

2021年度

# カリキュラム編成書

デジタルデザイン科

東北電子専門学校

# 学 科 概 要 書

作成日:2021年4月1日

作成者:内海 信也

|       |           |
|-------|-----------|
| 学 科 名 | デジタルデザイン科 |
| コース名  |           |
| 所属分野  | クリエイティブ   |

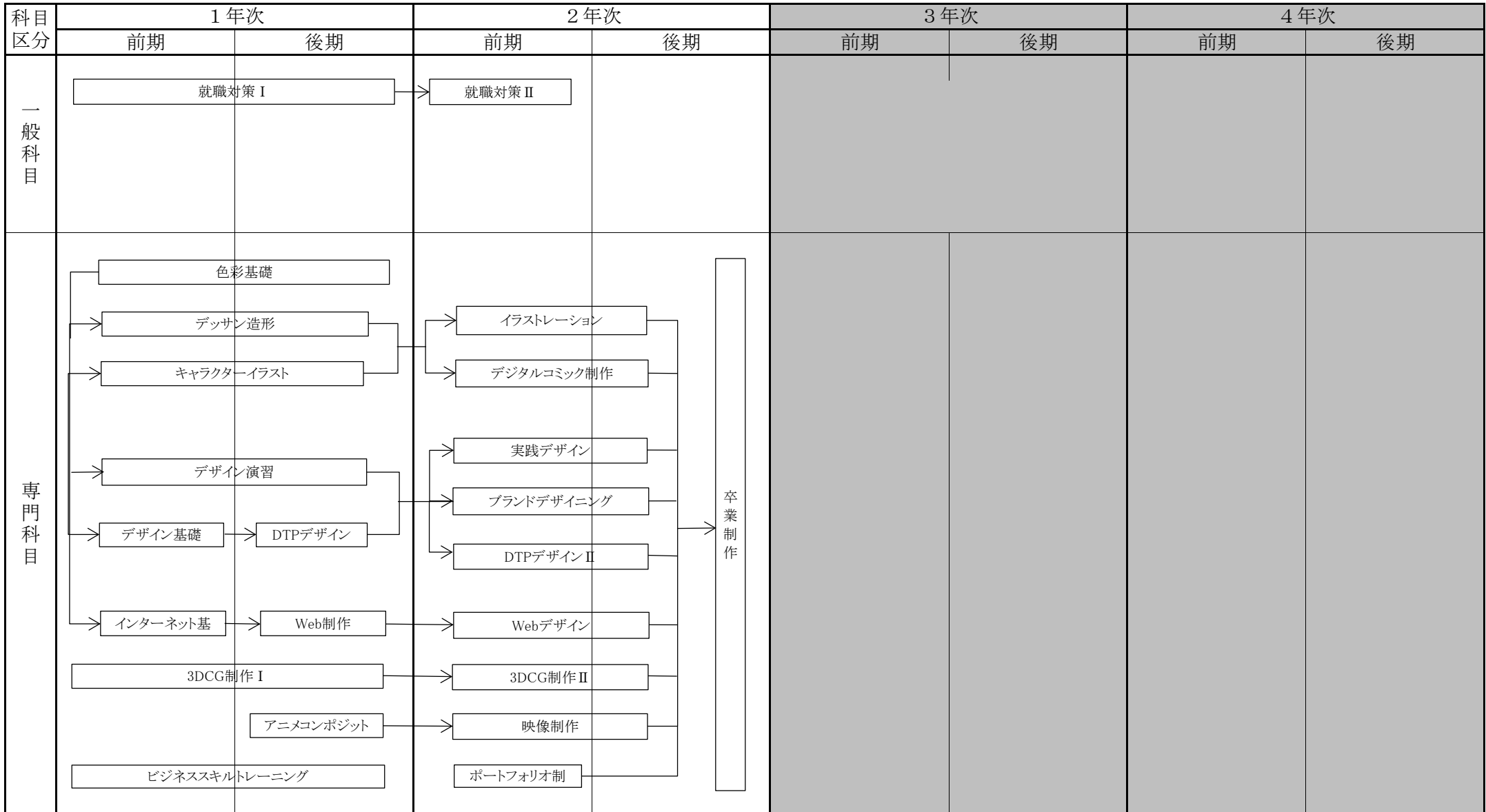
|  |  |
|--|--|
| 人材ニーズ  | これまでのグラフィックデザインは印刷物を中心としたメディアで活用されてきた技術であったが、                  |
|  | 現在ではWeb、スマートフォン、デジタルサイネージ等の表示デバイスでの活用も著しい。                     |
|  | そのため、幅広いメディア向けの制作技術とディレクション能力を備えた人材が求められている。                   |
|  |  |
| 育成人材像  | Adobe PhotoshopやAdobe Illustratorを使用してデザインの現場で理論を基盤に印刷媒体を代表とする |
|  | グラフィックデザインの職務に従事できるレベルの技術力を身につける。さらにはWebやスマートフォン、              |
|  | デジタルサイネージといった表示デバイスに関する制作も可能とした人材を育成像とする。                      |
|  |  |
| 主な教育内容<br>と目標  | 知識・技術  |
|  | グラフィックデザイン:レイアウト、組版、各種デザインマテリアルの的確な取り扱いについて。                   |
|  | 印刷メディア:印刷物をデザインする上での知識・技術および印刷に関する知識。                          |
|  | Webメディア:HTML、CSSおよびWeb全体に関する知識。                                |
|  | 3DCGおよび映像メディア:各種表現を行うための知識。                                    |
|  | アプリケーションスキル  |
|  | Adobe PhotoshopおよびIllustrator:グラフィックデザイン職1年目として通用するレベル。        |
|  | Adobe Dreamweaverを代表とするWebデザインアプリ:基本的な操作技術。                    |
| Clip Studio Paint EX、After Effects、Premiere、InDesignおよびAutodesk MAYA:基本的な操作技術。 |  |
| 目標資格   | Webデザイナー検定   |
|  | CGクリエイター検定   |
|  | 色彩士検定  |
| 目指す職種  | 印刷系デザイナー(グラフィックデザイナー・エディトリアルデザイナー・パッケージデザイナー)                  |
|  | 印刷系オペレーター(DTPオペレーター・製版オペレーター・印刷オペレーター)                         |
|  | グラフィックデザイン系クリエイター  |
| 業界や外部<br>専門家との<br>連携体制   | 【現状】   |
|  | 株式会社リード・サイン / CG-ARTS(公益財団法人画像情報教育振興協会)                        |
|  | 内崎まさとし先生(漫画家・イラストレーター) / 田中宏明先生(漫画家・アニメーター経験者)                 |
|  | 【今後】   |
|  | 仙台市内の各デザイン事務所等   |
| 特長   | 印刷分野の他にWeb、3DCG、コミック、放送番組、アニメ制作等の各種メディアの制作方法に                  |
|  | についても学習を行っており、グラフィックデザインの技術を様々なメディアで活用                         |
|  | できるようになっている。   |
| その他  |  |
|  |  |

(各行は適宜増減のこと)

# 科目関連図

作成日： 2020年4月1日

|      |           |
|------|-----------|
| 学科名  | デジタルデザイン科 |
| コース名 |           |



# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |                         |    |         |                     |
|---------------|---|-------------------------|----|---------|---------------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |                         |    |         |                     |
| コ ー ス 名       |   |                         |    |         |                     |
| 科 目 名         | 就職対策 I  |                         |    | 科 目 分 類 | 独自 / <b>共通</b>      |
| 履 修 年 次       | 1   | 履 修 学 期                 | 通年 | 授 業 形 態 | <b>講義</b> / 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1   | 総授業コマ数                  | 38 | 単 位 数   | 2                   |
| 担 当 教 員       | 内海 信也   | 実 務 経 験                 |    |         |                     |
| 目 的 / 概 要     | 一般常識や適性試験対策を中心に学習する。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学ぶ。  |                         |    |         |                     |
| 到 達 目 標       | 就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。   |                         |    |         |                     |
| 目 標 資 格       | 特になし  |                         |    |         |                     |
| 前 提 知 識       | 特になし  |                         |    |         |                     |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容                 |    |         |                     |
|               |   | ※別紙<br>就職対策 I (別紙①授業計画) |    |         |                     |
| 使 用 教 材       | Webコンテンツ LINESを利用(遠隔授業)   |                         |    |         |                     |
| 履 修 上 の 意 注   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。</li> <li>・理解できなかった所や復習のため、Webコンテンツ・eラーニングを活用し理解度を高める。</li> <li>・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。</li> <li>・以上でも解らなかつた所は、Teamsで担任教員に聞き理解できるようにする。</li> <li>・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。</li> </ul> |                         |    |         |                     |
| 成 績 評 価 の 方 法 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・実力試験の成績(年4回実施:ペーパーテスト):60%</li> <li>・Webコンテンツの回答実績など:平常点:40%</li> </ul>   |                         |    |         |                     |

## 就 職 対 策 I

作成日：2021年4月1日

### < 前 期 >

| 授業 | 教科・ジャンル            | 学習内容                              | ラインズ・コース             |
|----|--------------------|-----------------------------------|----------------------|
| 1  | 数学 オリエンテーション・数の体系1 | 整数・小数の四則演算                        | ベーシック                |
| 2  | 数学 数の体系1・数の体系2     | ()を使った計算、分数の四則演算                  | ベーシック                |
| 3  | 数学 数の体系2           | 負の数の四則演算、数の体系、整数の性質               | ベーシック                |
| 4  | 数学 単位／組み合わせ・確率     | いろいろな単位、単位当たりの大きさ、百分率             | ベーシック                |
| 5  | 数学 単位／組み合わせ・確率     | 平均値・統計・調査                         | ベーシック                |
| 6  | 数学 量の関係・文字式・関数     | 2つの量の関係、文字を使った式、比例、一次関数・グラフ       | ベーシック                |
| 7  | 数学 量の関係・文字式・関数     | 方程式・連立方程式                         | ベーシック                |
| 8  | 数学 累乗・二次方程式        | 平方根、二次方程式の基礎                      | ベーシック                |
| 9  | 数学 累乗・二次方程式        | 式の展開、因数分解、二次方程式の応用                | ベーシック                |
| 10 | 数学 図形              | 図形の基本、面積、体積                       | ベーシック                |
| 11 | 数学 図形              | 合同・相似、三平方の定理                      | ベーシック                |
| 12 | SPI非言語             | SPI計算の基礎、SPI非言語出題分野の基礎、演習問題(割合)   | SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野 |
| 13 | SPI非言語             | SPI非言語分野の基礎、演習問題(未知数の計算、特殊な割合の計算) | SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野 |
| 14 | SPI非言語             | SPI非言語分野の基礎、演習問題(代金の清算、代金の割合)     | SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野 |
| 15 | SPI非言語             | SPI非言語分野の基礎、演習問題(分割払い、損益算)        | SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野 |
| 16 | SPI非言語             | SPI非言語分野の基礎、演習問題(速さ、場合の数、確率)      | SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野 |
| 17 | SPI非言語             | SPI非言語分野の基礎、演習問題(グラフと領域、集合、推論)    | SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野 |
| 18 | SPI非言語             | SPI非言語分野の基礎、演習問題(表の読取、入出力装置)      | SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野 |
| 19 | SPI非言語             | SPI非言語分野の基礎、演習問題(経路図、資料・長文の読取など)  | SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野 |

### < 後 期 >

| 授業 | 教科・ジャンル            | 学習内容                            | ラインズ・コース        |
|----|--------------------|---------------------------------|-----------------|
| 1  | 国語 漢字の読み書き         | 漢字1～5                           | スタンダード          |
| 2  | 国語 熟語              | 熟語の構成、熟語、慣用句・反対語・故事成語・ことわざ      | スタンダード          |
| 3  | 国語 敬語              | 敬語の種類、尊敬語、謙譲語、丁寧語               | スタンダード          |
| 4  | SPI言語              | 2語の対応関係、演習問題(言語分野)              | SPI解法のテクニック言語分野 |
| 5  | SPI言語              | 語句の用法、演習問題(言語分野)                | SPI解法のテクニック言語分野 |
| 6  | SPI言語              | 語句の意味、演習問題(言語分野)                | SPI解法のテクニック言語分野 |
| 7  | SPI言語              | 熟語の意味、演習問題(言語分野)                | SPI解法のテクニック言語分野 |
| 8  | SPI言語              | 熟語の成り立ち、演習問題(言語分野)              | SPI解法のテクニック言語分野 |
| 9  | SPI言語              | 文章の並べ替え、長文読解、演習問題(言語分野)         | SPI解法のテクニック言語分野 |
| 10 | SPI言語              | 三文構成、空欄補充、演習問題(言語分野)            | SPI解法のテクニック言語分野 |
| 11 | SPI言語              | 空欄補充・文、長文の要約、演習問題(言語分野)         | SPI解法のテクニック言語分野 |
| 12 | 社会 政治・経済、国際・社会生活   | 経済の仕組み、日本国憲法、世界経済、国民経済と福祉、世界政治等 | スタンダード          |
| 13 | 理科 生物              | 植物、動物、消化と吸収、細胞、遺伝               | スタンダード          |
| 14 | 理科 気象・地学・天文など      | 地層、気象、日本の天気、天体、科学技術と人間、自然と人間    | スタンダード          |
| 15 | SPI模擬テスト マークシート    | 非言語分野                           | マークシート1         |
| 16 | SPI模擬テスト マークシート    | 言語分野                            | マークシート1         |
| 17 | SPI模擬テスト WEBテストニング | 非言語分野・言語分野                      | WEBテストニング1      |
| 18 | SPI模擬テスト テストセンター   | 非言語分野・言語分野                      | テストセンター・固定      |
| 19 | SPI模擬テスト テストセンター   | 非言語分野・言語分野                      | テストセンター・IRT     |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |   |    |         |   |
|---------------|--|---|----|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |   |    |         |   |
| コ ー ス 名       |  |   |    |         |   |
| 科 目 名         | 就職対策Ⅱ  |   |    | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / 共通                |
| 履 修 年 次       | 2  | 履 修 学 期   | 前期 | 授 業 形 態 | 講義/ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2  | 総授業コマ数  | 38 | 単 位 数   | 2   |
| 担 当 教 員       | 内海 信也  | 実 務 経 験   |    |         |   |
| 目 的 / 概 要     | 受験企業の研究、時事問題対策、面接訓練など、より実践的な就活トレーニングを行います。   |   |    |         |   |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・自己PR・志望動機等の文章が書ける。</li> <li>・適切な入退室ができる。</li> <li>・模擬面接できちんと話ができる。</li> </ul>  |   |    |         |   |
| 目 標 資 格       | 特になし   |   |    |         |   |
| 前 提 知 識       | 特になし   |   |    |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容   |    |         |   |
|               | 19<br>4<br>4<br>4<br>4<br>3  | 就職センター(企業調査・担当者相談等)<br>面接練習<br>企業調査<br>ビジネスマナー<br>作文対策<br>書類作成<br><br>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |    |         |   |
| 計             | 38   |   |    |         |   |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・お仕事のマナーとコツ【学研プラス】</li> <li>・内定者はこう書いた! エントリーシート・履歴書・志望動機・自己PR【高橋書店】</li> </ul> |   |    |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし   |   |    |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:50% ・期末試験:50%   |   |    |         |   |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |  |   |         |  |
|---------------|---|--|---|---------|--|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |  |   |         |  |
| コ ー ス 名       |   |  |   |         |  |
| 科 目 名         | デザイン基礎(企業連携科目)  |  |   | 科 目 分 類 | 独自 / 共通  |
| 履 修 年 次       | 1   | 履 修 学 期                                  | 前期  | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 6   | 総授業コマ数                                   | 114   | 単 位 数   | 6  |
| 担 当 教 員       | 企業連携実習企業担当者<br>内海 信也  | 実 務 経 験                                  | デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。その経験を生かし、広告を中心としたグラフィックデザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。 |         |  |
| 目 的 / 概 要     | グラフィックデザインの基礎や要素を、IllustratorやPhotoshopなどのデザイン業務で必須ソフトの基本的な操作方法を学習しながら修得します。<br>企業連携実習の部分においては、グラフィックデザイナーとして必要な技術をアイディエーションからデザイン 캠프までのデザインプロセスとして修得することを目的として、企業の第一線で活躍しているデザイナーである講師の指導の下、実践的な実習・演習として、グラフィックデザインによる問題解決の方法、デザインワークフロー、仮想クライアントによるオリエンテーション・ヒアリングの疑似体験、デザインコンセプトのメイキングおよびプレゼンテーション、課題制作の実施(アイディエーション・レイアウト・日本語組版)、課題制作完成品のプレゼンテーションを行います。<br>さらに、作品を評価し作品の完成度から学修成果の評価を行います。 |  |   |         |  |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・レイアウトソフトウェアを使って制作物のレイアウトが行える。</li> <li>・画像加工ソフトウェアを使って画像の修・加工・作成が行える。</li> </ul>  |  |   |         |  |
| 目 標 資 格       | 特になし  |  |   |         |  |
| 前 提 知 識       | 特になし  |  |   |         |  |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容                                  |   |         |  |
|               | 25  | Illustratorの基本操作                         |   |         |  |
|               | 25  | Photoshopの基本操作                           |   |         |  |
|               | 5   | ショップカードデザイン                              |   |         |  |
|               | 10  | ポスターデザイン                                 |   |         |  |
|               | 20  | Illustratorによるデザインマテリアルの制作               |   |         |  |
|               | 12  | デザインとは・文字・形と構成・編集とレイアウト                  |   |         |  |
|               | 7   | 様式・造形                                    |   |         |  |
|               |   | 企業連携実習(担当:株式会社リード・サイン)                   |   |         |  |
|               | 5   | オリエンテーション・ヒアリング学習                        |   |         |  |
|               | 5   | ポスターデザイン学習                               |   |         |  |
|               |   | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 |   |         |  |
|               |   | ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。           |   |         |  |
|               |   | ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。                  |   |         |  |
|               |   | ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。     |   |         |  |
| 計             | 114   |  |   |         |  |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustrator QuickMaster / Photoshop QuickMaster【ウイネット】</li> <li>・Design Basic Book【ビー・エヌ・エヌ新社】</li> </ul>   |  |   |         |  |
| 履 修 上 の 注 意   | 身の回りにあるもののデザインに対して“名探偵”のように「どうしてこういうデザインなんだろ?」という興味をもって下さい。そしてなぜそのようなデザインになったのか理由を推理して楽しんでみてください。   |  |   |         |  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・企業連携実習の評価:50%</li> <li>・平常点:20%</li> <li>・期末試験:30%</li> </ul>   |  |   |         |  |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |         |   |         |   |
|---------------|--|---------|---|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |         |   |         |   |
| コ ー ス 名       |  |         |   |         |   |
| 科 目 名         | デザイン演習   |         |   | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / <input type="checkbox"/> 共通 |
| 履 修 年 次       | 1  | 履 修 学 期 | 通年  | 授 業 形 態 | 講義 / 実習 / <input checked="" type="checkbox"/> 演習          |
| コマ数 / 週       | 1  | 総授業コマ数  | 38  | 単 位 数   | 2   |
| 担 当 教 員       | 鹿野 明子  | 実 務 経 験 | 映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。  |         |   |
| 目 的 / 概 要     | 各種媒体、カテゴリーにおけるデザインの特徴について修得します。また制作手法も修得します。   |         |   |         |   |
| 到 達 目 標       | ペラもの、ページもの、映像作品のテロップ等、各種グラフィックデザイン分野のデザインに必要なことを理解し、実制作の際に知識を活用して制作できる。<br>印刷物制作のワークフローについて理解し、概要を説明できる。 |         |   |         |   |
| 目 標 資 格       | 特になし   |         |   |         |   |
| 前 提 知 識       | 特になし   |         |   |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容 |   |         |   |
|               |  | 8       | 印刷物制作のワークフロー  |         |   |
|               |  | 10      | 企画と編集作業   |         |   |
|               |  | 12      | デザインと校正作業   |         |   |
|               |  | 2       | 広告とその要素(広告に必要な知識・考え方と要素のデザインの注意点)   |         |   |
|               |  | 2       | 本(書籍・雑誌)とその要素(各部の知識とデザインの注意点)   |         |   |
|               |  | 2       | パッケージとその要素(販売・使用される場面から考えられるデザイン要素の注意点)   |         |   |
|               |  | 2       | 映像番組のグラフィックデザイン(視聴者の年齢・ライフスタイルと視聴目的によるデザイン)   |         |   |
|               |  |         | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |         |   |
|               | 計  | 38      |   |         |   |
| 使 用 教 材       | ・印刷メディアディレクション【ボーンデジタル】<br>・配布資料   |         |   |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し   |         |   |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。ただし課題の状況によっては割合が変化します。<br>・平常点:20%      ・期末試験:80%                                      |         |   |         |   |



# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |  |   |         |           |
|---------------|---|--|---|---------|-----------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |  |   |         |           |
| コ ー ス 名       |   |  |   |         |           |
| 科 目 名         | デッサン造形  | 科 目 分 類  | ☐独自 / 共通  |         |           |
| 履 修 年 次       | 1   | 履 修 学 期  | 通年  | 授 業 形 態 | 講義/☑実習/演習 |
| コマ数 / 週       | 2   | 総授業コマ数   | 76  | 単 位 数   | 4         |
| 担 当 教 員       | 内崎 雅俊   | 実 務 経 験  | 商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。 |         |           |
| 目 的 / 概 要     | 基本的描写力を養い、洞察力と感性を磨くための素描訓練を行います。  |  |   |         |           |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサンとはどういうものか説明できる。</li> <li>・デッサンの基礎を学び、独習ができる。</li> <li>・クロッキーの基礎を学び、独習ができる。</li> </ul> |  |   |         |           |
| 目 標 資 格       | 特になし  |  |   |         |           |
| 前 提 知 識       | 特になし  |  |   |         |           |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容  |   |         |           |
|               | 4<br>5<br>20<br>32<br>2<br>5<br>8   | デッサンの基礎知識・画材の使い方<br>デッサン:基本立体<br>デッサン:静物①～④<br>デッサン:石膏像①～④<br>デッサン:人物①<br>クロッキー:人物<br>背景の表現方法<br><br>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |   |         |           |
| 計             | 76  |  |   |         |           |
| 使 用 教 材       | ・基礎から身につく はじめてのデッサン【西東社】  |  |   |         |           |
| 履 修 上 の 注 意   | 自主トレーニングの際は、好きなものも苦手なものも描くようにすること。幅広く描くことで、数多くのモチーフの特徴をつかむこと。   |  |   |         |           |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:80%   |  |   |         |           |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |                |  |         |  |
|---------------|--|----------------|--|---------|--|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |                |  |         |  |
| コ ー ス 名       |  |                |  |         |  |
| 科 目 名         | 色彩演習   |                |  | 科 目 分 類 | <input checked="" type="checkbox"/> 独自 / 共通  |
| 履 修 年 次       | 1  | 履 修 学 期        | 通年   | 授 業 形 態 | <input checked="" type="checkbox"/> 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / <input checked="" type="checkbox"/> 演習 |
| コマ数 / 週       | 1  | 総授業コマ数         | 38   | 単 位 数   | 2  |
| 担 当 教 員       | 鹿野 明子  | 実 務 経 験        | 映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。 |         |  |
| 目的 / 概要       | デザインにおける色の効果的な使い方や色彩の基本を修得し、カラーマスターの資格取得をめざします。  |                |  |         |  |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・配色の知識により、グラフィックデザインを中心に、よりの確な配色設計が行える。</li> <li>・配色の知識により、キャラクターデザイン等のカラー設計が、よりの確に行える。</li> </ul>                        |                |  |         |  |
| 目 標 資 格       | ADEC色彩士検定 3級   |                |  |         |  |
| 前 提 知 識       | 特になし   |                |  |         |  |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容        |  |         |  |
|               | 5  | ・色のなりたち・混色     |  |         |  |
|               | 4  | ・表示方法          |  |         |  |
|               | 3  | ・演習:PCCSの色の三属性 |  |         |  |
|               | 5  | ・知覚的效果         |  |         |  |
|               | 2  | ・心理的效果         |  |         |  |
|               | 7  | ・色彩調和と配色演習     |  |         |  |
|               | 4  | ・色彩検定対策        |  |         |  |
|               | 4  | ・配色演習:パーソナルカラー |  |         |  |
| 4             | ・補習  |                |  |         |  |
|               | <p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p> |                |  |         |  |
| 計             | 38   |                |  |         |  |
| 使 用 教 材       | Color MasterBASIC【NPO法人 アデック出版局】<br>アクリルガッシュ(CMYK, BkWに準ずるもの)<br>配色カード199b(日本色研事業)、筆、パレット、タオル、はさみ、定規等  |                |  |         |  |
| 履 修 上 の 意 注   | 忘れものをしない(授業になりません)。  |                |  |         |  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・期末試験:80%  |                |  |         |  |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |   |   |         |              |
|---------------|--|---|---|---------|--------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |   |   |         |              |
| コ ー ス 名       |  |   |   |         |              |
| 科 目 名         | DTPデザイン I (企業連携科目)   |   |   | 科 目 分 類 | 独自 / 共通      |
| 履 修 年 次       | 1  | 履 修 学 期   | 後期  | 授 業 形 態 | 講義 / 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 4  | 総授業コマ数  | 76  | 単 位 数   | 4            |
| 担 当 教 員       | 企業連携実習企業担当者<br>内海 信也   | 実 務 経 験   | デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。その経験を生かし、広告を中心としたグラフィックデザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。 |         |              |
| 目 的 / 概 要     | IllustratorやPhotoshopを使ってデスクトップパブリッシングの操作方法を修得、各自のアイデアをデジタルで作品化します。<br>企業連携実習の部分においては、グラフィックデザイナーとして必要な技術をアイディエーションからデザインカンパまでのデザインプロセスとして修得することを目的として、企業の第一線で活躍しているデザイナーである講師の指導の下、実践的な実習・演習として、グラフィックデザインによる問題解決の方法、デザインワークフロー、仮想クライアントによるオリエンテーション・ヒアリングの疑似体験、デザインコンセプトのメイキングおよびプレゼンテーション、課題制作の実施(アイディエーション・レイアウト・日本語組版)、課題制作完成品のプレゼンテーションを行います。<br>さらに、作品を評価し作品の完成度から学修成果の評価を行います。 |   |   |         |              |
| 到 達 目 標       | ・前期科目Macベーシックよりも複雑な印刷物を制作できる。  |   |   |         |              |
| 目 標 資 格       | 特になし   |   |   |         |              |
| 前 提 知 識       | 特になし   |   |   |         |              |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容   |   |         |              |
|               | 2<br>4<br>4<br>4<br>12<br>40   | デザインの心構えについて<br>レイアウトの手法<br>原稿・文字について<br>写真・イラストについて<br>ページ物制作アプリケーション実習<br>各種制作(POP・DM・フライヤー・その他)  |   |         |              |
| 計             | 5<br>5   | 企業連携実習(担当:株式会社リード・サイン)<br>リーフレットデザイン学習<br>チラシデザイン学習   |   |         |              |
|               | 76   | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |   |         |              |
| 使 用 教 材       | ・なるほどデザイン<目で見て楽しむ新しいデザインの本。>【エムディエヌコーポレーション】   |   |   |         |              |
| 履 修 上 の 注 意   | 気に入ったデザインはどのようにすれば作れるか考察し、そして観て理解するだけでなく、そのエッセンスを取り入れた作品を作ってみて体得してください。  |   |   |         |              |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・企業連携実習の評価:50%      ・平常点:20%      ・課題評価:30%  |   |   |         |              |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |  |   |         |              |
|---------------|---|--|---|---------|--------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |  |   |         |              |
| コ ー ス 名       |   |  |   |         |              |
| 科 目 名         | 3DCG制作 I  |  |   | 科 目 分 類 | 独自 / 共通      |
| 履 修 年 次       | 1   | 履 修 学 期  | 通年  | 授 業 形 態 | 講義 / 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2   | 総授業コマ数   | 76  | 単 位 数   | 4            |
| 担 当 教 員       | 橋本 貢  | 実 務 経 験  | 映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。 |         |              |
| 目 的 / 概 要     | 3DCGソフトの操作方法を学習して、立体的なキャラクターなどをデザインする方法を学びます。   |  |   |         |              |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なモデルを作成できる。</li> <li>・質感の設定ができる。</li> <li>・ライティングの設定ができる。</li> </ul>      |  |   |         |              |
| 目 標 資 格       | CGクリエイター検定 ベーシック  |  |   |         |              |
| 前 提 知 識       | 特になし  |  |   |         |              |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容  |   |         |              |
|               | 2   | CGとは(CGの歴史・産業応用・ワークフロー・他)  |   |         |              |
|               | 2   | 表現の基礎(デッサンとCG・色と動き・文字・他)   |   |         |              |
|               | 3   | 2次元CGと写真撮影(デジタル画像の基礎・写真撮影とレタッチ・他)  |   |         |              |
|               | 6   | 3次元CGの制作(モデリング・マテリアル・アニメーション・カメラワーク・ライティング・レンダリング・合成・編集・他)   |   |         |              |
|               | 2   | 技術の基礎(ハードウェア・ソフトウェア・デジタルの基礎・他)   |   |         |              |
|               | 2   | 知的財産権(知的財産権・著作権・他)   |   |         |              |
|               | 45  | 課題制作(モデリング・テクスチャリング・ポージング・レンダリング・他)  |   |         |              |
|               | 10  | 検定対策   |   |         |              |
|               | 4   | 情報倫理   |   |         |              |
| 計             | 76  | <p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p> |   |         |              |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・入門CGデザイン【CG-ARTS】</li> <li>・CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集【CG-ARTS】</li> </ul> |  |   |         |              |
| 履 修 上 の 意 注   | 3DCG作品だけでなく、工業製品の造形にも注目してみましょう。   |  |   |         |              |
| 成 績 評 価 の 方 法 | <p>以下の点を中心に総合的に評価します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・平常点:20%</li> <li>・課題評価:80%</li> </ul>             |  |   |         |              |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |         |   |         |  |
|---------------|---|---------|---|---------|--|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |         |   |         |  |
| コ ー ス 名       |   |         |   |         |  |
| 科 目 名         | キャラクターイラスト  | 科 目 分 類 | ☐ 独自 / 共通   |         |  |
| 履 修 年 次       | 1   | 履 修 学 期 | 通年  | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2   | 総授業コマ数  | 76  | 単 位 数   | 4  |
| 担 当 教 員       | 内崎 雅俊<br>田中 宏明  | 実 務 経 験 | 商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。   |         |  |
| 目的 / 概要       | マスコットキャラクターを中心に、ゲームやマンガなどの魅力的なキャラクターの描き方を学びます。  |         |   |         |  |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・マスコットキャラクターのイラストが考案できる。</li> <li>・ゲームや漫画などのキャラクターを世界設定を基に考案できる。</li> <li>・商業イラストや店頭POPで使用できるシンプルでカジュアルなキャラクターを描ける。</li> </ul>                         |         |   |         |  |
| 目 標 資 格       | 特になし  |         |   |         |  |
| 前 提 知 識       | 特になし  |         |   |         |  |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容 |   |         |  |
|               |   | 4       | シンプルなイラストの描き方   |         |  |
|               |   | 10      | ゲーム・SNSキャラクターの描き方   |         |  |
|               |   | 8       | マスコットキャラクター   |         |  |
|               |   | 8       | 似顔絵   |         |  |
|               |   | 8       | 様々な画風について   |         |  |
|               |   | 16      | マンガ・ゲーム・玩具等のキャラクターデザイン(世界設定、登場人物、アイテム等)   |         |  |
|               |   | 8       | その他課題制作   |         |  |
|               |   | 4       | パースペクティブ・構図(カメラ)  |         |  |
|               |   | 10      | CLIP STUDIO PAINT EXによるデジタルでのイラスト描画の操作方法  |         |  |
|               |   |         | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |         |  |
|               | 計   | 76      |   |         |  |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームキャラクター イラスト上達講座【翔泳社】</li> <li>・描き方BOOK! 読みやすい文字と伝わるイラスト【KADOKAWA/メディアファクトリー】</li> <li>・CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」事典 [PRO/EX対応] 【SBクリエイティブ】</li> </ul> |         |   |         |  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし  |         |   |         |  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:40%      ・課題評価:60%   |         |   |         |  |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |   |    |         |   |
|---------------|---|---|----|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |   |    |         |   |
| コ ー ス 名       |   |   |    |         |   |
| 科 目 名         | インターネット基礎   |   |    | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / <input type="checkbox"/> 共通 |
| 履 修 年 次       | 1   | 履 修 学 期   | 前期 | 授 業 形 態 | 講義/ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習           |
| コマ数 / 週       | 2   | 総授業コマ数  | 38 | 単 位 数   | 2   |
| 担 当 教 員       | 内海 信也   | 実 務 経 験   |    |         |   |
| 目 的 / 概 要     | インターネットの特性や種類、Webサイトを制作するために必要な基礎知識を学びます。   |   |    |         |   |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Web制作に関連する代表的な技術について概要を説明できる。</li> <li>各種Web制作系のサービスを活用できる。</li> </ul>           |   |    |         |   |
| 目 標 資 格       | Webデザイナー検定 ベーシック  |   |    |         |   |
| 前 提 知 識       | 特になし  |   |    |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容   |    |         |   |
|               |   | 4 Webデザインへのアプローチ・Webデザイン<br>4 Webページを実現する技術<br>4 技術の基礎<br>4 各種Webサービスについて<br>4 サイト制作について<br>6 SNSの活用方法<br>4 CMSによるサイト制作<br>4 Web動画<br>4 カメラ・撮影<br><br>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |    |         |   |
| 計             | 38  |   |    |         |   |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>入門Webデザイン【CG-ARTS】</li> <li>Webデザイナー検定エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂新版【CG-ARTS】</li> </ul> |   |    |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし  |   |    |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:20%      ・期末試験:60%  |   |    |         |   |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |   |    |         |   |
|---------------|---|---|----|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |   |    |         |   |
| コ ー ス 名       |   |   |    |         |   |
| 科 目 名         | Web制作   |   |    | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / <input type="checkbox"/> 共通 |
| 履 修 年 次       | 1   | 履 修 学 期   | 後期 | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習          |
| コマ数 / 週       | 3   | 総授業コマ数  | 57 | 単 位 数   | 3   |
| 担 当 教 員       | 内海 信也   | 実 務 経 験   |    |         |   |
| 目 的 / 概 要     | 作品をネットで公開できるように、Webサイトの制作方法とデザインを学びます。  |   |    |         |   |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・HTML/CSSの概要について説明できる。</li> <li>・参考書を使いながら、自らデザインしたWebサイトをコーディングできる。</li> </ul>  |   |    |         |   |
| 目 標 資 格       | Webデザイナー検定 ベーシック  |   |    |         |   |
| 前 提 知 識       | 特になし  |   |    |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容   |    |         |   |
|               |   | 2 知的財産権<br>2 データフォーマット<br>2 Webサイトの設計<br>2 Webサイト制作の準備<br>6 HTML(マークアップ)<br>6 CSSによる装飾<br>2 さまざまなデバイス表示の考慮<br>25 Webサイトのデザインと制作<br>5 360度カメラによる静止画・動画素材のハンドリング<br>5 動画配信<br><br>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |    |         |   |
| 計             | 57  |   |    |         |   |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・入門Webデザイン【CG-ARTS】</li> <li>・Webデザイナー検定エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂新版【CG-ARTS】</li> <li>・1冊ですべて身につくHTML &amp; CSSとWebデザイン入門講座【SBクリエイティブ】</li> </ul> |   |    |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし  |   |    |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:80%   |   |    |         |   |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |         |  |         |   |
|---------------|--|---------|--|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |         |  |         |   |
| コ ー ス 名       |  |         |  |         |   |
| 科 目 名         | アニメコンポジット  |         |  | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / <input type="checkbox"/> 共通 |
| 履 修 年 次       | 1  | 履 修 学 期 | 後期                                       | 授 業 形 態 | 講義/ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習           |
| コマ数 / 週       | 1  | 総授業コマ数  | 19                                       | 単 位 数   | 1   |
| 担 当 教 員       | 田中 宏明  | 実 務 経 験 |  |         |   |
| 目 的 / 概 要     | アニメ制作のコンポジット業務(合成・特殊効果・モーショ設定)で使用されているソフトの使い方を学びます。  |         |  |         |   |
| 到 達 目 標       | ・After Effectsを使用してタイムシートの通りに基本的なコンポジットができる。         |         |  |         |   |
| 目 標 資 格       | 特になし   |         |  |         |   |
| 前 提 知 識       | 特になし   |         |  |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容 |  |         |   |
|               |  | 2       | アニメーション映像の基本(流れ・素材・タイムシート等)              |         |   |
|               |  | 2       | フレームレート・映像サイズ・デュレーション・画像ファイル・配置・レイアウト等   |         |   |
|               |  | 2       | キーフレーム・フェード・コマ打ち・親子関係                    |         |   |
|               |  | 2       | パン・ホボブラシ・トラックアップ/トラックバック・オーバーラップ         |         |   |
|               |  | 2       | 残像効果・乗算合成・透過光                            |         |   |
|               |  | 2       | 3D空間の作成・ピン送り・アイリスアウト                     |         |   |
|               |  | 1       | 編集作業とは                                   |         |   |
|               |  | 2       | エンディングクレジット                              |         |   |
|               |  | 1       | レンダリング                                   |         |   |
|               |  | 3       | 課題制作                                     |         |   |
|               |  |         | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 |         |   |
|               |  |         | ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。           |         |   |
|               |  |         | ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。                  |         |   |
|               |  |         | ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。     |         |   |
| 計             |  | 19      |  |         |   |
| 使 用 教 材       | ・AfterEffects for アニメーション BEGINNER [CC対応 改訂版]【BNN出版】 |         |  |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし   |         |  |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・実技(課題・試験)評価:80% |         |  |         |   |



# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |                          |    |         |   |
|---------------|--|--------------------------|----|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |                          |    |         |   |
| コ ー ス 名       |  |                          |    |         |   |
| 科 目 名         | ビジネススキルトレーニング  |                          |    | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / 共通                |
| 履 修 年 次       | 1  | 履 修 学 期                  | 通年 | 授 業 形 態 | 講義/ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1  | 総授業コマ数                   | 38 | 単 位 数   | 2   |
| 担 当 教 員       | 内海 信也  | 実 務 経 験                  |    |         |   |
| 目 的 / 概 要     | ビジネス社会で用いられるソフトやセキュリティについて学びます。<br>AIリテラシの習得。  |                          |    |         |   |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報倫理を学び、情報倫理に則った行動ができる。</li> <li>・ビジネス社会に必要な知識を学び、就職活動で活用できる。</li> <li>・AIに関する基本的な考え方や知識、活用事例などについて理解する。</li> </ul>          |                          |    |         |   |
| 目 標 資 格       | ビジネス能力検定ジョブパス 3級   |                          |    |         |   |
| 前 提 知 識       | 特になし   |                          |    |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容                  |    |         |   |
|               | 3  | AIリテラシ                   |    |         |   |
|               | 2  | 基本動作・言葉遣い・電話応対・電子メールのマナー |    |         |   |
|               | 4  | 企業訪問・面接試験                |    |         |   |
|               | 5  | 自己分析・自己PR・志望動機           |    |         |   |
|               | 2  | コミュニケーションとビジネスマナー        |    |         |   |
|               | 2  | 話し方と聞き方、指示の受け方と報告、連絡、相談  |    |         |   |
|               | 2  | 来客応対・訪問                  |    |         |   |
|               | 4  | ビジネス文書                   |    |         |   |
|               | 9  | iPad・Office365の活用方法      |    |         |   |
| 5             | Infoss情報倫理   |                          |    |         |   |
|               | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。                        |                          |    |         |   |
| 計             | 38   |                          |    |         |   |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・これだけは知っておきたい! 面接対策&amp;ビジネスマナー【ウィネット】</li> <li>・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト【日本能率協会マネジメントセンター】</li> <li>・Udemy 「はじめてのAI」</li> </ul> |                          |    |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし   |                          |    |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:40%      ・期末試験:60%  |                          |    |         |   |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |   |    |         |  |
|---------------|--|---|----|---------|--|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |   |    |         |  |
| コ ー ス 名       |  |   |    |         |  |
| 科 目 名         | 映像制作   |   |    | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / 共通                 |
| 履 修 年 次       | 2  | 履 修 学 期   | 通年 | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1  | 総授業コマ数  | 38 | 単 位 数   | 2  |
| 担 当 教 員       | 内海 信也  | 実 務 経 験   |    |         |  |
| 目 的 / 概 要     | 映像作品の制作を通して様々な制作技術を身につけます。   |   |    |         |  |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・映像編集アプリケーションでノンリニア編集が行なえる。</li> <li>・AfterEffectsでモーショングラフィックスが行える。</li> </ul>                                       |   |    |         |  |
| 目 標 資 格       | 特になし   |   |    |         |  |
| 前 提 知 識       | Photoshopの基本操作   |   |    |         |  |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容   |    |         |  |
|               |  | 1 AfterEffectsの概要と基礎知識<br>6 AfterEffectsの操作方法<br>12 モーショングラフィックス作品制作<br>1 Premiere Proの概要と基礎知識<br>6 Premiere Proの操作方法<br>12 動画広告等の作品制作<br><br>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |    |         |  |
|               | 計  | 38  |    |         |  |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロが教える! After Effects デジタル映像制作講座 CC/CS6対応【ソーテック社】</li> <li>・プロが教える! Premiere Pro デジタル映像 編集講座 CC対応【ソーテック社】</li> </ul> |   |    |         |  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし   |   |    |         |  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・実技評価(課題・試験):80%   |   |    |         |  |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |   |   |         |   |
|---------------|--|---|---|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |   |   |         |   |
| コ ー ス 名       |  |   |   |         |   |
| 科 目 名         | イラストレーション  |   |   | 科 目 分 類 | <input checked="" type="checkbox"/> 独自 / 共通     |
| 履 修 年 次       | 2  | 履 修 学 期   | 通年  | 授 業 形 態 | 講義/ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 前期2 / 後期1  | 総授業コマ数  | 57  | 単 位 数   | 3   |
| 担 当 教 員       | 内崎 雅俊<br>田中 宏明   | 実 務 経 験   | 商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。 |         |   |
| 目 的 / 概 要     | ビジュアル表現の重要エレメントとして、イラストレーションの描き方を学びます。   |   |   |         |   |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータを利用してカラーイラストが描ける。</li> <li>・対象に合わせたイラストの描きわけが描ける。</li> </ul> |   |   |         |   |
| 目 標 資 格       | 特になし   |   |   |         |   |
| 前 提 知 識       | 特になし   |   |   |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容   |   |         |   |
|               |  | 1 写真とイラストの違い・イラストを用いるメリット等<br>4 説明イラスト<br>4 年代別イラスト(男子・女子・青年男子・青年女子・壮年・中年・老年等)<br>4 シーン別イラスト(カフェ・美容コスメ・ジャンル・ペット・ジャンル別等)<br>30 コンセプトメイキングイラスト<br>4 設定考案トレーニング<br>10 デジタルペインティングのテクニック<br><br>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |   |         |   |
| 計             | 57   |   |   |         |   |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルイラストの「エフェクト」描き方事典【SBクリエイティブ】</li> <li>・プリントおよびサンプル</li> </ul>  |   |   |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | ネット等に投稿するなどして、向上心を磨きましょう。  |   |   |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:80%  |   |   |         |   |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |   |  |         |              |
|---------------|---|---|--|---------|--------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科                                     |   |  |         |              |
| コ ー ス 名       |   |   |  |         |              |
| 科 目 名         | ブランドデザインニング                                   |   |  | 科 目 分 類 | 独自 / 共通      |
| 履 修 年 次       | 2   | 履 修 学 期   | 通年   | 授 業 形 態 | 講義 / 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1   | 総授業コマ数  | 38   | 単 位 数   | 2            |
| 担 当 教 員       | 内海 信也   | 実 務 経 験   | コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。 |         |              |
| 目 的 / 概 要     | ブランドイメージにおける重要要素のひとつであるロゴのデザインについて制作を通して学びます。 |   |  |         |              |
| 到 達 目 標       | ・ロゴを中心としたブランドデザインに関するデザインが行なえる。               |   |  |         |              |
| 目 標 資 格       | 特になし  |   |  |         |              |
| 前 提 知 識       | Photoshop、Illustratorなどのアプリケーション操作技術          |   |  |         |              |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容   |  |         |              |
|               |   | 5   | ロゴづくりの基礎知識   |         |              |
|               |   | 5   | 企業のロゴデザイン  |         |              |
|               |   | 8   | ドラマ・映画・各種TV番組のロゴデザイン   |         |              |
|               |   | 4   | ゲームのロゴデザイン   |         |              |
|               |   | 4   | 商品のロゴデザイン  |         |              |
|               |   | 4   | 出版物のロゴデザイン   |         |              |
|               |   | 8   | その他のロゴデザイン   |         |              |
|               |   | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |  |         |              |
|               | 計   | 38  |  |         |              |
| 使 用 教 材       | ・ロゴのつくりかたアイデア帖 “いい感じ”に仕上げる65の引き出し【インプレス】      |   |  |         |              |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し  |   |  |         |              |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:80% |   |  |         |              |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |  |    |         |   |
|---------------|---|--|----|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |  |    |         |   |
| コ ー ス 名       |   |  |    |         |   |
| 科 目 名         | 実践デザイン  |  |    | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / <input type="checkbox"/> 共通 |
| 履 修 年 次       | 2   | 履 修 学 期  | 通年 | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習          |
| コマ数 / 週       | 1   | 総授業コマ数   | 38 | 単 位 数   | 2   |
| 担 当 教 員       | 内海 信也   | 実 務 経 験  |    |         |   |
| 目 的 / 概 要     | グラフィックデザインのトータルな仕事を、様々な媒体での制作を実践的に行い、それぞれの制作ハウツウを修得します。 |  |    |         |   |
| 到 達 目 標       | 学習媒体個別の制作方法を実践できる。                                      |  |    |         |   |
| 目 標 資 格       | 特になし  |  |    |         |   |
| 前 提 知 識       | 特になし  |  |    |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容  |    |         |   |
|               | 4<br>15<br>19   | デジタルサイネージ媒体(モーショングラフィック広告)<br>イベント・商品・ショップ等の企画・広告・デザイン<br>イベント・商品の企画・設定・デザイン<br>イベント・商品に関する広告・パッケージ等の制作<br>各種グッズ制作<br>キーホルダー<br>マグカップ<br>衣類<br>その他 |    |         |   |
| 計             | 38  | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。      |    |         |   |
| 使 用 教 材       | ・教科担当者作成の資料   |  |    |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し  |  |    |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:80%           |  |    |         |   |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |         |  |         |  |
|---------------|--|---------|--|---------|--|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |         |  |         |  |
| コ ー ス 名       |  |         |  |         |  |
| 科 目 名         | DTPデザインII  |         |  | 科 目 分 類 | 独自 / 共通  |
| 履 修 年 次       | 2  | 履 修 学 期 | 通年   | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 4  | 総授業コマ数  | 152  | 単 位 数   | 8  |
| 担 当 教 員       | 鹿野 明子<br>内海 信也   | 実 務 経 験 | 映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。 |         |  |
| 目 的 / 概 要     | デスクトップパブリッシングソフトを活用して、それぞれのアイデアを具現化する作品づくりをめざします。  |         |  |         |  |
| 到 達 目 標       | DTPアプリケーションで比較的情報量が多い印刷物が制作できる。<br>Adobe InDesignでページ物が制作できる。  |         |  |         |  |
| 目 標 資 格       | アドビ認定アソシエイト Photoshop / Illustrator<br>DTP検定ディレクション  |         |  |         |  |
| 前 提 知 識       | Adobe PhotoshopおよびAdobe Illustratorの基本操作   |         |  |         |  |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容 |  |         |  |
|               |  | 38      | DTP検定ディレクション対策   |         |  |
|               |  | 22      | アドビ認定アソシエイト対策  |         |  |
|               |  | 9       | InDesignの操作方法  |         |  |
|               |  | 10      | エディトリアルデザイン(雑誌形式の誌面レイアウト)                                      |         |  |
|               |  | 10      | パッケージデザイン  |         |  |
|               |  | 10      | ポスターデザイン   |         |  |
|               |  | 10      | ラベルデザイン  |         |  |
|               |  | 10      | 雑誌の表紙デザイン  |         |  |
|               |  | 13      | 玩具に関する広告・POP・パッケージ類のデザイン                                       |         |  |
|               |  | 20      | その他の制作   |         |  |
|               |  |         | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。                       |         |  |
|               |  |         | ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。                                 |         |  |
|               |  |         | ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。  |         |  |
|               |  |         | ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。                           |         |  |
| 計             |  | 152     |  |         |  |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ACA対応IllustratorCC試験対策/ACA対応PhotoshopCC試験対策【オデッセイコミュニケーションズ】</li> <li>・印刷メディアディレクション【ボーンデジタル】</li> <li>・AIとPSとIDをまるごと使えるようになりたいという欲ばりな人のための本【エクスマレッジ】</li> </ul> |         |  |         |  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し   |         |  |         |  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。ただし割合は検定の受験状況により変化します。<br>・平常点:20%      ・期末試験および課題評価:80%   |         |  |         |  |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |  |    |         |   |
|---------------|---|--|----|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |  |    |         |   |
| コ ー ス 名       |   |  |    |         |   |
| 科 目 名         | Webデザイン   |  |    | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / <input type="checkbox"/> 共通 |
| 履 修 年 次       | 2   | 履 修 学 期  | 通年 | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習          |
| コマ数 / 週       | 2   | 総授業コマ数   | 76 | 単 位 数   | 4   |
| 担 当 教 員       | 高桑 博道<br>内海 信也  | 実 務 経 験  |    |         |   |
| 目 的 / 概 要     | Webサイトをデザインするソフトの操作方法を学びます。   |  |    |         |   |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・Dreamweaverによるサイト作成ができる。</li> <li>・バナー広告等のWeb系ビジュアル要素を作れる。</li> </ul> |  |    |         |   |
| 目 標 資 格       | 特に無し  |  |    |         |   |
| 前 提 知 識       | 特に無し  |  |    |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容  |    |         |   |
|               |   | 6 Dreamweaverの基礎知識<br>8 Dreamweaverのサイトの定義<br>8 CSSデザインのバリエーション<br>8 Dreamweaverの各種機能<br>27 Webサイトの構築<br>5 バナー広告のデザイン<br>5 動画広告のデザイン<br>9 ビジュアルパーツのデザイン<br><br>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |    |         |   |
| 計             | 76  |  |    |         |   |
| 使 用 教 材       | 世界一わかりやすい Dreamweaver 操作とサイト制作の教科書 CC対応【ソシム】<br>※進捗状況によっては、その他の教材も使用。   |  |    |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し  |  |    |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:80%   |  |    |         |   |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |   |   |         |   |
|---------------|---|---|---|---------|---|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |   |   |         |   |
| コ ー ス 名       |   |   |   |         |   |
| 科 目 名         | 3DCG制作Ⅱ   |   |   | 科 目 分 類 | <input type="checkbox"/> 独自 / <input type="checkbox"/> 共通 |
| 履 修 年 次       | 2   | 履 修 学 期   | 通年  | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習          |
| コマ数 / 週       | 2   | 総授業コマ数  | 76  | 単 位 数   | 4   |
| 担 当 教 員       | 鈴木 祐貴   | 実 務 経 験   | ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。 |         |   |
| 目 的 / 概 要     | 3DCGによる様々な表現方法を学びます。  |   |   |         |   |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・中規模のモデルを作成できる。</li> <li>・DTPで使用できるレベルの画質のレンダリング方法を設定できる。</li> </ul> |   |   |         |   |
| 目 標 資 格       | 特に無し  |   |   |         |   |
| 前 提 知 識       | 特に無し  |   |   |         |   |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容   |   |         |   |
|               | 12<br>4<br>4<br>4<br>8<br>4<br>40   | ポリゴンモデリング<br>ライティングとカメラワーク<br>レンダリング<br>テクスチャ<br>背景<br>アニメーション<br>作品制作(ロゴ、パッケージデザイン、人型モデリング、他科目用素材、その他を予定)                                    |   |         |   |
| 計             | 76  | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |   |         |   |
| 使 用 教 材       | ・教科担当者作成の資料   |   |   |         |   |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し  |   |   |         |   |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:80%   |   |   |         |   |



# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |  |         |   |         |  |
|---------------|--|---------|---|---------|--|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科  |         |   |         |  |
| コ ー ス 名       |  |         |   |         |  |
| 科 目 名         | デジタルコミック制作   | 科 目 分 類 | 独自 / 共通   |         |  |
| 履 修 年 次       | 2  | 履 修 学 期 | 通年  | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1  | 総授業コマ数  | 38  | 単 位 数   | 2  |
| 担 当 教 員       | 田中 宏明  | 実 務 経 験 | 商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。   |         |  |
| 目 的 / 概 要     | 多くのマンガ制作支援機能を持ったコミック制作ソフトの操作方法を学びます。   |         |   |         |  |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・コミック表現の要素を作品に使用できる。</li> <li>・モノクロ原稿の制作が行える(トーンによる表現等)。</li> <li>・カラー原稿の制作が行える。</li> </ul> |         |   |         |  |
| 目 標 資 格       | 特に無し   |         |   |         |  |
| 前 提 知 識       | 特に無し   |         |   |         |  |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容 |   |         |  |
|               |  | 1       | コミック表現の効果と良いところ   |         |  |
|               |  | 2       | マンガ特有の表現方法とコミック制作ソフトでの操作方法【基本編】<br>フキダシ・漫符・効果線・かき文字・コマ割り・感情表現とポーズ・背景・トーン・その他  |         |  |
|               |  | 2       | マンガ特有の表現方法とコミック制作ソフトでの操作方法【応用編】<br>フキダシ・漫符・効果線・かき文字・コマ割り・感情表現とポーズ・背景・トーン・その他  |         |  |
|               |  | 2       | デジタルによるコミック表現の操作方法(白黒マンガ)   |         |  |
|               |  | 2       | デジタルによるコミック表現の操作方法(カラーマンガ)  |         |  |
|               |  | 4       | ショートストーリーからマンガを描く   |         |  |
|               |  | 4       | 広告でのコミック表現  |         |  |
|               |  | 21      | 作品制作  |         |  |
|               |  |         | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |         |  |
|               | 計  | 38      |   |         |  |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・クリスタ デジタルマンガ&amp;イラスト道場【ソーテック社】</li> <li>・プリントおよびサンプル</li> </ul>                           |         |   |         |  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し   |         |   |         |  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:20%      ・課題評価:80%  |         |   |         |  |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |   |   |         |              |
|---------------|---|---|---|---------|--------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |   |   |         |              |
| コ ー ス 名       |   |   |   |         |              |
| 科 目 名         | ポートフォリオ制作   |   |   | 科 目 分 類 | 独自 / 共通      |
| 履 修 年 次       | 2   | 履 修 学 期   | 前期  | 授 業 形 態 | 講義 / 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2   | 総授業コマ数  | 38  | 単 位 数   | 2            |
| 担 当 教 員       | 田中 宏明<br>内海 信也  | 実 務 経 験   | アニメーター・商業漫画執筆・各種イラスト業務の経験と、コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務の経験を生かし、作品の品質を向上する教育を行う。 |         |              |
| 目 的 / 概 要     | 就職活動に使用するポートフォリオ(作品集)制作を行います。   |   |   |         |              |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動用のポートフォリオを完成させ、その後は随時ブラッシュアップを行える。</li> <li>・作品のコンセプトを説明できる。</li> </ul>                           |   |   |         |              |
| 目 標 資 格       | 特に無し  |   |   |         |              |
| 前 提 知 識       | 特に無し  |   |   |         |              |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容   |   |         |              |
|               | 5<br>2<br>12<br>19  | ポートフォリオの制作サポート<br>ポートフォリオ課題実習(表1)<br>ポートフォリオ課題実習<br>就職対策(面接練習・作品説明・その他)   |   |         |              |
| 計             | 38  | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |   |         |              |
| 使 用 教 材       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・絵を描く仕事を始めたい! Illustratorキャラクター制作の教科書【技術評論社】</li> <li>・レイアウト・デザインの教科書【SBクリエイティブ】</li> <li>他</li> </ul> |   |   |         |              |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし  |   |   |         |              |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:50%      ・課題評価:50%   |   |   |         |              |

# シラバス

作成日:2021年4月1日

|               |   |  |  |         |  |
|---------------|---|--|--|---------|--|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科   |  |  |         |  |
| コ ー ス 名       |   |  |  |         |  |
| 科 目 名         | 卒業制作  |  |  | 科 目 分 類 | 独自 / 共通  |
| 履 修 年 次       | 2   | 履 修 学 期  | 後期   | 授 業 形 態 | 講義 / <input checked="" type="checkbox"/> 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 5   | 総授業コマ数   | 95   | 単 位 数   | 5  |
| 担 当 教 員       | 内海 信也<br>内崎 雅俊  | 実 務 経 験  | コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。 |         |  |
| 目 的 / 概 要     | 2年間の集大成として、作品の制作を行います。  |  |  |         |  |
| 到 達 目 標       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・企画立案、資料が作成できる。</li> <li>・コンセプト通りの作品を制作できる。</li> </ul> |  |  |         |  |
| 目 標 資 格       | 特に無し  |  |  |         |  |
| 前 提 知 識       | 特に無し  |  |  |         |  |
| 授 業 計 画       | コマ数   | 授 業 内 容  |  |         |  |
|               | 10<br>70<br>5<br>5<br>5   | 企画立案・企資料の作成<br>作品制作<br>展示計画<br>ワークショップ検討<br>展示準備等<br><br>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |  |         |  |
| 計             | 95  |  |  |         |  |
| 使 用 教 材       | ・各種関連科目の教科書   |  |  |         |  |
| 履 修 上 の 意 注   | スケジュール管理に注意。  |  |  |         |  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・平常点:50%      ・課題評価:50%   |  |  |         |  |