

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|--------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | ビジネス講座 | | 担当教員 | 吉田 稔 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 講義 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|------|------------|-----|---------------|------|
| 授業概要 | このビジネス講座の目的は、ビジネスの基本的な知識、社会人としてのマナーなどを学ぶことです。また人財育成の課題である、問題力発見、提案力、発言力など仕事に必要な内容も学びます。具体的には8つの意識(顧客、品質、納期、時間、目標他、)を中心に個人またはチームで働くマインドを身に着けます。目標値として社会人に必要な能力を評価するビジネス検定3級(2級)全体合格率90%以上を目指します。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 70 % | 課題 | 0 % | 他 | 30 % |
| 教科書 | ビジネス能力検定ジョブパス3級 公式テキスト | | | 副教材および参考文献 | | プリント、過去問、用語問題 | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|--------------------|------------------------------------|
| 第1回 | ビジネスとコミュニケーションの基本① | 受験申込記入。キャリアと仕事のアプローチ |
| 第2回 | ビジネスとコミュニケーションの基本② | 仕事の基本となる8つの意識、コミュニケーションとビジネスマナーの基本 |
| 第3回 | ビジネスとコミュニケーションの基本③ | 指示の受け方と報告、連絡、相談。話し方と聞き方のポイント |
| 第4回 | ビジネスとコミュニケーションの基本④ | 来客対応と訪問の基本マナー。会社関係の付き合い方 |
| 第5回 | ビジネスとコミュニケーションの基本⑤ | 仕事への取り組み方 |
| 第6回 | 仕事の実践とビジネスツール① | ビジネス文書の基本と電話対応 |
| 第7回 | 仕事の実践とビジネスツール② | データの読み方、情報収集、会社を取り巻く環境と経済の基本 |
| 第8回 | B検定模試試験① | B検定模試試験3級1回目 |
| 第9回 | B検定模試試験② | B検定模試試験3級2回目 |
| 第10回 | B検定試験解説 | 試験内容の解説 |
| 第11回 | 就職対策準備① | 業界の職種と就職状況について |
| 第12回 | 就職対策準備② | 業界の職種と求人票の見方他 |
| 第13回 | 就職対策準備③ | 自己分析、自己PRについて |
| 第14回 | 就職対策準備④ | 年金の説明(募張年金事務所) |
| 第15回 | 前期のまとめ | 期末試験対策 前期学習範囲の総復習 |
| 第16回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|-----|-------|--------|--------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | 色彩論 | | 担当教員 | 日比野 越百 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 講義 | 単位数 | 2 |

| | | | | | | | |
|------|--|---|------|------------|------|--------------------|------|
| 授業概要 | デザインを構築する上で重要な要素の1つとなる配色。センスで組み合わせられていると思いがちだが、学術的な側面から理解していくとセンスではない事が分かる。本科目ではAFT色彩検定2、3級相当の内容の為、色の見え方やイメージなどの心理的効果から配色までをなぞらえていく。試験では実制作に活かせる様に、イメージや配色を中心に知識の定着を目指す。なお、検定取得は任意の為、ファッション、インテリアの内容は省略していく。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 70 % | 課題 | 20 % | 他 | 10 % |
| 教科書 | 色彩検定 公式テキスト 3級編 | | | 副教材および参考文献 | | 新配色カード199a 過去問題 | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|--------------|----------------------------------|
| 第1回 | 色と電磁波 | 身の回りに溢れている色がどういうものかを知る。 |
| 第2回 | 光の性質 | 色の元となる光にある3つの性質を知る。 |
| 第3回 | 眼のしくみと混色 | 色を見る為の眼のしくみ、色を混ぜた時のしくみを知る。 |
| 第4回 | 色の三属性と表色系 | 色を伝える為に必要な3つの属性と日本の表色系を知る。 |
| 第5回 | トーン | 配色を探るのに欠かせない色相とトーンを確認する。 |
| 第6回 | 色相環とトーン表 | Illustratorを使ってPCCSの色相ダイヤルを作成する。 |
| 第7回 | 色相配色 | PCCSの色相環を元にした配色の探り方を知る。 |
| 第8回 | トーン配色 | PCCSのトーン表を元にした配色の探り方を知る。 |
| 第9回 | 色彩調和 | 上級の配色の探り方を知る。 |
| 第10回 | ◆試験:色相・トーン配色 | PCCSの色相環とトーン表を元にした配色を探る試験を行う。 |
| 第11回 | 振り返り | 前回試験の振り返りを行う。 |
| 第12回 | 基本技法 | 配色を探る上で欠かせない3つの色の組み合わせ方を知る。 |
| 第13回 | イメージ | 配色によってもたらされるイメージを知り、制作に活かす。 |
| 第14回 | 慣用色名 | 慣用色名を用いた配色練習を行う。 |
| 第15回 | まとめ | まとめ |
| 第16回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|---------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | 視覚デザイン論 | | 担当教員 | 植田 勉 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 講義 | 単位数 | 2 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|------|------------|--------------------------|---|------|
| 授業概要 | デザイナー、クリエイターにとって重要な「視覚伝達」について、特に「歴史」「色」「文字」「平面構成」の4つのポイントを中心に講義を進行し、通年を通して実際の制作現場で役立つ視覚伝達の基礎知識の習得を目的とする。 また、後半に特別講義としてパネルディスカッションを計画。前期に学生が目指す業界についての興味を深める。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 60 % | 課題 | 30 % | 他 | 10 % |
| 教科書 | オリジナルPPT、適宜プリントを用意 | | | 副教材および参考文献 | 視覚デザイン (ワークスコーポレーション) | | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|-----------------|-------------------------------------|
| 第1回 | 授業オリエンテーション | 授業概要説明、デザインの歴史と流れ |
| 第2回 | 色彩構成基礎① | 色とは？ 色選びと心理効果、カラーバリエーション |
| 第3回 | 色彩構成基礎② | 様々な配色パターン、視認性、可読性、誘目性 他 |
| 第4回 | 色彩構成まとめ | Illustratorを使用したワークショップ(色相環 他)、振り返り |
| 第5回 | 視覚伝達4原則① | 文字について(種類、太さ、印象) |
| 第6回 | 視覚伝達4原則② | 文字について(見え方、見せ方) |
| 第7回 | 視覚伝達4原則③ | 点、線、面について、文字についての振り返り |
| 第8回 | 視覚伝達4原則④ | 点、線、面について(印象、心理効果) |
| 第9回 | 視覚伝達4原則まとめ | 文字、点、線、面について(ワークショップ)、振り返り |
| 第10回 | 平面構成基礎① | アナログ表現について(オリエンテーション、アイデア収束) |
| 第11回 | 平面構成基礎② | アナログ制作(アイデア収束、ラフ描き)※夏休み宿題 |
| 第12回 | 平面構成まとめ | アナログ制作講評会、振り返り |
| 第13回 | 業界特別講義 | パネルディスカッション:業界の仕事を知る |
| 第14回 | 視覚伝達4原則についてのまとめ | 文字、点、線、面の構成をまとめる |
| 第15回 | 前期まとめ | 前期授業のまとめ、期末試験対策 |
| 第16回 | 前期期末試験 | 期末試験の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | 撮影基礎 | | 担当教員 | 薄良美 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 講義 | 単位数 | 2 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|------|----------------|------|--------------|------|
| 授業概要 | カメラの基礎的な仕様や扱い、撮影で最も意識すべき、被写体を意図的にフレーミングし、一枚に収めて撮ることを学ぶ。情報発信に必要不可欠な写真画像を、受け手に対し、伝えるにはどのように魅せるべきか、また、使用する機器でもあるカメラやレンズは何を使えば、イメージに沿った画像に仕上がるか。適した道具選び、備品について、自身で選択できるようにする。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 60 % | 課題 | 30 % | 他 | 10 % |
| 教科書 | 写真総合(インプレスブックス) オリジナル資料 | | | 副教材および 参考文献 | | プリント、参考データ 他 | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|-------------------|---------------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション/スマホとカメラ | オリエンテーション、スマホ・カメラ 写真の違いと使い分け |
| 第2回 | カメラ機について | 一眼レフ・ミラーレスの違い その他カメラの備品について |
| 第3回 | 光を味方につける① | 被写体を照らす光の観察 他 |
| 第4回 | 光を味方につける② | 光源の分類 順光～半逆光 |
| 第5回 | 光を味方につける③ | 光源の分類 日陰～補助光 |
| 第6回 | フォーカス(ピント)について | ピントを合わせる意図や合わせ方、測光の違い |
| 第7回 | 写真の明るさ 露出について | 露出の仕組み<ISO感度 絞り(F値) シャッタースピード> |
| 第8回 | 撮影モードと被写界深度 | カメラの基本操作 P・Tv・Av・Mモード、ピント・被写界深度 |
| 第9回 | カメラのレンズ 焦点距離と画角 | 画角によるレンズの分類 |
| 第10回 | 主題を決める | 被写体とフレーミング |
| 第11回 | 撮影の視点 | ポジション、レベル、アングルについて |
| 第12回 | 構図 | 視線誘導につながる色々な構図 |
| 第13回 | ホワイトバランス | イメージに沿った、ホワイトバランス設定 |
| 第14回 | 撮影実習 | 主題を決めて、構図を意識し撮影する(課題) |
| 第15回 | 前期まとめ | 前期授業のまとめ、期末試験対策 |
| 第16回 | 前期期末試験 | 期末試験の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | |
|------|----------------|-------|--------|------|--------------|---|
| 授業科目 | PSクリエイター能力認定基礎 | 担当教員 | 植田 勉 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 講義 | |
| | | | | | 単位数 | 2 |

| | | | | | | |
|------|---|---|------------|----|------------------|---|
| 授業概要 | 2DCGの代表的な制作ソフトであるPhotoshopの基本操作を講義と演習により学び、作品制作をするための応用力を身につけ、基本となる画像処理や編集、合成方法を学ぶ。また、期末試験でサーティファイ主催のPhotoshopクリエイター能力認定試験・スタンダードの合格を目指して、想定問題の対策も行う。 | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 80 % | 課題 | % | 他 |
| 教科書 | Photoshopクリエイター能力認定試験問題集、オリジナルPPT | | 副教材および参考文献 | | 適宜プリント、テンプレートを用意 | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|-----------------|-------------------------|
| 第1回 | 授業オリエンテーション | 授業概要説明、Photoshopの基本操作 |
| 第2回 | Photoshopの基本操作① | 基本操作、レイヤーについて |
| 第3回 | Photoshopの基本操作② | ペイントツール(色と塗りつぶし) |
| 第4回 | Photoshopの基本操作③ | ペイントツール(ブラシとグラデーション) |
| 第5回 | Photoshopの基本操作④ | テキスト(入力、編集、設定) |
| 第6回 | 基本①～④までの振返り | 模擬問題実施と習熟度確認(解説) |
| 第7回 | Photoshopの基本操作⑤ | 選択範囲(選択ツール、追加と削除) |
| 第8回 | Photoshopの基本操作⑥ | 選択範囲(クイックマスクとアルファチャンネル) |
| 第9回 | Photoshopの基本操作⑦ | 矩形描画(シェイプオブジェクト) |
| 第10回 | Photoshopの基本操作⑧ | 矩形描画(シェイプオブジェクトの変形、編集) |
| 第11回 | 基本⑤～⑧までの振返り | 模擬問題実施と習熟度確認(解説) |
| 第12回 | 検定試験対策① | 想定実践模擬問題の実施 |
| 第13回 | 検定試験対策② | 想定実践模擬問題の解説と習熟度確認 |
| 第14回 | 検定試験対策③ | 想定実践模擬問題の実施 |
| 第15回 | 検定試験対策④ | 想定実践模擬問題の解説と習熟度確認、まとめ |
| 第16回 | 前期期末試験 | 検定試験(実技・実践)の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | |
|------|----------------|-------|--------|------|--------------|---|
| 授業科目 | AIクリエイター能力認定基礎 | 担当教員 | 植田 勉 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 講義 | |
| | | | | | 単位数 | 2 |

| | | | | | | |
|------|--|---|------------|----|------------------|---|
| 授業概要 | 2DCGの代表的な制作ソフトIllustratorの基本操作を講義とワークショップにより学び、作品制作をするための基本を身に付け、印刷や文字等のアートワークに必要な能力を習得する。また、期末試験でサーティファイ主催のIllustratorクリエイター能力認定試験・スタンダードの合格を目指して、想定問題の対策も行う。 | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 80 % | 課題 | % | 他 |
| 教科書 | Illustratorクリエイター能力認定試験問題集、オリジナルPPT | | 副教材および参考文献 | | 適宜プリント、テンプレートを用意 | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|-------------------|-------------------------|
| 第1回 | 授業オリエンテーション | 授業概要説明、Illustratorの基本操作 |
| 第2回 | Illustratorの基本操作① | 基本操作、レイヤーについて |
| 第3回 | Illustratorの基本操作② | ペンツール(直線、曲線) |
| 第4回 | Illustratorの基本操作③ | ペンツール(アンカーポイント) |
| 第5回 | Illustratorの基本操作④ | ペンツール(図形ツール) |
| 第6回 | 基本①～④までの振返り | 模擬問題実施と習熟度確認(解説) |
| 第7回 | Illustratorの基本操作⑤ | オブジェクト(配置、編集、クリッピングマスク) |
| 第8回 | Illustratorの基本操作⑥ | オブジェクト(色、線、アピアランス) |
| 第9回 | Illustratorの基本操作⑦ | テキスト(入力、設定) |
| 第10回 | Illustratorの基本操作⑧ | テキスト(段落、編集) |
| 第11回 | 基本⑤～⑧までの振返り | 模擬問題実施と習熟度確認(解説) |
| 第12回 | 検定試験対策① | 想定実践模擬問題の実施 |
| 第13回 | 検定試験対策② | 想定実践模擬問題の解説と習熟度確認 |
| 第14回 | 検定試験対策③ | 想定実践模擬問題の実施 |
| 第15回 | 検定試験対策④ | 想定実践模擬問題の解説と習熟度確認、まとめ |
| 第16回 | 前期期末試験 | 検定試験(実技・実践)の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|---------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | ステージワーク | | 担当教員 | 川田昌史 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|-------------|---|---|---|-------------------|-------|--------------------------------|---|
| 授業概要 | 本科目ではコミュニケーション能力の向上を主眼とし、舞台演劇の演技術、演出術の基本を学ぶ。演劇作品を鑑賞し、演技術を実演を通して体験する。また、演劇を上演する発表会を行う。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | % | 課題 | 100 % | 他 | % |
| 教科書 | 单元ごとに、プリントやテキスト、映像などを適宜用いる | | | 副教材および参考文献 | | 「BAD NEWS GOOD TIMING」(三谷幸喜)など | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|-----------|-------------------|
| 第1回 | オリエンテーション | ゲームで学ぶ、演技と表現の基礎 |
| 第2回 | 演劇体験 | 舞台演劇作品の鑑賞と、演技の実演 |
| 第3回 | 演技術1 | 発声法の基本について |
| 第4回 | 演技術2 | 脚本を使った演技術のワークショップ |
| 第5回 | 演技術3 | 声、身体、表情で状況を伝える |
| 第6回 | 演技術4 | 人格を演じ分ける技法とは |
| 第7回 | 中間発表会1 | グループ発表会／上演開始 |
| 第8回 | 中間発表会2 | グループ発表会／相互評価 |
| 第9回 | 上演実習1 | グループ内コミュニケーション |
| 第10回 | 上演実習2 | 様々な演出技法について |
| 第11回 | 上演実習3 | グループでの演技／雰囲気演出 |
| 第12回 | 発表会リハーサル | 発表会に向けたリハーサルを行う |
| 第13回 | 学期末上演発表会 | 期末発表会／上演開始 |
| 第14回 | 学期末上演発表会 | 期末発表会／相互評価 |
| 第15回 | 学期のまとめ | 今学期に学んだ内容を振り返る |
| 第16回 | 前期期末試験 | 期末試験の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|--------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | デザイン演習 | | 担当教員 | 一島健 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|--|---|-----|------------|----------|---|------|
| 授業概要 | この科目は各アプリケーション演習で習得した基礎的なスキルを造形の基礎的な考え方を元に再構築し、作品へと昇華していくことを目的とする。身の回りのものからアイデアを集め、抽象化するなどの過程を経てデザインソースへの気づきを与える。また、学習のとりまとめを通して、ポートフォリオのトーン&マナーを学ぶ。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 0 % | 課題 | 70 % | 他 | 30 % |
| 教科書 | 各単元で資料を配布 | | | 副教材および参考文献 | PDF、プリント | | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|---------------|-----------------|
| 第1回 | オリエンテーション 制作1 | 概要説明、矩形ツール |
| 第2回 | 囲むについて 制作2 | ペン・ブラシ |
| 第3回 | 囲むについて 制作3 | 変形・パスの編集 |
| 第4回 | 囲むについて 制作4 | 写真表現での囲む フレーミング |
| 第5回 | 講評・まとめ | ここまでのまとめ |
| 第6回 | 曲がるについて 制作1 | アイデアだし |
| 第7回 | 曲がるについて 制作2 | ワープについて |
| 第8回 | 曲がるについて 制作3 | ゆがみについて |
| 第9回 | 曲がるについて 制作4 | 写真表現での曲がる |
| 第10回 | 講評・まとめ | ここまでのまとめ |
| 第11回 | 結ぶについて 制作1 | アイデアだし |
| 第12回 | 結ぶについて 制作2 | パスのコントロール 応用 |
| 第13回 | 結ぶについて 制作3 | パスファインダ |
| 第14回 | 結ぶについて 制作4 | 写真表現での結ぶ |
| 第15回 | 講評・まとめ | 全体のまとめ |
| 第16回 | 期末課題発表 | 発表会の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|--------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | デッサン基礎 | | 担当教員 | 山本善昭 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 2 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 2 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|------|----------|------|---|------|
| 授業概要 | ビジュアルデザイン科においてデッサンは不可欠な学習の一つである事を認識して下さい。使用画材については随時丁寧に指導していきます。この科目は単に絵を描くのではなく、制作に取り組む姿勢や概念の持ち方的重要性についても理解していきます。実は、デッサンは忍耐力が問われる科目になると心得ておいて下さい。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 10 % | 課題 | 80 % | 他 | 10 % |
| 教科書 | なし | 副教材および参考文献 | | 授業内で指示する | | | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|------------------|-----------------------------|
| 第1回 | デッサン基礎①グラデーション I | 実習①ガイダンス・画材説明実演・作業開始 |
| 第2回 | デッサン基礎①グラデーション I | 実習②完成・小評 |
| 第3回 | デッサン基礎②パース技法 I | 実習①幾何形体・資料模写・「球体・円柱」 |
| 第4回 | デッサン基礎②パース技法 II | 実習②幾何形体・資料模写・「球体・円柱」完成 |
| 第5回 | デッサン基礎③パース技法 III | 実習①幾何形体・資料模写・「円錐・倒れた円柱」 |
| 第6回 | デッサン基礎③パース技法 IV | 実習②幾何形体・資料模写・「円錐・倒れた円柱」完成 |
| 第7回 | デッサン基礎④人体研究(その1) | 実習①人物クロッキー大会・学生ローテーションモデル |
| 第8回 | デッサン基礎⑤パース技法 I | 実習①幾何形体・立方体(重要課題) |
| 第9回 | デッサン基礎⑤パース技法 II | 実習②幾何形体・立方体 |
| 第10回 | デッサン基礎⑤パース技法 III | 実習③完成・小評 |
| 第11回 | デッサン基礎⑥パース技法応用編 | 実習①空間演出と人物表現研究・配布資料模写 |
| 第12回 | デッサン基礎⑥パース技法応用編 | 実習②完成・小評 |
| 第13回 | デッサン基礎⑦人体研究(その2) | 実習①美術解剖学・概説付き・骸骨資料模写 |
| 第14回 | デッサン基礎⑦人体研究(その2) | 実習②完成・小評・(海外の骸骨に対する感覚相違点論説) |
| 第15回 | デッサン基礎⑦人体研究(その3) | 実習①「手」のデッサン・骨学と筋学概説 |
| 第16回 | デッサン基礎⑦人体研究(その3) | 実習②完成・小評・(海外の骸骨に対する感覚相違点) |

| | 講義計画 | 実施細目 |
|------|------------------|----------------------------|
| 第17回 | デッサン基礎⑧人体研究(その4) | 実習①人物クロッキー大会・学生ローテーションモデル |
| 第18回 | デッサン基礎⑨人体研究(その5) | 実習①人物「顔」資料模写 |
| 第19回 | デッサン基礎⑨人体研究(その5) | 実習②完成 |
| 第20回 | デッサン基礎⑩人体研究(その6) | 実習①自画像「各自鏡持参」 |
| 第21回 | デッサン基礎⑩人体研究(その6) | 実習②自画像「各自鏡持参」 |
| 第22回 | デッサン基礎⑩人体研究(その6) | 実習③自画像「各自鏡持参」完成 |
| 第23回 | デッサン基礎⑪人体研究(その7) | 実習①人物クロッキー大会・学生ローテーションモデル |
| 第24回 | デッサン基礎⑫1コマで完成! | 実習①配布モチーフデッサン・1コマ1課題完成を目指す |
| 第25回 | デッサン基礎⑫1コマで完成! | 実習②配布モチーフデッサン・1コマ1課題完成を目指す |
| 第26回 | デッサン基礎⑬人体研究(その8) | 実習①アニメ・漫画キャラクター模写 |
| 第27回 | デッサン基礎⑬人体研究(その8) | 実習②完成 |
| 第28回 | デッサン基礎⑭夏休み課題講評会 | 実習①プレゼン形式・実施日移動の可能性有り・全二回 |
| 第29回 | デッサン基礎⑭夏休み課題講評会 | 実習②終了 |
| 第30回 | デッサン基礎⑮夏休み課題講評会 | 実習①プレゼン形式・実施日移動の可能性有り・全二回 |
| 第31回 | デッサン基礎⑮夏休み課題講評会 | 実習②終了 |
| 第32回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|--------|-------|--------|-------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | 3DCG基礎 | | 担当教員 | 立木健太郎 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|-------------|---|---|------|------------------------|------|-------------------|---|
| 授業概要 | この科目は3DCGの基本的な制作行程の習得を目標とし、Mayaを使用して3DCGの基本的な技能の習得を目指した授業です。3DCGの基礎的なモデリングを中心にテクスチャの作成方法やUV展開の方法などを学びます。3DCGの作品制作では、身近なオブジェクトなどからスタートしてオリジナルのイメージを制作することを目指します。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 30 % | 課題 | 70 % | 他 | % |
| 教科書 | Autodesk Maya トレーニングブック 4 | | | 副教材および 参考文献 | | 授業で使用するサンプルデータを配布 | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|---------------|----------------------------------|
| 第1回 | 3DCGを始めるにあたって | 授業について 注意点 Mayaについて |
| 第2回 | Mayaの基本操作 I | Mayaの起動、プロジェクトのセット、ファイルを開く |
| 第3回 | Mayaの基本操作 I | 基本操作、カメラ、オブジェクト、モデリングツール、保存 |
| 第4回 | Mayaの基本操作 I | ポリゴン編集 コンポーネントについて、マルチカットツール等 |
| 第5回 | Mayaの基礎課題 I | ポリゴン編集チュートリアル課題 解説「データ構成」 |
| 第6回 | Mayaの基礎課題 I | ポリゴン編集チュートリアル課題 解説「ポリゴンの成型方法」 |
| 第7回 | Mayaの基礎課題 I | ポリゴン編集チュートリアル課題 解説「ライト、マテリアルの使用」 |
| 第8回 | 確認テスト① | モデリングの実技テストの実施 |
| 第9回 | Mayaの基本操作 II | ポリゴン編集 複雑な成型方法 |
| 第10回 | Mayaの基本操作 II | ポリゴン編集 スムーズメッシュモデリング |
| 第11回 | Mayaの基本操作 II | レンダリング リアルなマテリアルの設定方法 |
| 第12回 | Mayaの基礎課題 II | 身近なモデリングチュートリアル課題 解説「データ構成」 |
| 第13回 | Mayaの基礎課題 II | 身近なモデリングチュートリアル課題 解説「スムーズメッシュ」 |
| 第14回 | Mayaの基礎課題 II | 身近なモデリングチュートリアル課題 解説「複雑な成型方法」 |
| 第15回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |
| 第16回 | 前期のまとめ | 前期演習課題と期末試験の振り返り |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | |
|------|-------------|-------|--------|------|--------------|
| 授業科目 | Webコーディング基礎 | 担当教員 | 日比野 越百 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 2 コマ/週 | 授業形態 | 演習 |
| | | | | | 単位数 |
| | | | | | 2 |

| | | | | | | |
|------|--|---|-----|-------------|---------------------|---|
| 授業概要 | Webサイトを制作する上での基礎的な知識を学び、基本的なデザインを行う事が出来るようになる為の授業。どの様にWebサイトが出来、どうすれば見てもらえるWebサイトになるのかを紐解く。見た目だけのデザインだけではなく、情報を発信出来る読み物としての重要性に重きを置き、訪問者にとって分かり易いサイトを作れる様にしていく。また、Webクリエイター能力認定試験の礎となる様、教科書並びに専用サイトを使用し、理解度を高める。 | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 0 % | 課題 | 90 % | 他 |
| 教科書 | Webクリエイター能力認定試験 初級 問題集(サーティファイ) | | | 副教材および 参考文献 | オリジナルPPT、オリジナル専用サイト | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|---------------------|-----------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション | 自己紹介、授業内容の確認。Webサイトの役割を知る。 |
| 第2回 | 文書構造の重要性 | 既存サイトを閲覧しながら、HTMLを確認する。 |
| 第3回 | 基本構造 | HTMLの基本構造を書いて、マークアップを知る。 |
| 第4回 | 文書骨格1[h1など] | 文書を構成する骨格の役割と各種タグの確認。 |
| 第5回 | ↳ 講義続き | 講義を通して、文書構造と各種タグの理解を深める。 |
| 第6回 | 文書装飾1[text-alignなど] | 文書を構成する装飾の役割と各種プロパティの確認。 |
| 第7回 | ↳ 講義続き | 講義を通して、文書装飾を実装するプロパティの理解。 |
| 第8回 | 文書骨格2[img] | 文章として扱う画像を知り、正しく扱える様にする。 |
| 第9回 | ファイルパス | 相対、絶対パスを確認し、画像を表示出来る様にする。 |
| 第10回 | ◆課題: 自己紹介 | 基本的な文書構造を用い、自己紹介ページを制作する。 |
| 第11回 | ↳ 制作続き、提出 | 自己紹介ページの制作、確認を行い、提出する。 |
| 第12回 | 文書骨格3[a] | ファイルパスの知識で、リンクを貼れる様にする。 |
| 第13回 | 文書骨格4[table] | 表を組める様になり、分かり易い文書にする。 |
| 第14回 | ↳ 講義続き | 講義を通して表組の理解を深める。 |
| 第15回 | セレクト | タイプ、class、IDのセレクトを知り、使い分ける。 |
| 第16回 | ブラウザとコメント | ブラウザの占有率を知り、制作に活かせる様にする。 |

| | 講義計画 | 実施細目 |
|------|------------------------|------------------------------|
| 第17回 | ◆課題:お気に入りサイト | 複数のページをリンクし、お気に入りリンク集を制作する。 |
| 第18回 | └ 制作続き | お気に入りのリンクサイトの制作を行い提出する。 |
| 第19回 | 文書装飾2[background、font] | 背景や文字のプロパティを扱える様になり幅を広げる。 |
| 第20回 | └ 講義続き | 講義を通して、文書装飾の理解を深める。 |
| 第21回 | 任意範囲スタイル[div、span] | 文章をグループ化し、装飾する為の方法を知る。 |
| 第22回 | 4方向概念 | BOXレイアウトを組む上で必要な4つの方向を知る。 |
| 第23回 | ボックスサイズ | BOXサイズを理解し、自由なレイアウトを組む地盤を作る。 |
| 第24回 | ボックスの中央揃え | ボックスを利用しページ中央に表示出来る様になる。 |
| 第25回 | ◆課題:映画紹介ページ | ここまでの技術を用い、映画紹介のページを制作する。 |
| 第26回 | └ 課題制作時間 | 情報をマークアップ、任意範囲で基本のレイアウトをする。 |
| 第27回 | └ 課題制作時間 | リセットをし、ヘッダ、フッタの装飾を行う。 |
| 第28回 | └ 課題制作時間 | コンテンツ部分の調整を行う。 |
| 第29回 | └ 課題制作時間 | 細部調整を行い完成させる。 |
| 第30回 | └ バッファ、講評 | 完成した作品のフィードバックを行う。 |
| 第31回 | まとめ | まとめ |
| 第32回 | └ | まとめ |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|-----------------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | After Effects演習 | | 担当教員 | 一島健 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|-----|------------|----------|---|------|
| 授業概要 | この科目は動的コンテンツ制作に必要となるCGアニメーション、デモリール、映像制作・合成分野のスキル習得を狙いとする。まずはAfter Effectsを使い基礎的な機能を利用し、基礎的な演出方法を学ぶ。また、Ps素材とAi素材を使用することにより、他の授業との連携を図り、平面的表現と動的な表現の総合的なスキル習得を目指す。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 0 % | 課題 | 70 % | 他 | 30 % |
| 教科書 | 单元ごとに資料を配布 | | | 副教材および参考文献 | PDF、プリント | | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|----------------|-------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション | ソフトの特徴と作品事例、インターフェイスの紹介 |
| 第2回 | トランスフォームについて1 | 素材の読み込み、タイムラインの編集 |
| 第3回 | トランスフォームについて2 | トランスフォームアニメーションの作成 |
| 第4回 | モーショントロール1 | 曲線のモーショントロール、III/Phとの連携 |
| 第5回 | 制作課題1 | Ps素材を使用した動的な作品を作る |
| 第6回 | 親子関係とプリコンポーズ1 | 親子関係、プリコンポーズについて |
| 第7回 | 親子関係とプリコンポーズ2 | ヌルオブジェクト・調整レイヤーについて |
| 第8回 | 描画モードとトラックマット1 | モードの種類、設定、トラックマットについて |
| 第9回 | 制作課題2 | Ai素材を使用した動的な作品を作る |
| 第10回 | マスク、マスクパス1 | マスク作成と読み込み、エフェクトを学ぶ |
| 第11回 | マスク、マスクパス2 | マスクアニメーションの作成 |
| 第12回 | シェイプレイヤーについて1 | シェイプの作成、グループ化、トリミングを学ぶ |
| 第13回 | シェイプレイヤーについて2 | シェイプレイヤーを使用したアニメーション作成 |
| 第14回 | 制作課題3 | マスク、シェイプアニメーションを使用した課題 |
| 第15回 | 期末提出 | 制作課題1・2・3の提出 |
| 第16回 | 発表 | 期末課題のプレゼンテーションの実施 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|-------------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | プレゼンテーション I | | 担当教員 | 川田昌史 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|---|----------------|--|---|---|
| 授業概要 | 本科目は、人前で話をする・発表をするためのスキル修得を主な目的とする。 プレゼンテーションを行うためのさまざまな技法を実習するとともに、 優れた企画を集団の中から作り出すための、ファシリテーションの技法についても学 ぶ。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | % | 課題 | 100 % | 他 | % |
| 教科書 | 单元ごとに、プリントやテキスト、 映像などを適宜用いる | | | 副教材および 参考文献 | 「THE EVANGELIST プレゼンター ズチャンピオンシップ」等 | | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|-------------|----------------------|
| 第1回 | オリエンテーション | 強い印象を与えるために効果的な話し方とは |
| 第2回 | 基礎プレゼン技術 | プレゼンの最も基本的な技術を学ぶ |
| 第3回 | アイデアプレゼン企画1 | 優れた企画とは？プレゼンの企画を立案する |
| 第4回 | アイデアプレゼン企画2 | 優れた企画とは？プレゼンの企画を立案する |
| 第5回 | アイデアプレゼン発表1 | アイデアプレゼンの発表を行う |
| 第6回 | アイデアプレゼン発表2 | アイデアプレゼンの発表を行う |
| 第7回 | アイデアプレゼン発表3 | アイデアプレゼンの発表を行う |
| 第8回 | アイデアプレゼン発表4 | アイデアプレゼンの発表を行う |
| 第9回 | ビジネスプレゼン企画 | 人の印象に残る企画とは？ |
| 第10回 | ビジネスプレゼン発表1 | ビジネスプレゼンの発表を行う |
| 第11回 | ビジネスプレゼン発表2 | ビジネスプレゼンの発表を行う |
| 第12回 | ビジネスプレゼン発表3 | ビジネスプレゼンの発表を行う |
| 第13回 | 期末プレゼン企画 | 期末プレゼンの企画を立案する |
| 第14回 | 期末プレゼン発表1 | 期末プレゼンの発表を行う |
| 第15回 | 期末プレゼン発表2 | 期末プレゼンの発表を行う |
| 第16回 | 期末プレゼン発表3 | 期末プレゼンの発表を行う |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|-------------|-------|--------|------|-----|------------|---|
| 授業科目 | 国際コミュニケーション | | 担当教員 | 竹井 透 | クラス | 1年全クラス(選択) | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | ※ コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 2 |

※7月～9月

| | | | | | | | |
|------|---|---|-----|----------------|------------|---|------|
| 授業概要 | <p>この科目の中心となる「マレーシア・ミニ留学」をグローバル人材育成の一環として実施する。 過去5年間にわたる本校マレーシア ミニ留学を通じて蓄積した経験を生かし、1年生を対象に、前期の選択科目として位置づける。マレーシア留学の前後に事前学習・事後学習を実施する。 ただし受講生については、費用の一部にマレーシア奨学金制度を利用するため、選抜試験を実施し、合格者のみを対象とする。</p> | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | マレーシア研修でグループワークへの取り組み姿勢、事前学習での意欲度、事後学習での課題の発表等の総合成績で評価する。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 0 % | 課題 | 50 % | 他 | 50 % |
| 教科書 | マレーシア・ガイドブック (マレーシア政府観光局発行) | | | 副教材および 参考文献 | プリント(英会話他) | | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|---------|------------------------|
| 第1回 | 事前学習① | オリエンテーション・基本英会話(学校) |
| 第2回 | 事前学習② | マレーシアの歴史と文化・基本英会話(学校) |
| 第3回 | 事前学習③ | グループワーク 事前準備・基本英会話(学校) |
| 第4回 | マレーシア研修 | グループワーク(inクアラルンプール) |
| 第5回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第6回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第7回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第8回 | マレーシア研修 | カレッジ交流 ※UTAR大学 |
| 第9回 | マレーシア研修 | カレッジ交流 |
| 第10回 | マレーシア研修 | カレッジ交流 |
| 第11回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第12回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第13回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第14回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第15回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第16回 | マレーシア研修 | グループワーク |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|---------|-------------------------|
| 第17回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第18回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第19回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第20回 | マレーシア研修 | グループワーク |
| 第21回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ ※マラッカ(2泊3日) |
| 第22回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ |
| 第23回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ |
| 第24回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ |
| 第25回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ |
| 第26回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ |
| 第27回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ |
| 第28回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ |
| 第29回 | マレーシア研修 | カンポン・ホームステイ 閉村式 |
| 第30回 | 事後学習① | グループワーク まとめ(学校) |
| 第31回 | 事後学習② | グループワーク まとめ(学校) |
| 第32回 | 事後学習③ | グループワーク 発表会(学校) |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|--------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | 就職講座 I | | 担当教員 | 吉田 稔 | クラス | ビジュアルデザイン科1年 | |
| 期別 | 後期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 講義 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|------|------------|---|-----------------------|------|
| 授業概要 | この科目は前期のビジネス講座を基盤として、後期いよいよ就職活動に必要な、正しい履歴書の書き方や面接スキル向上を重点に就職対策を行います。自分をしっかり表現できる自己PR、志望動機などを段階的に整理をして履歴書やエントリーシートをしっかりと記述できるようにモチベーションを上げていきます。 | | | | | | |
| 評価方法 | 成績評価 | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 | | | | | |
| | 評価割合 | 試験 | 60 % | 課題 | % | 他 | 40 % |
| 教科書 | 就職テキスト他 | | | 副教材および参考文献 | | 映像資料(専門学校の就職ガイド)とプリント | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|----------------|-------------------------------|
| 第1回 | 就職活動の心構え① | 就職活動そのものや働く意義や心構えを伝える |
| 第2回 | 就職活動の心構え② | 企業の求める人材。身だしなみのポイント |
| 第3回 | 履歴書とエントリーポイント | 履歴書、エントリーシートの書き方を解説する。 |
| 第4回 | 面接練習① | 面接の重要さと種類の解説をする。PREP法。担任と共に面接 |
| 第5回 | 面接練習② | 面接ロールプレイ |
| 第6回 | 履歴書記入と写真撮影(予定) | 履歴書記入と就職用写真の撮影 |
| 第7回 | 面接練習③ | 面接ロールプレイ 以降2チームに分かれて面接練習 |
| 第8回 | 面接練習④ | 面接ロールプレイ |
| 第9回 | 面接練習⑤ | 面接ロールプレイ |
| 第10回 | 面接練習⑥ | 面接ロールプレイ |
| 第11回 | 面接練習⑦ | 面接ロールプレイ |
| 第12回 | 面接練習⑧ | 面接ロールプレイ |
| 第13回 | 面接練習⑨ | 面接ロールプレイ |
| 第14回 | 面接練習⑩ | 面接ロールプレイ |
| 第15回 | 面接練習⑪ | 面接ロールプレイ |
| 第16回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |