

授 業 計 画

No.1

授業科目	ビジネス講座		担当教員	大友健太郎	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	講義	単位数	1

授業概要	<p>このビジネス講座では、ビジネスの基本的な知識、社会人としてのマナーを学びます。人材教育の課題である問題力発見、提案力と発言力の醸成まで仕事に必要なとされる基本的な項目も学びます。また8つの意識(顧客、品質、納期、時間、目標、協調、改善、コスト)を中心にチームで働くマインドを身に付けます。結果としてビジネス検定3級の合格率90%以上を目指します。</p>						
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	30 %	他	20 %
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、過去問題、用語集他		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ビジネスコミュニケーションの基本①	授業の目的、受験申込。キャリアと仕事へのアプローチ
第2回	ビジネスコミュニケーションの基本①	仕事の基本となる8つのアプローチ
第3回	ビジネスコミュニケーションの基本①	コミュニケーションのビジネスマナーの基本
第4回	ビジネスコミュニケーションの基本①	指示の受け方と報告話し方聞き方のポイント
第5回	ビジネスコミュニケーションの基本①	来客対応と訪問マナー
第6回	仕事の実践とビジネスツール①	仕事への取り組み方
第7回	仕事の実践とビジネスツール②	ビジネス文書の基本/電話対応
第8回	仕事の実践とビジネスツール	統計とデータの読み方/メディアの活用/経済の基本
第9回	B検定模擬試験①	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第10回	B検定模擬試験②	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第11回	B検定試験解説	試験結果の解答ほか
第12回	就職活動の心構え①	映像視聴1巻『資格技能を将来にいかす』他
第13回	就職活動の心構え②	映像視聴3巻『履歴書とエントリーシート』他
第14回	就職活動の心構え③	自己PR, 自己分析他
第15回	年金とは	年金制度について説明(外部招聘)
第16回	期末試験	期末試験の実施

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 Lumpur)
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	IT技術		担当教員	竹野谷	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	<p>・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。</p>						
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	・ウイ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	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。						
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	◆中間試験	PCCSの色相環とトーン表を中心とした試験を行う。
第13回	慣用色名	慣用色名を用いた配色練習を行う。
第14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15回	色彩調和	上級の配色の探り方を知る。
第16回	◆期末試験	色彩検定3級相当の内容を用いて期末試験を実施する。

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	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	授業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	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	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	講義
				単位数	4

授業概要	この授業ではデザイン業界で必要となるソフトIllustratorとPhotoshopの基礎を学ぶ。データでの制作の考え方や仕組みなど概論的な部分に加え、操作方法を学ぶ。基礎的なデジタル表現の足掛かりとなる能力の習得と後期に実施されるクリエイター能力認定の試験合格を目標とする。					
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	50 %	課題	50 %	他
教科書	Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード	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・授業の進め方
第2回(/)	基本操作1	インターフェースについて
第3回(/)	基本操作2	レイヤーについて
第4回(/)	基本操作3	ペンツール(直線、曲線)
第5回(/)	基本操作4	ペンツール(アンカーポイント)
第6回(/)	Photoshopの基本操作1	選択範囲(選択ツール、追加と削除)
第7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8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9回(/)	Illustratorの基本操作2	オブジェクト(色、線、アピランス)
第10回(/)	Photoshopの基本操作3	矩形描画(シェイプオブジェクト)
第11回(/)	Illustratorの基本操作3	テキスト(入力、設定)
第12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13回(/)	Illustratorの基本操作4	テキスト(段落、編集)
第14回(/)	Photoshopの基本操作5	Illustratorの基本操作のまとめ
第15回(/)	Illustratorの基本操作5	Photoshopの基本操作のまとめ
第16回(/)	Photoshopの制作の基本1	レイヤーについて

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	Illustratorの制作の基本1	ペンツール・ブラシツールについて
第18回(/)	Photoshopの制作の基本2	グラデーションツール、パターンについて
第19回(/)	Illustratorの制作の基本2	変形・パスの編集について
第20回(/)	Photoshopの制作の基本3	マスク、調整レイヤーについて
第21回(/)	Illustratorの制作の基本3	レイヤー・整列について
第22回(/)	Photoshopの制作の基本4	フィルターについて
第23回(/)	Illustratorの制作の基本4	パスファインダについて
第24回(/)	Photoshopの制作の基本5	スタイルについて
第25回(/)	Illustratorの制作の基本5	クリッピングマスク 複合パスについて
第26回(/)	Photoshopの制作の基本6	画像補正に方法について
第27回(/)	Illustratorの制作の基本6	パスの効果、線幅ツールについて
第28回(/)	Photoshopの制作の基本7	レタッチについて
第29回(/)	Illustratorの制作の基本7	テキストツールについて
第30回(/)	Photoshopの制作の基本8	マスク合成について
第31回(/)	期末テスト	Photoshopの試験の実施
第32回(/)	期末テスト	Illustratorの試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webクリエイター能力認定基礎	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	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	Webクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指す検定対策の授業。Webコーディング基礎と対になる。タグや属性など、基礎的な使い方を確認しながら、過去問題やサンプル問題を使って反復練習をしていく。検定特有の表現(プロパティの日本語表記など)の認知、タイピングスピードの向上、タグ、属性、プロパティ、値の暗記による解答スピード向上を目指す。						
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	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	問題集、Webクリエイター能力認定試験リファレンス	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	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2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3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4回	文書骨格2[画像など]	文章として扱う画像、ページ遷移する為のリンクを知る。
第5回	文書骨格3[表]	表を組める様になり、分かり易い文書にする。
第6回	文書骨格4[情報送信]	サイト内で情報を入力、送信する為のタグを知る。
第7回	HTML5の追加要素	HTML5の基本構造～追加要素を追っていく。
第8回	セレクト	タイプ、class、IDのセレクトを知り、使い分ける。
第9回	基本装飾1[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10回	基本装飾2[ボックス概念など]	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11回	基本装飾3[floatレイアウトなど]	floatを使用したレイアウトの方法を知る。
第12回	試験概要・練習問題	試験についての概要を知り、練習問題で試験問題を確認する。
第13回	模擬試験1	問題集1で模試、解説を行う。本試の感覚を養う。
第14回	模擬試験2	問題集2で模試、解説を行う。時間に配慮する。
第15回	模擬試験3	問題集3で模試、解説を行う。間違え易い箇所の確認。
第16回	バッファ、振り返り	これまでの模試を振り返り、苦手な箇所を克服する。

授 業 計 画

No.1

授業科目	デザイン演習		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	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作ることで、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	デッサン基礎		担当教員	山本喜昭	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	日常生活の至る所にデジタル化が急速に進み浸透しつつある現代社会にあっても、人間の物作りには、自分で考え計画し、それを実行して行く事が大切だろう。物をデザインし具現化するという表現の根底には、アナログ的思想と手作業の能力が不可欠と理解し、是非この授業で獲得してもらいたい。また、この授業を通して君達の人間的成長を見届けていきたい。						
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	デッサン道具一式			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	ガイダンス他	画材説明、人物クロッキー大会①
第2回	グラデーション	鉛筆使用実演、練習、グレースケール制作
第3回	幾何形態デッサン①	円柱、パース技法概説
第4回	幾何形態デッサン②	明暗、光と陰影、完成
第5回	幾何形態デッサン③	立方体、パース理論概説、形の捉え方
第6回	幾何形態デッサン④	明暗、陰影、形の見直し、完成
第7回	模写①	アニメキャラクター資料、トレースと実写
第8回	模写②	著作権概説、完成、小評
第9回	人物クロッキー1	手にモチーフ、様々なポーズ
第10回	手の研究①	配布資料、美術解剖学的見地から
第11回	手の研究②	中間講評会、形の見直し
第12回	手の研究③	完成、他作品の補筆
第13回	絵コンテ50問	その他長文読解から絵画表現
第14回	座学講座	「表現の可能性」スライドショー
第15回	人物クロッキー大会2	複数人ポーズ、背景、構図を意識しながら
第16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	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	演習	単位数	1

授業概要	基本的な3DCGを制作する為の知識を習得する授業。空間認識能力を鍛えるとともにMAYAでよく使うツールやホットキーなどの基本操作を学習していく。複雑なインターフェースに翻弄されない様にピンポイントの機能を反復練習する。頂点、エッジ、ポリゴンの調整などを活かした簡単なモデリングやマテリアルの設定を楽しんで行えるようになることが目標。						
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	入門CGデザイン			副教材および参考文献		オリジナルPPT	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	基本操作	パースビュー(カメラ)の操作、基本図形を作成する。
第2回	図形の作成	作成した図形をマニピュレータで移動、拡大縮小、回転をする。
第3回	◆課題:基本図形の城	基本図形を組み合わせて城を作成する。
第4回	プロジェクトの設定	モデリングをする前にデータをまとめて管理する事を知る。
第5回	ポリゴンオブジェクトの構成	構成されている頂点、エッジ、ポリゴンの調整方法を知る。
第6回	ハイパーシェード	オブジェクトの色、反射など質感を付ける基本方法を学ぶ。
第7回	◆課題:ボクセルキャラ	プロジェクトを設定し、プリミティブを作成する。
第8回	└ モデリング	頂点やエッジを移動しキャラを作成する。
第9回	ポリゴン編集	ポリゴンの押し出し、エッジの追加でオブジェクトを成形する。
第10回	アウトライナ	複数のオブジェクトを管理していく術を知る。
第11回	ライティング、レンダリング	光源を配置し、レンダリングをする術を知る。
第12回	◆課題:ナイトの作成	三面図を利用したモデリングの準備をする。
第13回	└ 基本形状の生成	基本図形をパーツごとに配置し、三面図に合わせる。
第14回	└ ポリゴン編集	ポリゴンの押し出し、シンメトリで整形していく。
第15回	└ ライティング、レンダリング	光源を配置し、レンダリングをする。
第16回	└ バッファ、講評	完成した作品のフィードバックを行う。

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	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

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	専用サイト	専用サイトにログインし、タイピング速度を向上する。
第2回	基本構造	コーディングアプリを利用して、基本構造を組む。
第3回	文書構造	基本的な骨格を使った練習を行う。
第4回	骨格としての画像	文章の一部としての画像と装飾としての画像を知る。
第5回	骨格としての表	複雑な構造の表を知り、様々な表現を行う。
第6回	情報を送信する骨格	インタラクティブな表現を行う為の骨格を練習する。
第7回	時代背景と新要素	新要素が何故現れたかを知り、使い方を確認する。
第8回	文書装飾	ページを彩る為の装飾方法を試す。
第9回	色と画像と文章と	背景を彩る方法を知り、豊かな表現が出来る様にする。
第10回	ボックス構成	ボックスを構成するプロパティを知り、自由に扱える様になる。
第11回	レイアウト	レイアウトの基礎となるfloatを練習する。
第12回	◆課題: 自己紹介サイト	自己紹介サイトを制作する為の文章と画像の準備をする。
第13回	└ 骨格の記述	準備した文章を元にマークアップを行う。
第14回	└ 装飾の記述	マークアップされたものに装飾を行い、ページを彩る。
第15回	└ 全体調整	全体のバランスを考慮したレイアウトにしていく。
第16回	└ バッファ、講評	完成した作品のフィードバックを行う。

授 業 計 画

No.1

授業科目	After Effects演習		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	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、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	Excel検定		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	演習	単位数	1

授業概要	サーティファイExcel検定3級の検定試験合格を目指す事を前提とした演習授業を行う。数多くの業務で使用されるExcelの使い方を1年次より学習し、様々な職種に対応出来る様にするるとともに、他科目での利用をスムーズに行える様にする。						
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	50 %	課題	30 %	他	20 %
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、過去問題、オリジナルPPT		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション・基本操作	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、表の作成①
第2回	基本操作	表の作成②(関数、列幅調整、罫線、条件付書式等)
第3回	練習問題1	練習1-1、1-2(表の作成、集計)の解説と確認
第4回	練習問題1	練習1-3、1-4、1-5(グラフの作成、印刷設定)の解説と確認
第5回	練習問題2	練習2(ワードアート、構成比、折れ線グラフ)の解説と確認
第6回	練習問題3	練習3(テキストボックス、RANK.EQ)の解説と確認
第7回	模擬問題1	模擬1(比率、円グラフ)の採点、解説と確認
第8回	模擬問題2	模擬2(ROUNDUP、面グラフ)の採点、解説と確認
第9回	模擬問題3	模擬3(割合、グラフの編集)の採点、解説と確認
第10回	模擬問題4	模擬4(平行四辺形図計の編集、ROUNDDOWN)の採点、解説と確認
第11回	模擬問題5	模擬5(IF、積み上げ横棒グラフ)の採点、解説と確認
第12回	模擬問題6	模擬6(塗りつぶしレーダーグラフ)の採点、解説と確認
第13回	模擬問題7	模擬7(関数)の採点、解説と確認
第14回	◆検定試験	Excel表計算処理技能認定試験
第15回	Excelを活かす1	ここまでの知識を活かして企画資料の作成を行う。
第16回	Excelを活かす2	関数を利用した見積書を作成し、企画の経費を割り出す。