

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	就職講座 I		担当教員	植田 勉	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	<p>この科目は、前期のビジネス講座を基盤として、就職講座Ⅱと連携し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う。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し、履歴書やエントリーシートをしっかりと記入できることを目的とする。</p> <p>また、グループ、個人での面接練習ロールプレイングを実施し就職活動への意識を高める。</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	60 %	課題	0 %	他	40 %
教科書	就職テキスト			副教材および参考文献	オリジナルPPT 適宜プリント、データの配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	就職活動の心構え(要点整理)。HOPEⅡの活用について
第2回	就活準備①	履歴書作成のポイント
第3回	就活準備②	自己PR作成のポイント
第4回	就活準備③	履歴書作成-1
第5回	就活準備④	履歴書作成-2
第6回	就活準備⑤	履歴書作成-3
第7回	就活準備⑥	★履歴書用写真撮影。履歴書総括、まとめ
第8回	就活準備⑦	面接のポイント(個人、グループ)。Web面接の注意点
第9回	面接ロールプレイ①	グループ面接練習-1(6人×8グループ) ※2チームで実施
第10回	面接ロールプレイ②	グループ面接練習-2(6人×8グループ) ※2チームで実施
第11回	面接ロールプレイ③	グループ面接練習-3(6人×8グループ) ※2チームで実施
第12回	面接ロールプレイ④	個人面接練習-1(no.1～6、no.7～12) ※2チームで実施
第13回	面接ロールプレイ⑤	個人面接練習-1(no.13～18、no.19～24) ※2チームで実施
第14回	面接ロールプレイ⑥	個人面接練習-1(no.25～30、no.31～36) ※2チームで実施
第15回	面接ロールプレイ⑦	個人面接練習-1(no.37～42、no.43～48) ※2チームで実施
第16回	期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	就職講座Ⅱ		担当教員	植田 勉	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、主な制作業界・市場についての知識を習得するとともに、グループワークで業界動向を研究・発表し理解を高める。また、企業研究を行い求める人材像について解説するとともに、就職講座Ⅰと連動してオンライン面接を想定した練習を実施。早期に面接スキルを身に付け、業界就職を目指すための対策と支援を行う。						
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	60 %	課題	0 %	他	40 %
教科書	就職テキスト			副教材および参考文献	オリジナルPPT 適宜プリント、データの配布		

	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。上級生の就活体験談を聞く。目標設定
第2回	制作業界、企業研究①	主要制作業界の基礎知識(デザイン、Web、IT業界)
第3回	制作業界、企業研究②	主要制作業界の基礎知識(CG、映像業界)
第4回	制作業界、企業研究③	企業アプローチの方法(メール、書類送付について)
第5回	志望動機①	業界別志望動機のポイント
第6回	志望動機②	志望動機作成-1
第7回	志望動機③	志望動機作成-2
第8回	志望動機④	志望動機作成総括、まとめ
第9回	面接ロールプレイ①	オンライン面接練習-1(no.1~12) ※フィードバック、振返り
第10回	面接ロールプレイ②	オンライン面接練習-2(no.13~24) ※フィードバック、振返り
第11回	面接ロールプレイ③	オンライン面接練習-3(no.25~36) ※フィードバック、振返り
第12回	面接ロールプレイ④	オンライン面接練習-4(no.37~48) ※フィードバック、振返り
第13回	業界研究ワーク①	業界の現状と市場規模、職種、待遇、展望考察
第14回	業界研究ワーク②	プレゼンテーション資料にまとめる
第15回	業界研究ワーク③	プレゼンテーションとフィードバック。振返り
第16回	期末試験	期末試験の実施

# 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	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	2

授業概要	<p>この科目ではコンピューターをビジネスで利用するにあたり基礎的な知識を学ぶ。前期は、情報処理システム、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク分野の基礎的な知識を習得し、職業選択において幅広い視野を持つことを目的とする。</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	・「チューリングの考える機械」: 技術評論社			副教材および 参考文献		・副教材 : プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	・サーティファイ情報処理: 概要	・サーティファイ情報処理: 各設問の解説
第2回	・サーティファイ3級: 第36回	・基数変換について
第3回	・サーティファイ3級: 第36回	・データ型について
第4回	・サーティファイ3級: 第39回	・論理演算について
第5回	・サーティファイ3級: 第39回	・データ構造: キュー / スタック操作方法
第6回	・サーティファイ3級: 第40回	・データ構造: 2分木について
第7回	・サーティファイ3級: 第40回	・ファイル操作
第8回	・サーティファイ3級: 第42回	・フローチャート / アルゴリズム
第9回	・サーティファイ3級: 第44回	・プログラム言語
第10回	・サーティファイ3級: 第48回	・CPU / 演算装置
第11回	・サーティファイ3級: 第49回	・磁気ディスク装置: 計算
第12回	・サーティファイ3級: 第51回	・周辺機器: I/O
第13回	・サーティファイ3級: 第55回	・OS & システム構成
第14回	・サーティファイ3級: 第57回	・ネットワーク & セキュリティ
第15回	・まとめ	・総復習 / 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	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	後期	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、ポートフォリオ制作において重要な構成手法であるレイアウトの実践を科目の目標とする。タイポグラフィ、グリッドシステム、デザイン基本4原則についての講義、課題制作を行いテクニックを身に付ける。ポートフォリオを自らページ構成を考え実際に制作することで、早期就職活動の準備に繋げる。						
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	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 適宜プリント、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。デザインのトレンド考察、振り返り
第2回	デザイン基本原則①	デザインの4原則(近接、整列、反復、対比)
第3回	デザイン基本原則②	名刺実践-1(情報整理)
第4回	デザイン基本原則③	名刺実践-2(制作作業、チェック)
第5回	デザイン基本原則④	名刺実践-3(仕上げ、書き出し)。データ提出
第6回	デザイン基本原則のまとめ	課題の相互鑑賞、講評会
第7回	年賀状コンテスト作品制作①	オリエンテーション(要件整理)。テーマの決定、ラフ制作
第8回	年賀状コンテスト作品制作②	制作作業、入稿データの作り方
第9回	年賀状コンテスト作品制作③	制作作業(仕上げ、書き出し)。応募データ提出
第10回	年賀状コンテスト作品制作のまとめ	課題の相互鑑賞、講評会
第11回	ポートフォリオ①	グリッドシステムの基礎知識
第12回	ポートフォリオ②	ポートフォリオの構成、フォーマット
第13回	ポートフォリオ③	レイアウト実践-1(表紙制作、チェック)
第14回	ポートフォリオ④	レイアウト実践-2(プロフィール制作、チェック)
第15回	ポートフォリオ⑤	レイアウト実践-3(制作作業、チェック)。進捗データ提出
第16回	期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	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	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目は前期で習得した撮影の技術を実践で運用する想定してさらに深掘りしていく。具体的には静止画に加え、動画撮影の技術や実際に使用する際のポイント等を学ぶ。最終的には作品制作に使用する素材を自分で調達できることを目的とする。						
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	30 %	他	20 %
教科書	入門CGデザイン			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	概要説明
第2回( / )	機材の特性	使用機材の特徴や使い方
第3回( / )	ライティング	ライトの種類と使い方
第4回( / )	カメラワーク1	フレーミング・アングルについて
第5回( / )	カメラワーク2	カメラのアニメーション
第6回( / )	コンポジット1	マット合成について
第7回( / )	コンポジット2	グリーンバック、キーイングについて
第8回( / )	編集1	プレミアの基本について
第9回( / )	編集2	納品作業のポイント
第10回( / )	撮影準備:企画作成	コンセプト・絵コンテ
第11回( / )	撮影準備:素材調整	撮影素材の下準備のポイント
第12回( / )	撮影実践1	ライティング・カメラワークの応用
第13回( / )	撮影実践2	合成・編集
第14回( / )	撮影実践3	音・編集
第15回( / )	仕上げ作業	期末課題の提出とチェック
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	後期	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。					
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
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		オリジナルPPT 適宜プリント、データの配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回( / )	オリエンテーション	授業・試験概要説明と準備(仕様、環境設定 他)
第2回( / )	Ai模擬問題 実践1章2部	Aiの模擬問題実践1とポイント解説
第3回( / )	Ps模擬問題 実践1章2部	Psの模擬問題実践1とポイント解説
第4回( / )	Ai模擬問題 実践2章2部	Aiの模擬問題実践2とポイント解説
第5回( / )	Ps模擬問題 実践2章2部	Psの模擬問題実践2とポイント解説
第6回( / )	Ai模擬問題 実践3章2部	Aiの模擬問題実践3とポイント解説
第7回( / )	Ps模擬問題 実践3章2部	Psの模擬問題実践3とポイント解説
第8回( / )	模擬試験1の実施	模擬試験1の実施と解説
第9回( / )	模擬試験2の実施	模擬試験2の実施と解説
第10回( / )	模擬試験3の実施	模擬試験3の実施と解説
第11回( / )	Psの振り返り	Psの問題の解説
第12回( / )	Aiの振り返り	Ai問題の解説
第13回( / )	Aiによる制作実践1	データでのオブジェクト制作
第14回( / )	Aiによる制作実践2	データでのレイアウトの技術
第15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16回( / )	Psによる制作実践2	データでの画像合成の技術

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	プランニング基礎		担当教員	植田 勉	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	後期	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、実践的な題材を利用することで、企画から資料制作、プレゼンまで制作工程の一連の流れを学ぶ。各フローで制作ポイント、テクニックの知識・技術のインプットを行い、グループワークで実践。知識・技術の定着を行う。また、一部進級制作と連携し、企画のフォローとPower Pointの操作方法を学び、資料制作経験値の積み上げも行う。						
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	50 %	課題	50 %	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 適宜プリント、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。アイデア発想ワーク、振り返り
第2回	事例考察①	実例から学ぶ-1(要件定義、コンセプトの重要性)
第3回	事例考察②	実例から学ぶ-2(企画、ターゲットの重要性)
第4回	事例考察③	実例から学ぶ-3(AIDMA、AISAS、プロモーションの重要性)
第5回	企画提案方法①	プレゼンポイント-1(印象に残るシートの作成方法)
第6回	企画提案方法②	プレゼンポイント-2(作品の魅力、アピールの仕方)、まとめ
第7回	プランニング基礎①	様々なメディアの実例解説、トレンド考察
第8回	プランニング基礎②	マーケティング、リサーチ、6W2H(企画立案方法)
第9回	プランニング基礎③	グループワーク実践-1: 課題の要件定義(リサーチ)
第10回	プランニング基礎④	グループワーク実践-2: プロモーション(メディア考察)
第11回	プランニング基礎⑤	グループワーク実践-3: プレゼン資料作成
第12回	プランニング基礎⑥	グループワーク実践-4: 企画提案-1(1~6)、講評
第13回	プランニング基礎⑦	グループワーク課題-5: 企画提案-2(7~12)、講評、まとめ
第14回	プレゼンテクニック①	進級制作プレゼン資料作成-1(素材配置、全体構成)
第15回	プレゼンテクニック②	進級制作プレゼン資料作成-2(修正、確認、チェック)
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	後期	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、実践的な技術レクチャー、アプリケーションの連携の仕方と平行して、課題制作を段階的に行う。作品はプロダクト、動画、タイポグラフィの3種類とし、ポートフォリオ収録への足がかりとなる成果物として位置づける。また、他科目と一部連携させてクオリティを高める。						
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	100 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT 適宜プリント、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。プロダクト①	授業概要説明。メディアと表現手法、制作テーマの決定
第2回	プロダクト②	キービジュアル制作、展開方法
第3回	プロダクト③	仕上げ、書き出し(課題提出)
第4回	プロダクトのまとめ	課題の相互鑑賞、講評会
第5回	デジタルサイネージ①	制作テーマをもとに絵コンテ制作
第6回	デジタルサイネージ②	絵コンテをもとに素材、キービジュアル制作
第7回	デジタルサイネージ③	レイアウト(素材配置、カット編集)
第8回	デジタルサイネージ④	レイアウト(エフェクト、調整)
第9回	デジタルサイネージ⑤	制作作業、チェック
第10回	デジタルサイネージ⑥	仕上げ、書き出し(課題提出)
第11回	デジタルサイネージのまとめ	課題の相互鑑賞、講評会
第12回	タイポグラフィ①	文字組みと書体。様々な表現手法、ロゴ制作(アイデア出し)
第13回	タイポグラフィ②	ロゴ制作(ラフデザイン、展開方法)
第14回	タイポグラフィ③	制作作業、チェック
第15回	タイポグラフィ④	仕上げ、書き出し(課題提出)
第16回	期末試験	期末試験の実施



# 授 業 計 画

No.1

授業科目	進級制作		担当教員	植田、一島、日比野	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	4 コマ/週	授業形態	演習	単位数	4

授業概要	この科目は、将来の希望職種を考え、個人で企画から課題を制作、発表まで実践的な制作フローを体験する。また各コースで学ぶ知識と技術を活かし、1年次の集大成となる作品を制作し、年度末に発表・展示会を実施して評価を受ける。作品はポートフォリオへの主軸と捉えて、早期就職活動の準備に繋げる。						
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	100 %	他	0 %
教科書	各自必要に応じて購入する場合もある			副教材および参考文献	オリジナルPPT 適宜プリント、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。課題要件定義、スケジュール確認
第2回	plan-1: プレ課題A①	企業ロゴ導入(アイデア出し)
第3回	plan-1: プレ課題A②	企業ロゴ導入(ラフ、素材制作)-1
第4回	plan-1: プレ課題A③	企業ロゴ導入(ラフ、素材制作)-2
第5回	plan-1: プレ課題A④	企業ロゴ導入(本制作、チェック)-1
第6回	plan-1: プレ課題A⑤	企業ロゴ導入(本制作、チェック)-2
第7回	plan-1: プレ課題Aのまとめ	プレ課題Aの書き出し、まとめ。プレ課題Bの内容説明
第8回	plan-1: プレ課題B①	企業ロゴ展開(ラフ制作、チェック)-1
第9回	plan-1: プレ課題B②	企業ロゴ展開(ラフ制作、チェック)-2。まとめ
第10回	plan-1: プレ課題B③	企業ロゴ展開(素材の仮編集、構成)
第11回	plan-1: プレ課題B④	企業ロゴ展開(本制作、チェック)-1
第12回	plan-1: プレ課題B⑤	企業ロゴ展開(本制作、チェック)-2
第13回	plan-1: プレ課題Bのまとめ	プレ課題Bの書き出し、まとめ。Plan-1の振返り
第14回	plan-2: 作品企画①	A,B作品の企画について。要件整理、アイデア出し
第15回	plan-2: 作品企画②	A,B作品の企画チェック(初稿)-1
第16回	plan-2: 作品企画③	A,B作品の企画チェック(初稿)-2

	講義計画	実施細目
第17回	plan-2: 作品企画③	A,B作品の企画チェック(初稿)-3
第18回	plan-2: 作品企画展開①	A,B作品の企画(制作内容、スケジュールの具現化)-1
第19回	plan-2: 作品企画展開②	A,B作品の企画(制作内容、スケジュールの具現化)-2
第20回	plan-2: 作品企画展開③	A,B作品の企画(制作内容、スケジュールの具現化)-3
第21回	plan-2: 作品企画発表①	個人発表-1(no.1~16)、フィードバック
第22回	plan-2: 作品企画発表②	個人発表-2(no.17~32)、フィードバック
第23回	plan-2: 作品企画発表③	個人発表-3(no.33~48)、フィードバック
第24回	plan-2: 作品企画まとめ	作品企画書の修正とまとめ。データ提出
第25回	plan-2: A作品-本制作準備①	制作コンセプト、アイデアをもとに素材収集-1
第26回	plan-2: A作品-本制作準備②	制作コンセプト、アイデアをもとに素材収集-2
第27回	plan-2: A作品-本制作準備③	制作コンセプト、アイデアをもとに素材検証-1
第28回	plan-2: A作品-本制作準備④	制作コンセプト、アイデアをもとに素材検証-2
第29回	plan-2: A作品-本制作準備⑤	仮組み、アウトライン(素材の編集、構成)-1
第30回	plan-2: A作品-本制作準備⑥	仮組み、アウトライン(素材の編集、構成)-2
第31回	plan-2: A作品-本制作準備⑦	中間チェックに向けてデータの書き出し、提出
第32回	plan-2: A作品-中間チェック①	進捗確認とチェック、内容精査-1(no.1~16)
第33回	plan-2: A作品-中間チェック②	進捗確認とチェック、内容精査-2(no.17~32)
第34回	plan-2: A作品-中間チェック③	進捗確認とチェック、内容精査-3(no.33~48)
第35回	plan-2: A作品-本制作①	中間チェックの内容、修正箇所確認
第36回	plan-2: A作品-本制作②	本制作-1(修正作業)
第37回	plan-2: A作品-本制作③	本制作-2(修正作業、チェック)
第38回	plan-2: A作品-本制作④	本制作-3(修正作業、チェック)、仕上げについて
第39回	plan-2: A作品-本制作⑤	本制作-4(仕上げ作業、モックアップ)
第40回	plan-2: A作品-本制作⑥	本制作-5(最終チェック)
第41回	plan-2: A作品-本制作⑦	仕上げ、データの書き出し
第42回	plan-2: A作品-提出	A作品の提出、まとめと振り返り
第43回	plan-2: B作品-本制作準備①	制作コンセプト、アイデアをもとに素材収集-1
第44回	plan-2: B作品-本制作準備②	制作コンセプト、アイデアをもとに素材収集-2
第45回	plan-2: B作品-本制作準備③	制作コンセプト、アイデアをもとに素材検証-1
第46回	plan-2: B作品-本制作準備④	制作コンセプト、アイデアをもとに素材検証-2
第47回	plan-2: B作品-本制作準備⑤	仮組み、アウトライン(素材の編集、構成)-1
第48回	plan-2: B作品-本制作準備⑥	仮組み、アウトライン(素材の編集、構成)-2

	講 義 計 画	実 施 細 目
第49回	plan-2:B作品-本制作準備⑦	中間チェックに向けてデータの書き出し、提出
第50回	plan-2:B作品-中間チェック①	進捗確認とチェック、内容精査-1(no.1~16)
第51回	plan-2:B作品-中間チェック②	進捗確認とチェック、内容精査-2(no.17~32)
第52回	plan-2:B作品-中間チェック③	進捗確認とチェック、内容精査-3(no.33~48)
第53回	plan-2:B作品-本制作①	中間チェックの内容、修正箇所確認
第54回	plan-2:B作品-本制作②	本制作-1(修正作業)
第55回	plan-2:B作品-本制作③	本制作-2(修正作業、チェック)
第56回	plan-2:B作品-本制作④	本制作-3(修正作業、チェック)、仕上げについて
第57回	plan-2:B作品-本制作⑤	本制作-4(仕上げ作業、モックアップ)
第58回	plan-2:B作品-本制作⑥	本制作-5(最終チェック)
第59回	plan-2:B作品-本制作⑦	仕上げ、データの書き出し
第60回	plan-2:B作品-提出	B作品の提出、まとめと振返り
第61回	期末発表・展示会準備①	A,B作品の発表リハーサル、資料作成、ボード制作-1
第62回	期末発表・展示会準備②	A,B作品の発表リハーサル、資料作成、ボード制作-2
第63回	期末発表・展示会準備③	実行委員を中心に準備作業(設営、機材チェック)
第64回	期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	Webデザイン		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	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	Photoshop、Illustratorを扱える様になっている前提でバナー、サイト制作とWebにまつわるデザインを行える様になる為の科目。Webならではのルールを知り、それに則った制作方法や手順を学ぶ。Webコーディング応用との連携を図り、企画からコーディングまでを行い、1つのLPを完成させてポートフォリオに盛り込める作品にする。						
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	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			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	サイト制作に関わる職種とデザインの役割を知る。
第2回	◆課題:バナーデザイン	デザインの原則、視線誘導に従った考え方を知る。
第3回	└ 制作時間(マナー)	トーン&マナーの考え方に則った考え方を知る。
第4回	└ 制作時間(まとめ)	これまで制作したバナーを見直し、書き出しまで行う。
第5回	UXデザイン	5段階モデルに沿った制作フローを確認する。
第6回	◆課題:LPデザイン	LPを知り、コンバージョンの大切さを確認する。
第7回	└ 制作時間(企画)	LPの企画を立て、PFに盛り込める資料を作成する。
第8回	└ レクチャー(WF1)	サイトの部位名称と役割とWFの種類と制作方法の確認。
第9回	└ 制作時間(WF2)	WFのFV部分を制作する。
第10回	└ 制作時間(WF3)	WFのコンテンツ部分を制作する。
第11回	└ レクチャー(DC1)	DCを制作する上での注意点を確認する。
第12回	└ 制作時間(DC2)	サイトに必要な文章、素材の作成と準備を行う。
第13回	└ 制作時間(DC3)	グリッドに配慮してFV部分の文章と素材を配置する。
第14回	└ 制作時間(DC4)	グリッドに配慮してコンテンツ部分の文章と素材を配置する。
第15回	└ 制作時間(DC5)	DC完成、サイト用に各画像を書き出す。
第16回	アップロード、講評	実際にオンラインへアップロードし、相互チェックを行う。

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	Webコーディング応用	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	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>前期のWebコーディング基礎の続きとなる授業。これまでHTML4.01で書いてきたものをHTML5に上げ、CSS2.1をCSS3にしていって授業となる。基礎で得た知識を活かし、応用では近年使用されている書き方を学んでいく。現行バージョンならではの豊かな表現を知る。Webデザインの科目と連携を図り、創造出来る様になった画像ベースでのサイトを実際にコーディングで構築する。また、jQueryプラグインでリッチな表現、ポートフォリオに盛り込める作品にしていく。</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	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			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の確認。HTMLの歴史を知る。
第2回	コーディングの復習1	各種タグ、属性、セクタ、プロパティ等の復習。
第3回	コーディングの復習2	レイアウトの復習。
第4回	floatレイアウト	floatを使用したレイアウトの方法を知る。
第5回	ポジションレイアウト	floatの様な横並びレイアウトで出来ないpositionを知る。
第6回	表示形式設定	基本的な表示の形式を変更するdisplay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	影付けと透過	テキストやBOXへの影付けや透過を行える様になる。
第9回	変形、複数背景	角丸や移動、回転、拡大縮小を行える様になる。
第10回	jQuery入門	サイトにJQを組み込みリッチな表現を出来る様になる。
第11回	◆課題:LPコーディング	float、position、displayを使ったサイト制作を行う。
第12回	└ 制作時間(骨格)	WDで作成した文章を使い、骨格を記述する。
第13回	└ 制作時間(装飾1)	FV部分のWFをCSSで再現する。
第14回	└ 制作時間(装飾2)	コンテンツ部分のWFをCSSで再現する。
第15回	└ 制作時間(jQuery)	jQueryプラグインを使って、リッチなサイトに仕上げる。
第16回	└ 講評、バッファ	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	デッサン応用 I		担当教員	山本喜昭	クラス	ビジュアルデザイン科1年(選択)	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>この授業は前期での経験値を存分に反映させ、応用編の課題展開になります。学生諸君には、発想、決定、描写、効率、完成度、客観性など制作に必要な要素を獲得し、高い意識を持つ努力を惜しまない事を希望します。また、作品は就活で必須のポートフォリオに収納できる水準を目指し作品撮影に伴う技法や知識も習得していきましょう。</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	10 %	課題	80 %	他	10 %
教科書	なし	副教材および参考文献		必要に応じて指示する			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	幾何形態デッサン①	パース研究、一点透視図法他概説
第2回	幾何形態デッサン②	一コマ一点完成をめざそう！
第3回	幾何形態デッサン③	3点完成、次回プレゼンの為の準備
第4回	幾何形態デッサン④	ポートフォリオに収納する作品を目標とする
第5回	人物クロッキー	学生ローテーションモデル・座り・立ち・寝ポーズの研究
第6回	人体研究①	顔の各器官の研究
第7回	人体研究②	自画像
第8回	人体研究③	自画像、手と背景を含む
第9回	人体研究④	自画像完成・講評会(プレゼン)
第10回	構成デッサン①	幾何形態の応用編/エスキース作業
第11回	構成デッサン②	B4画用紙を使用/本作へ
第12回	構成デッサン③	継続作業、進捗状況報告会
第13回	構成デッサン④	継続作業
第14回	構成デッサン⑤	完成。総評
第15回	構成デッサン⑥	ブラッシュアップ作業・ポートフォリオ収納作品の選出作業
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応用 I		担当教員	柴田大地	クラス	ビジュアルデザイン科1年(選択)	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この授業では3DCGアートの基礎知識を身につけることを目的とする。3次元CGやMAYAの具体的な手法に加え、制作の基礎において必要となる関連知識の解説を行う。中間でのデータ提出の実施と、期末での提出を実施する。						
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	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	PDF、データ配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業について、前期に習ったモデリングツールの確認
第2回	ローポリのキャラモデリング①	モデリング準備、イメージプレーンについて
第3回	ローポリのキャラモデリング②	プリミティブの整形方法、マルチカット
第4回	ローポリのキャラモデリング③	押し出しと円形化
第5回	ローポリのキャラモデリング④	全体の仕上げ
第6回	レンダリング、書き出し	レンダリングの設定、書き出し実践
第7回	キャラクターアニメーション基礎①	概念解説、キーフレームの基礎
第8回	キャラクターアニメーション基礎②	解説、データ配布と実践
第9回	キャラクターアニメーション基礎③	実践まとめ、各自作成データの提出
第10回	提出課題の確認	期末提出の内容共有、ここまでのまとめ
第11回	スケルトン、スキニング実践	解説、参考データを使用してのスキニング実践
第12回	スキンウェイト調整解説	概念解説、スキンウェイトの基礎
第13回	キャラクターアニメーション作成①	概念解説、キャラクターデータの基礎
第14回	キャラクターアニメーション作成②	解説、データ配布と実践
第15回	キャラクターアニメーション作成③	解説、キャラクタの気をつけるべきポイントについて
第16回	期末試験	期末試験の実施