

授 業 計 画

No.1

授業科目	IT技術		担当教員	竹野谷 義彰	クラス	Web・CG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	・本科目は通年であり、後期はサーティファイの情報処理試験を目指すものとし、前期はIT技術のトピックス的なものの紹介とし、IT技術の興味を促すものとする。 教材は、「ビジュアル版 コンピュータ&テクノロジー解体新書」を用い、すべての項目についてイメージ画像があるものを使用する。						
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	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	・なし			副教材および参考文献		・プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	・ガイダンス	・誕生の歴史:チューリングマシン
第2回(/)	・波と電磁気	・コンピュータ内部の電子制御
第3回(/)	・記憶装置	・トランジスタとRAM
第4回(/)	・CPUの仕組み	・アポロ計画の頃のCPUと現在
第5回(/)	・マザーボードについて	・マザーボードの構造とバス
第6回(/)	・プログラム言語	・コンパイラの仕組み
第7回(/)	・アプリケーションソフト	・DB/表計算/画像編集/モバイル端末
第8回(/)	・ゲームソフト	・3D/シェーダ/背景
第9回(/)	・セキュリティ・ソフト	・ウィルスとファイアウォール
第10回(/)	・I/Oと周辺装置	・シリアル/パラレル
第11回(/)	・外部記憶装置	・DVD/USB/SSD
第12回(/)	・スマートフォン技術	・Ipod/Google
第13回(/)	・スーパーコンピュータ	・並列処理/オーバークロック/量子コンピュータ
第14回(/)	・ヒューマンI/F及び画像/映像	・コントローラ/有機EL/3D
第15回(/)	・インターネット技術	・ネットワーク/光ファイバ
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	一島健	クラス	Web・CG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	この教科では感覚的に配色を行うのではなく、学術的な側面から理解し、再現性のある精度の高い表現力の仕組みを体系的に学ぶ。具体的には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。実制作に活かせる様に、イメージや配色を中心に行い知識の定着を目指す。							
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	50 %	課題	50 %	他	0 %	
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		

	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ふものかを知る。
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	色を見る為の眼の部位としくみを知る。
第4回	混色	色が混ざる時のしくみを知る。
第5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6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7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8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9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10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11回	振り返り	中間試験前にここまでを振り返る。
第12回	慣用色名	慣用色名を用いた配色練習を行う。
第13回	中間試験振り返り	試験結果を元に中間試験の問題を解説する。
第14回	色彩調和	上級の配色の探り方を知る。
第15回	まとめ	ここまでのまとめ
第16回	期末試験	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	Web・CG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	この科目はデザイナー、クリエイターにとって重要な「視せる」について、特に「歴史」「文字」「色彩、平面構成」の3つのポイントを中心に講義を進行し、実際の制作現場で役立つデザイン制作のための基礎知識習得を目的とする。デザイン・制作業界について興味喚起を高め、職業選択に繋げて行く。						
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	30 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT、映像教材 プリント、サンプルデータを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業概要説明。視せるとは何か
第2回	デザイン史	デザインの歴史と流れ、事例考察
第3回	視線誘導①	視線誘導の法則
第4回	視線誘導②	視覚の原理(錯視、図と地の法則、透視図法)
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(造形基礎)
第8回	視覚伝達4原則④	点、線、面(印象と心理効果)
第9回	視覚伝達4原則の振り返り	ワークショップ(イメージハンティング)
第10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11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
第12回	色彩構成基礎の振り返り	ワークショップ(色彩構成)
第13回	平面構成①	学んだことを活かした課題制作(アイデアチェック)
第14回	平面構成②	学んだことを活かした課題制作(仕上げチェック、書き出し)
第15回	課題のまとめ、授業の振り返り	課題の相互鑑賞、講評会。期末試験の要点整理
第16回	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	一島健	クラス	Web・CG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	デザインだけでなくCG作成でも必要な撮影の基礎知識を学ぶ。基本的な構図の考え方、露出、焦点、被写界深度に加えて画像処理ソフトと使用したレタッチの仕組み・技術を習得する。前期は静止画を中心に、後期は動画を中心に学習していく。自らの制作物の素材を自前で撮影して調達できることを目指す。						
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	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	入門CGデザイン			副教材および参考文献		適宜、プリント等を配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	概要説明
第2回(/)	主題	主題とは何か
第3回(/)	構図について1	フレーミング・センター配置・三分割法について
第4回(/)	構図について2	様々な構図
第5回(/)	構図について3	構図のまとめ
第6回(/)	露出について2	カメラの仕組み ISO・絞り・F値について
第7回(/)	露出について3	シャッタースピード・撮影モード・まとめ
第8回(/)	焦点距離について	焦点距離とレンズ・画角の違い
第9回(/)	ホワイトバランスについて	色被りについて
第10回(/)	ライティングについて	ライティングの基礎
第11回(/)	写真のレタッチ1	ヒストグラムの見方
第12回(/)	写真のレタッチ2	レベル補正について
第13回(/)	写真のレタッチ3	トーンカーブによるレタッチ
第14回(/)	写真のレタッチ4	画像合成とフィルタ
第15回(/)	まとめ	ここまでのまとめ
第16回(/)	期末試験	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	AI/PSクリエイター能力認定基礎		担当教員	一島健	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	講義	単位数	4

授業概要	2DCGの代表的なソフトAI,PSの基礎確認・応用操作を講義と演習により学び、グラフィックコンテンツ制作をするために必要な実践的技術を習得する。また、サーティファイ主催のAI,PSクリエイター能力認定試験・スタンダードの取得を目指し、実技・実践模擬問題の対策を集中的に行う。そのために夏季休み中に検定対策を実施する。						
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	70 %	課題	30 %	他	0 %
教科書	AI,PSクリエイター能力認定試験問題集(サーティファイ)			副教材および参考文献		適宜、プリント等を配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	概要説明、環境設定
第2回(/)	Photoshopの基本操作1	選択範囲(選択ツール、追加と削除)
第3回(/)	Illustratorの基本操作1	オブジェクト(配置、編集、クリッピングマスク)
第4回(/)	Photoshopの基本操作2	選択範囲(クイックマスクとアルファチャンネル)
第5回(/)	Illustratorの基本操作2	オブジェクト(色、線、アピアランス)
第6回(/)	Photoshopの基本操作3	矩形描画(シェイプオブジェクト)
第7回(/)	Illustratorの基本操作3	テキスト(入力、設定)
第8回(/)	Photoshopの基本操作4	矩形描画(シェイプオブジェクトの変形、編集)
第9回(/)	Illustratorの基本操作4	テキスト(段落、編集)
第10回(/)	Photoshopの基本操作5	Illustratorの基本操作のまとめ
第11回(/)	Illustratorの基本操作5	Photoshopの基本操作のまとめ
第12回(/)	Photoshopの基本操作6	レイヤーについて
第13回(/)	Illustratorの基本操作6	ペンツール・ブラシツールについて
第14回(/)	Photoshopの基本操作7	グラデーションツール、パターンについて
第15回(/)	Illustratorの基本操作7	変形・パスの編集について
第16回(/)	Photoshopの基本操作8	マスク、調整レイヤーについて

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	AI/PSクリエイター能力認定基礎	レイヤー・整列について
第18回(/)	Photoshopの制作の基本9	フィルターについて
第19回(/)	Illustratorの制作の基本9	パスファインダについて
第20回(/)	Photoshopの制作の基本10	スタイルについて
第21回(/)	Illustratorの制作の基本10	クリッピングマスク 複合パスについて
第22回(/)	Photoshopの制作の基本11	画像補正に方法について
第23回(/)	Illustratorの制作の基本11	パスの効果、線幅ツールについて
第24回(/)	Photoshopの制作の基本12	レタッチについて
第25回(/)	Illustratorの制作の基本12	テキストツールについて
第26回(/)	振り返り	検定試験の振り返り
第27回(/)	Aiによる制作実践1	データでのオブジェクト制作
第28回(/)	Aiによる制作実践2	データでのレイアウトの技術
第29回(/)	Psによる制作実践1	データでの画像レタッチの技術
第30回(/)	Psによる制作実践2	データでの画像合成の技術
第31回(/)	まとめ	ここまでのまとめ
第32回(/)	期末試験	実技試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	コミュニケーション技法		担当教員	一 島 健	クラス	Web・CG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	「聞く」「話す」「読み取る」「伝える」等、コミュニケーションの基礎を学ぶ。さらに表現における基礎となる「情報」をいかにして「視覚化」して「伝達」するのかを学ぶ。目標として今後の社会人生で職種に左右されていない汎用的なスキルの習得と個々の表現の質向上を目指す。						
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	40 %	課題	30 %	他	30 %
教科書	なし			副教材および参考文献		適宜、資料の配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	概要説明
第2回(/)	コミュニケーションとは1	コミュニケーションの手段
第3回(/)	コミュニケーションとは2	コミュニケーション能力の構成要素
第4回(/)	コミュニケーションとは3	コミュニケーションの目的
第5回(/)	コミュニケーションとは4	コミュニケーションの手段
第6回(/)	ビジネスコミュニケーション1	聴く力について ヒアリングの実践と活用
第7回(/)	ビジネスコミュニケーション2	伝える力について プレゼンテーション能力
第8回(/)	ビジネスコミュニケーション3	質問する力について 会話をまとめる
第9回(/)	ビジネスコミュニケーション4	協調性について チーム制作に関して
第10回(/)	視覚によるコミュニケーション1	視覚化について 様々な要素の視覚化
第11回(/)	視覚によるコミュニケーション2	抽象化について 抽象化による事例と実践
第12回(/)	視覚によるコミュニケーション3	色の印象について カラーバリエーションの考え方
第13回(/)	視覚によるコミュニケーション4	音の視覚化について 音へのアプローチ
第14回(/)	視覚によるコミュニケーション5	形の印象について 形状を考える
第15回(/)	まとめ	ここまでのまとめ
第16回(/)	期末テスト	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	デザインベーシック		担当教員	植田 勉	クラス	Web・CG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、デザインツールの基礎習得だけではなく、制作意図を表現できる課題を作成する。課題は画像構成、立体構成、広告の3種類とし、鑑賞・発表・講評を通して実際に他人の目に触れる機会をすることで、対人・対外的な表現の楽しさを発見し、習熟度を高めて行く。						
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	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT、映像教材 プリント、作業データを配布		

	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。クリエイティブトレンドの事例考察
第2回	コンポジション①	制作要件定義。課題レクチャー、リサーチ
第3回	コンポジション②	制作作業、チェック
第4回	コンポジション③	制作作業まとめ、書き出し
第5回	コンポジション④	課題鑑賞・講評、振返り
第6回	プロダクト①	制作要件定義。課題レクチャー、リサーチ
第7回	プロダクト②	制作作業、チェック
第8回	プロダクト③	制作作業まとめ、成形、書き出し
第9回	プロダクト④	展開手法、様々な表現方法について
第10回	アドバタイジング①	制作要件定義。課題レクチャー、リサーチ
第11回	アドバタイジング②	アイデア、エスキース
第12回	アドバタイジング③	制作作業、チェック
第13回	アドバタイジング④	中間チェック、モックアップについて
第14回	アドバタイジング⑤	制作作業まとめ、成形、書き出し
第15回	期末講評①	課題発表、講評(相互評価と振返り)1-24
第16回	期末試験	期末試験の実施

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	Web・CG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する為、演習を多くして理解度を高める。						
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	10 %
教科書	なし			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	読み物としての文書とマークアップ方法を知る。
第3回	マークアップのルール	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[見出しなど]	文書を構成する骨格の役割と見出し、段落、改行タグの確認。
第5回	文書装飾	文書を構成する装飾の書き方と水平方向位置等プロパティの確認。
第6回	基本装飾2[文字色など]	文章として扱う画像を知り、正しく扱える様にする。
第7回	基本装飾3[背景色など]	文書を装飾する背景色、背景画像等のプロパティの確認。
第8回	文書骨格2[画像]	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	画像装飾、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	自己紹介ページを制作する為の作文をする。
第11回	- 振り返り	課題のレスポンスを行い、ミスを改める。
第12回	ボックス概念	各要素に存在するボックス概念と関連プロパティを確認する。
第13回	専用サイト	専用サイトの登録と利用方法を知る。
第14回	文書骨格3[リンク]	ファイルパスの知識で、リンクを貼れる様にする。
第15回	リンクの練習	各種リンクやメーラーの起動の仕方を確認する。
第16回	文書骨格4[表]	表を組める様になり、分かり易い文書にする。

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	セレクト	タイプ、class、IDのセレクトを知り、使い分ける。
第18回	◆課題:リンク	ブラウザの占有率を知り、お気に入りリンクを紹介する。
第19回	- ページ遷移の作成	作成したページ同士をリンクし、遷移出来る様にする。
第20回	- 振り返り	課題のレスポンスを行い、ミスを改める。
第21回	文書装飾4[背景一括]	背景のプロパティを扱える様になり幅を広げる。
第22回	文書装飾5[文章、文字]	文章、文字のプロパティで読み易い表現を知る。
第23回	任意範囲スタイル	文章をグループ化し、装飾する為の方法を知る。
第24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25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26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27回	◆課題:映画紹介ページ	情報をマークアップ、任意範囲で基本のレイアウト構築。
第28回	- ファーストビュー	FV周辺の作成を行う。
第29回	- 内部コンテンツ	コンテンツ部分の調整を行う。
第30回	- 調整	細部調整を行い完成させる。
第31回	- 振り返り	課題を振り返る。
第32回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	After Effects演習		担当教員	一島健	クラス	Web・CG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なCGアニメーション、映像制作・合成分野の基礎スキル、演出方法をAfter Effectsを使って習得する。基礎課題はPsとAi素材を使用し、他ソフトとの連携を図りながら平面的表現と動的表現の総合的な作成方法、手法を学ぶ。						
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	70 %	課題	30 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT、映像教材プリント、作業データを配布		

	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。After Effectsの特徴と作品事例紹介
第2回	トランスフォーム①	素材の読み込み、タイムラインの編集、レンダリング
第3回	トランスフォーム②	トランスフォームアニメーション
第4回	モーションコントロール	曲線のモーションコントロール、イーズ
第5回	基礎課題①	Ps素材を使用した動的な作品制作、提出
第6回	親子関係、プリコンポーズ①	親子関係、プリコンポーズ、ソロ、シャイ
第7回	親子関係、プリコンポーズ②	ヌルオブジェクト・調整レイヤー
第8回	描画モード、トラックマット	描画モードの種類、設定、トラックマット
第9回	基礎課題②	Ai素材を使用した動的な作品制作、提出
第10回	マスク、マスクパス①	マスク作成方法とマスクパス、エフェクト
第11回	マスク、マスクパス②	マスクアニメーション
第12回	シェイプ①	シェイプの作成方法、グループ化、トリミング
第13回	シェイプ②	シェイプレイヤーを使用したアニメーション
第14回	基礎課題③-1	マスク、シェイプを使用した動的な作品制作
第15回	基礎課題③-2	マスク、シェイプを使用した動的な作品制作、提出
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン基礎		担当教員	柴田 大地	クラス	Web・CG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	デザインを学ぶ上でデッサンは必要不可欠です。物の形を正確に捉え、光、質感、などの基本原則について実践で習得していきます。						
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	20 %	課題	70 %	他	10 %
教科書	なし			副教材および参考文献		授業内、もしくは事前に通知する	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	画材説明、人物クロッキー会
第2回	グラデーション研究	グレースケールの制作、鉛筆削り方実演
第3回	幾何形態デッサン①	円柱のモチーフ、配布資料模写、パース研究
第4回	幾何形態デッサン②	球体のモチーフ、配布資料模写、パース研究
第5回	幾何形態デッサン③	円錐のモチーフ、配布資料模写、パース研究
第6回	幾何形態デッサン④	立方体のモチーフ、配布資料模写、パース研究
第7回	幾何形態デッサン⑤	補筆、修正作業、講評
第8回	人体研究①	学生モデルによるクロッキー
第9回	人体研究②	アニメキャラクター「顔」配布資料模写
第10回	絵コンテトレーニング	発想・決断・実行の訓練
第11回	人体研究③	手の研究・配布資料模写・前半
第12回	人体研究④	手の研究・配布資料模写・後半・完成・講評
第13回	自画像①	前期授業のまとめ編として実施
第14回	自画像②	中間講評・プレゼン
第15回	自画像③	中間講評・プレゼン
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	Excel検定		担当教員	湯浅 誠	クラス	Web・CG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、業種を問わず業務に欠かせない、マイクロソフト社のOfficeシリーズの表計算ソフトの基本操作・数式と計算・グラフ・オブジェクト・データベース機能・入出力を習得する。 学習到達目標として、Excel表計算処理技能認定試験3級を受験し、合格することを目指す。						
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	60 %	課題	30 %	他	10 %
教科書	なし			副教材および参考文献		Excel表計算処理技能認定試験問題集	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション・アプリ紹介	オリエンテーション・資格取得について、起動、画面構成・役割
第2回	練習問題1	練習問題1の問題1、2→解説(表の作成、集計)、確認
第3回	練習問題2	練習問題2→解説(ワードアート、構成比、折れ線グラフ)、確認
第4回	練習問題3	練習問題3→解説(テキストボックス、RANK.EQ)、確認
第5回	模擬問題1	模擬問題1→採点、解説(比率、円グラフ)、確認
第6回	模擬問題2	模擬問題2→採点、解説(ROUNDUP、面グラフ)、確認
第7回	模擬問題3	模擬問題3→採点、解説(割合、グラフの編集)、確認
第8回	模擬問題4	模擬問題4→採点、解説(平行四辺形図計の編集、ROUNDDOWN)、確認
第9回	模擬問題5	模擬問題5→採点、解説(IF、積み上げ横棒グラフ)、確認
第10回	模擬問題6	模擬問題6→採点、解説(塗りつぶしレーダーグラフ)、確認
第11回	模擬問題7	模擬問題7→採点、関数等の最終確認
第12回	模擬問題8	模擬問題8→採点、試験前最終確認
第13回	検定試験	Excel表計算処理技能認定試験
第14回	PowerPoint1	「私の好きなこと・もの紹介」の原案、構成検討
第15回	PowerPoint2	「私の好きなこと・もの紹介」のデータ作成
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	スポーツ実習		担当教員	生沼秀樹	クラス	Web・CG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、スポーツに親しむことによって、体を動かすことで爽快感・達成感・他者との連帯感等、精神的な充足も図り、更には、体力の向上・ストレスの発散・生活習慣病の予防など、心身両面にわたる健康の保持増進を目的とする。 また、様々なスポーツを経験することで新しい気付きや、楽しさを発見する。						
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	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	なし		

	講 義 計 画		実 施 細 目	
	A種目	B種目	A種目	B種目
第1回	ガイダンス		全体の流れと今後のスケジュール確認	
第2回	バレーボール①	バスケットボール①	トス練習 → 紅白戦	パス練習 → 紅白戦
第3回	バレーボール②	バスケットボール②	トスリレー → 紅白戦	パスリレー → 紅白戦
第4回	バレーボール③	バスケットボール③	レシーブ練習 → 紅白戦	ドリブル練習 → 紅白戦
第5回	バレーボール④	バスケットボール④	レシーブリレー → 紅白戦	ドリブルリレー → 紅白戦
第6回	バレーボール⑤	バスケットボール⑤	サーブ練習 → 紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第7回	バレーボール⑥	バスケットボール⑥	サーブ陣取り合戦 → 紅白戦	シュート対決 → 紅白戦
第8回	バレーボール⑦	バスケットボール⑦	紅白戦	紅白戦
第9回	バレーボール⑧	バスケットボール⑧	紅白戦	紅白戦
第10回	バレーボール⑨	バスケットボール⑨	紅白戦	紅白戦
第11回	バレーボール⑩	フットサル①	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第12回	バレーボール⑪	フットサル②	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第13回	バレーボール⑫	フットサル③	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第14回	バレーボール⑬	フットサル④	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第15回	バレーボール⑭	フットサル⑤	紅白戦	紅白戦
第16回	バレーボール⑮	フットサル⑥	紅白戦	紅白戦

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(マレーシア研修は8/16～26)

授業概要	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。						
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)