

授業科目	コンピュータ演習Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2 単位時間64－単位4 単位時間96－単位6	前期	後期
教科担当	門井由佳	実務経験		ディレクター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科 2年B組	担任		高田 怜美			
授業の概要	コンピュータ演習Ⅰ、Ⅱの操作技術を生かしたポートフォリオ及び、DTPやイラストだけではない作品制作。(UI、ロゴ、質感表現など)またはコンペ制作。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. ポートフォリオ制作:オリエンテーション、フォーマット制作 ①アートボード作成 2. 作品制作: ポートフォリオ用 アイコン作成 3. ポートフォリオ制作:フォーマット制作 ②ノンブル、台割作成 4. 作品制作: ポートフォリオ用 アイコン作成 5. ポートフォリオ制作:フォーマット制作 ③配置、書体理解 6. 作品制作: ポートフォリオ用 フレーム作成 7. ポートフォリオ制作: スキャナー操作、大型作品合成 8. ポートフォリオ制作 9. ポートフォリオ制作 10. ポートフォリオ制作: 中間チェック、pdf圧縮提出 11. 作品制作「ゲームなどのタイトルロゴ」 12. 作品制作「ゲームなどのタイトルロゴ」 13. 作品制作「ゲームなどのタイトルロゴ」 14. ポートフォリオ制作: レイアウト調整 15. ポートフォリオ制作: レイアウト調整 16. ポートフォリオ制作: 最終、pdf圧縮提出 17. ポートフォリオ制作: 手直し、コンペティション作品制作 18. ポートフォリオ制作: 手直し、コンペティション作品制作						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、pdfマニュアル配布。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。 科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする						
履修にあたっての 留意点	魅力的な見せ方には、様々な参考資料を見て知識を付ける。 一般職希望でも、コンセプト文章制作、まとめる力、期限厳守は身に付ける。						

授業科目	キャリアガイダンスⅢ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	全学科 2年	担任		2年生担任			
授業の概要	就活における試験・面接対策。学内企業説明会4～5回実施予定						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	就活基本の振り返り(リスタート)					
	2.	会社説明会①					
	3.	「エントリーシート講座」					
	4.	会社説明会②					
	5.	「履歴書講座」					
	6.	「ポートフォリオ講座」					
	7.	「面接模擬講座」					
	8.	「卒業生OBOG座談会」					
	9.	学内企業展①					
	10.	学内企業展②					
	11.	面接での質問集対策					
	12.	筆記試験対策・作文・SPI一般常識など説明					
	13.	就活終盤マナー講座①					
	14.	就活終盤マナー講座②					
	15.	内定後の動きについて					
	16.	会社説明会③					
	17.	学内企業展③					
	18.	予備日(担任進路面談)					
使用テキスト 教材等	マイロード21 配付資料 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識						

授業科目	イラストレーション表現	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	木村咲慧	実務経験		イラストレーター				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科2年B組	担任		高田怜美				
授業の概要	空間と背景描写の技術を応用し、世界観を表現するイラストレーション技術の習得、及び研究。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	「人物クロッキー」：短時間で正確に形をとらえる。						
	2.	「人物クロッキー」：短時間で正確に形をとらえる。						
	3.	「動物クロッキー」：短時間で正確に形をとらえる。						
	4.	「背景スケッチ」：各自用意した風景写真をB3パネルにて表現。（下書き）						
	5.	「背景スケッチ」：各自用意した風景写真をB3パネルにて表現。（本制作）						
	6.	「背景スケッチ」：各自用意した風景写真をB3パネルにて表現。（本制作）						
	7.	「背景スケッチ」：各自用意した風景写真をB3パネルにて表現。（本制作）						
	8.	背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラが旅するイラストの作成。（ラフ）						
	9.	背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラが旅するイラストの作成。（下書き）						
	10.	背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラが旅するイラストの作成。（本制作）						
	11.	背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラが旅するイラストの作成。（本制作）						
	12.	背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラが旅するイラストの作成。（本制作）						
	13.	背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラが旅するイラストの作成。（本制作）						
	14.	背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラが旅するイラストの作成。（本制作）						
	15.	背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラが旅するイラストの作成。（本制作）						
	16.	デッサン「生きもの」：各自用意した生きものの写真をデッサン。						
	17.	デッサン「生きもの」：各自用意した生きものの写真をデッサン。						
	18.	デッサン「生きもの」：各自用意した生きものの写真をデッサン。						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。							

授業科目	デザイントリアルⅡ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	高田怜美	実務経験		CGクリエイター				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科2年B組	担任		高田怜美				
授業の概要	外部コンペティションや産学連携作品の制作を通して、課題とは違う角度で他人に向けて制作することで発想力、表現力、技術力の向上を目指す。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	授業内容、課題説明～コンペ作品制作						
	2.	コンペ作品制作						
	3.	〃						
	4.	〃						
	5.	〃						
	6.	コンペ作品制作～提出						
	7.	課題説明～コンペ作品制作 ※産学案件依頼があった場合は産学作品制作						
	8.	〃						
	9.	〃						
	10.	〃						
	11.	〃						
	12.	作品制作～提出						
	13.	課題説明～コンペ作品制作 ※産学案件依頼があった場合は産学作品制作						
	14.	〃						
	15.	〃						
	16.	〃						
	17.	〃						
	18.	作品制作～提出						
使用テキスト 教材等	iPad							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	今まで学習してきたことを生かして、頭の中にある漠然としたイメージをビジュアル表現できるように意識して取り組む。							

授業科目	キャラクターイラストⅢ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	木村咲慧	実務経験		イラストレーター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科2年B組	担任		高田怜美			
授業の概要	オリジナルキャラクターを活かした世界観のあるコミックイラスト表現の技術の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	スマホゲームイラスト:カードイラスト制作に向けたキャラクターデザイン (ラフ)					
	2.	スマホゲームイラスト:カードイラスト制作に向けたキャラクターデザイン (ラフ)					
	3.	スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。 (ラフ)					
	4.	スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。 (ラフ・下書き)					
	5.	スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。 (下書き)					
	6.	スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。 (本制作)					
	7.	スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。 (本制作)					
	8.	スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。 (本制作→提出)					
	9.	差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。 (ラフ)					
	10.	差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。 (ラフ)					
	11.	差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。 (下書き)					
	12.	差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。 (ペン入れ)					
	13.	差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。 (ペン入れ・着色)					
	14.	差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。 (着色)					
	15.	差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。 (着色→提出)					
	16.	産学・コンペ作品の制作。					
	17.	産学・コンペ作品の制作。					
	18.	産学・コンペ作品の制作。					
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。						

授業科目	デジタルイラストⅡ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	吉岡竜巳	実務経験		デジタルイラストレータ				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科2年B組	担任		高田 怜美				
授業の概要	テーマに即したデジタルによるコミックイラストの制作。デジタルならではの技法を含め、背景込みのしっかりとした絵を仕上げる。各コンペや、卒業制作につながるような作品制作を行う。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	選択課題ABCより1つを選び制作する						
	2.	アイデア出し						
	3.	下書き						
	4.	下書き						
	5.	中間提出1回目						
	6.	清書						
	7.	清書						
	8.	清書						
	9.	下塗り						
	10.	中間提出2回目						
	11.	下塗り						
	12.	仕上げ						
	13.	仕上げ						
	14.	仕上げ						
	15.	仕上げ						
	16.	完成提出						
	17.	ブラッシュアップ						
	18.	講評						
使用テキスト 教材等	タブレットPC・USBメモリ・筆記用具、適宜資料・素材配布							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	未完成とならないよう、スケジュールを考慮し限られた時間の中で出来るだけクオリティを上げる事を意識してください。途中経過の確認のため適宜面談をします。							

授業科目	プレゼンテーション	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	吉松 哲哉	実務経験		CD/AD			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科2年B組	担任		高 田			
授業の概要	目的やコンセプトを明確にしたポートフォリオ用の作品制作を目的とし、Illustrator・Photoshop操作のレベルアップも行う。写真の他にイラストを効果的に使うレイアウトや訴求ポイントの見つけ方など、実践的な制作を行います。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 課題制作①キャッチとボディコピーとモチーフ (円) による文字組演習/Illustratorでレイアウトのバリエーションを制作 2. 課題制作①キャッチとボディコピーとモチーフ (円) によるレイアウト実習/Illustratorでレイアウトのバリエーションを制作 3. 課題制作②B4ポスター案の制作 (B1想定) デザイン制作 4. 課題制作②B4ポスター案の制作 (B1想定) デザイン制作 5. 課題制作②B4ポスター案の制作 (B1想定) デザイン制作 6. 課題制作②B4ポスター案の制作 (B1想定) デザイン制作 7. 課題制作②B4ポスター案の制作 (B1想定) デザイン制作→仕上げ→データ提出 8. 課題制作④B4チラシ制作 9. 課題制作④B4チラシ制作 10. 課題制作④B4チラシ制作 11. 課題制作④B4チラシ制作・仕上げ→データ提出 12. 課題制作⑤雑誌表紙デザインの制作 13. 課題制作⑤雑誌表紙デザインの制作 14. 課題制作⑤雑誌表紙デザインの制作 15. 課題制作⑤雑誌表紙デザインの制作 仕上げ→データ提出 16. 課題制作⑥ロゴマークの制作 17. 課題制作⑥ロゴマークの制作 18. 課題制作⑥ロゴマークの制作 仕上げ→データ提出						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。 科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての留意点							

授業科目	C G II	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	高田怜美	実務経験		CGクリエイター			
授業クラス 学年	コミックイラスト学科 2年B組	担任		高田怜美			
授業の概要	Vライバー等を想定したキャラクターを制作し、Live2Dの基本操作を習得。オリジナルイメージの具現化につなげ、卒業制作でも活用できる表現方法を身に付ける。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	CG II オリエンテーション イラストデータ制作					
	2.	インポートデータ制作/Live2D操作説明					
	3.	モデリング (アートメッシュ/パラメーター等の説明)					
	4.	モデリング (デフォーマ等の説明/表情)					
	5.	モデリング (髪揺れ/顔角度XYZ)					
	6.	モデリング (顔角度XYZ)					
	7.	モデリング (腕/体角度XYZ)					
	8.	モデリング (体角度XYZ)					
	9.	モデリング (体角度XYZ)					
	10.	モデリング (その他パラメーター/物理演算等)					
	11.	モデリング (高可動域モデルやその他表現技法について説明)					
	12.	モデリング (最終微調整)					
	13.	書き出し形式について/アニメーション					
	14.	アニメーション					
	15.	アニメーション					
	16.	アニメーション (完成データ提出)					
	17.	講評					
	18.	その他 (卒制動画制作に関する説明)					
使用テキスト 教材等	モデリングマニュアル(PDF)						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	慣れない作業が多いため、適宜メモを取る。						

授業科目	CGIII	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	中西 亮介	実務経験	アニメーションディレクター				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科2年B組	担任	高田 怜美				
授業の概要	AfterEffectsによる映像制作に必要な基本操作を復習しつつ、モーショングラフィックスやエフェクト、便利な加工ツールなど、新たなスキルを修得します。これらのスキルを応用して、オリジナル映像の演出・制作を目標とする。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	授業内容のガイダンス、基本ツールの復習					
	2.	AfterEffects実習（エフェクト応用） 1					
	3.	AfterEffects実習（エフェクト応用） 2					
	4.	AfterEffects実習（エフェクト応用） 3					
	5.	AfterEffects実習（モーショングラフィックス） 1					
	6.	AfterEffects実習（モーショングラフィックス） 2					
	7.	AfterEffects実習（モーショングラフィックス） 3					
	8.	AfterEffects実習（加工ツール） 1					
	9.	AfterEffects実習（加工ツール） 2					
	10.	課題内容のガイダンス、絵コンテの書き方復習					
	11.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 1					
	12.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 2					
	13.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 3					
	14.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 4					
	15.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 5					
	16.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 6					
	17.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 7					
	18.	課題の講評					
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	アニメやゲーム、映画など、映像メディア鑑賞の際に、作り手側の視点で、分析して見る習慣をつける。						

授業科目	似顔絵技法Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	高田怜美／久保智史	実務経験		CGクリエイター・似顔絵師				
授業クラス 学年	選択授業 2年生	担任						
授業の概要	似顔絵技術の向上。1年生への指導などもおこなう。 技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分／コマ	1.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	2.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	3.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	4.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	5.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	6.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	7.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	8.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	9.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	10.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	11.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	12.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	13.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	14.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	15.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	16.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
	17.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
	18.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
使用テキスト 教材等	鉛筆(シャープペンシル)、練りけし、筆ペン(顔料インク)、パステル、修正ペン(ホワイ特)、フキサチーフ、用紙							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。 科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。 平常点は欠課1回に対して1点減点とする。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。							
履修にあたっての 留意点	似顔絵の制作技術の向上に加え、コミュニケーション能力の向上も意識する。 実際にお客様に対応するという事を念頭に置いて、制作をおこなう。							

授業科目	ビジネスソフト演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	門井由佳	実務経験		ディレクター				
授業クラス 学年	全学部 2年（選択）	担任						
授業の概要	Word、Excel、PowerPointの修得。実社会で通用するデータの作成。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	Word基本操作						
	2.	Word基本操作						
	3.	課題：送付状の制作						
	4.	課題：送付状の制作						
	5.	課題：送付状の制作						
	6.	Excel基本操作						
	7.	Excel基本操作						
	8.	課題：月間スケジュール制作						
	9.	課題：月間スケジュール制作						
	10.	課題：見積書の制作						
	11.	課題：見積書の制作						
	12.	課題：見積書の制作						
	13.	PowerPoint基本操作						
	14.	PowerPoint基本操作						
	15.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）						
	16.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）						
	17.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）						
	18.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、pdfマニュアル配布。							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D（不合格）とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	各回の復習を必ず行い、パソコン操作の習熟に努める。							

授業科目	HP II	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	桐山 誠	実務経験		WEBデザイナー・コーダー			
授業クラス 学年	全学部学部 全学科 2年	担任					
授業の概要	Photoshop、Illustrator、Dreamweaver等を使用して、WEBデザインの表現力を磨く。全体の企画を考えながらデザインを進める。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. WEB業界の流れを説明。HTMLの基本的な構造の再確認。 2. 課題説明：結婚式もしくはサロンのレスポンスサイトの構築。 3. 他のホームページを参考にしながら、サイトの世界観を詰める。 4. 世界観のブラッシュアップ。 5. レスポンスサイトのサイトマップとワイヤーフレームを制作する。 6. 制作したデザインを基に、コーディングをする。 7. Photoshop、Illustratorなどを使ってデザインをする。 8. Photoshop、Illustratorなどを使ってデザインをする。 9. デザインの完成・仕上げ。 10. Photoshop、Illustratorからの画像書き出しの説明。(アセット) 11. 制作したデザインから画像を書き出し、コーディングする。 12. コーディングの継続。 13. JavaScriptの説明。作品に組み込んでみる。 14. コーディングのブラッシュアップ。(1) 15. コーディングのブラッシュアップ。(2) 16. コーディングのブラッシュアップ。(3) 17. コーディングを完成させる。 18. 提出して、サイトの動作を確認する。 						
使用テキスト 教材等	資料、課題等を配布する。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	プログラムを正確に書き、スペルミスを減らす。						

授業科目	共創ブランディング実践 I	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	杉山 みゆき	実務経験						
授業クラス 学年	全学科 2年	担任						
授業の概要	ホスピタリティとコミュニケーション力を発揮し、学校内外のイベント運営に参加する。また、オープンキャンパススタッフとして参加者を案内する他、企業連携の企画補助・イベントサポートを行い、実務を通してブランディングや販売促進を学ぶ。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	ガイダンス/実践授業の目的と心構え						
	2.	オープンキャンパスの役割と学校ブランディング						
	3.	来校者視点の理解 (ターゲット分析)						
	4.	案内・誘導の導線設計						
	5.	実地対応①：受付・案内業務 (後輩指導)						
	6.	実地対応②：校内誘導・説明 (後輩指導)						
	7.	実地対応③：実習・体験サポート (後輩指導)						
	8.	中間振り返り① (対応力・チーム連携) ・ワーク						
	9.	質問への対応と考え方 (後輩指導)						
	10.	チーム内コミュニケーション強化						
	11.	外部対応マナーの再確認						
	12.	実地対応④：応用対応 (後輩指導)						
	13.	ブランディング視点での行動評価						
	14.	改善提案ワーク						
	15.	オープンキャンパス改善実践						
	16.	成果郷友会						
	17.	前期総合ふりかえり						
	18.	後期実践に向けた目標設定						
使用テキスト 教材等								
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点 (各100点満点) の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D (不合格) とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	オープンキャンパスや企業連携イベントなど、学外者・来校者への対応を含む実践的な授業のため、授業には責任をもって参加し、身だしなみや言葉遣いなど、社会人としての基本的なマナーを意識すること。また、チームで行動する場面が多いため、自身の役割を理解し、周囲と協力して行動する姿勢をもつこと。							

授業科目	ポートフォリオ演習	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	吉松 哲哉	実務経験		CD／AD				
授業クラス 学年	選択授業 全学科2年	担任						
授業の概要	就職活動において人事担当に見せるポートフォリオ。 あくまでもそれは学校で制作した各種ツールの作品集ではなく、 自己をPRするコミュニケーションツールであることを認知し、 制作するための基礎的な「構成レイアウト」や「ノウハウ」を修得する。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分／コマ	1.	ポートフォリオの概念の説明など／紙面構成						
	2.	レイアウト構成例／ポートフォリオ制作とアドバイス						
	3.	ポートフォリオ制作とアドバイス						
	4.	ポートフォリオ制作とアドバイス						
	5.	ポートフォリオ制作とアドバイス						
	6.	ポートフォリオ制作とアドバイス						
	7.	ポートフォリオ制作とアドバイス						
	8.	ポートフォリオ制作とアドバイス						
	9.	ポートフォリオ制作とアドバイス						
	10.	ポートフォリオ制作とアドバイス						
	11.	夏季休暇前に途中分のPDFを回収→チェック確認へ						
	12.	ポートフォリオ制作と修正						
	13.	ポートフォリオ制作と修正						
	14.	ポートフォリオ制作と修正						
	15.	ポートフォリオ制作と修正						
	16.	ポートフォリオ完成へ向けての最終確認						
	17.	ポートフォリオ完成へ向けての最終確認						
	18.	ポートフォリオ制作とアドバイス及び成績評価のため作品提出						
使用テキスト 教材等								
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>							
履修にあたっての 留意点								