

科目名	色彩論Ⅰ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	柳澤 美樹
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	講義		
学修内容	色彩についての基礎概念を理解するとともに、色彩心理や配色カードを使用した配色法などの実践的な活用法も習得します。		
到達目標	色に関する本質的な理解と目的にあった色を使用できる力の獲得し、アート表現、ビジュアルデザイン、ＣＧ制作などの専門分野で活用することを目標とします。		
授業の方法	テキストと毎回配布するプリントを使用しての講義となります。また、配色カードを使用しての配色実技演習を行います。又、各項目毎に小テストを行い理解度を確認します。		
評価方法	授業への主体的姿勢、課題への取り組み、小テスト、定期試験、授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15％、授業態度 15％、定期試験50％、課題20％で評価します。		
授業時間外に必要な学修	色彩に関する文献等、積極的に読み進める。又、日々の生活の中でのファッション、建築物、看板、パッケージ、アート作品等の色を意識して見るようにすることが望ましい。		
使用教材教具	・ 文部科学省後援 色彩検定公式テキスト 3 級編/AFT企画 ・ 2023年版色彩検定3級本試験対策/学研プラス ・ 新配色カード199 b /日本色研事業(株)		
留意点			

授業計画	
1	ガイダンス（授業の進め方・成績評価等） 色の働き
2	色の表示方法Ⅰ 表色系 特に色彩調和に適しているPCCSの三属性について
3	色の表示方法Ⅱ 表色系 PCCSについて、PCCSの特徴的な概念「ヒュートーンシステム」について
4	色の表示方法Ⅲ 表色系 PCCS 表記方法等
5	色の表示方法Ⅳ 表色系 PCCSまとめ
6	色彩心理Ⅰ 色が人間に与えるイメージや心理的效果・視覚効果について
7	色彩心理Ⅱ 色の錯視など知覚的效果について 配色イメージ
8	配色イメージ及び6講、7講、8講で学んだ心理的效果並びに配色イメージの実技演習
9	色彩調和 基本的な配色用語及び技法
10	第9講で学んだ配色用語及び技法の配色実技
11	光と色Ⅱ 光が見せる様々な現象、眼のしくみ
12	光と色Ⅰ「光」とは何か
13	光と色Ⅱ 光が見せる様々な現象、眼のしくみ
14	光と色Ⅲ 混色 新たな色を作る混色の理論、身近な混色の技術
15	定期試験
16	

シラバス

科目名	ビジネスマナーⅠ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	野口 輝美
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式			
学修内容	社会人として必要とされる基本的なマナーを身につけます。また、人と関わる上で必要とされるコミュニケーションスキルについても習得します。		
到達目標	社会人として、必要なビジネスマナーの知識を習得すると共に、12月実施のビジネス能力検定ジョブパス3級の資格取得に結びつく学習をします。		
授業の方法	検定用のテキストに沿って、副教材も配布しながら進めていきます。また、單元ごとに小テストを実施して、理解度を確認していきます。		
評価方法	出席状況15％、授業態度15％、小テスト20％、期末テスト50％		
授業時間外に必要な学修	検定の範囲でもある「新聞からの情報収集」は、就職活動でも役立ちますので、毎日、少しずつでも読む習慣をつけて、併せてビジネス用語も学習してください。		
使用教材教具	日本能率協会マネジメントセンター 2023ビジネス能力ジョブパス3級公式テキスト&問題集		
留意点	本講義の性質上、遅刻や忘れ物、不適切な授業態度は減点します。		

授業計画	
1	授業ガイダンス（授業の進め方とルール・評価について・検定試験について・自己紹介シート作成）
2	ビジネスマナーの必要性・好印象を与える印象管理
3	仕事をするための基礎知識①（挨拶・身だしなみ・聞き方）
4	仕事をするための基礎知識②（就業中のマナー・仕事の進め方・自己啓発・健康管理）
5	ビジネスマナーの基本①（敬語の基本・間違いやすい敬語）
6	ビジネスマナーの基本②（好感の持てる話し方）
7	ビジネスマナーの基本③（来客応対・名刺交換・訪問のマナー）
8	ビジネスマナーの基本④（電話応対のかけ方の基本・ロールプレイング）
9	ビジネスマナーの基本⑤（電話応対受け方の基本・ロールプレイング）
10	ビジネスマナーの基本⑥（クレーム電話の対応・携帯電話のマナー）
11	社会人として必要なマナー①（結婚式のマナー）
12	社会人として必要なマナー②（葬儀のマナー）
13	社会人として必要なマナー②（贈り物のマナー・テーブルマナー・六曜）
14	総括
15	前期期末試験
16	

シラバス

科目名	W o r d l	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Word」の機能を理解してその操作を学習し、基本的なスキルを養います。		
到達目標	基本的なビジネス文書の作成や編集まで、ビジネスのみならず、プライベートなどでも活用できることを目標とします。		
授業の方法	テキストに沿って基本操作を学習。章ごとの練習問題とドリル問題で復習を行い、課題としてすべて提出。間違いはその都度訂正。完成図と同じになるまでやり直しをする。ビジネスルールに則った正確な文書作成ができるようにする。		
評価方法	出席（15％）、授業態度(15%)、提出物（20%)、期末試験（50％）によって評価を行います		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「Word2021基礎」、「Word2019ドリル」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	授業内容の説明・諸注意など 自己紹介カードへの記入 ネットワーク使用方法の説明
2	第1章Wordの基礎知識 第2章 文字の入力
3	第2章 文字の入力 続き
4	第3章 文書の作成
5	第3章 文書の作成 練習問題
6	第4章 表の作成
7	第5章 文書の編集
8	練習問題
9	第6章 表現力をアップする機能
10	第7章 便利な機能
11	練習問題、総合問題
12	総合問題
13	総合問題
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	コースミーティングA	必修/選択	選択
授業時数	15時間	担当教員	根本 剛
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	具体的な卒業生の例などをあげ、職種・業種への理解を深め、就職への意識を高めていきます。		
評価方法	就職活動の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、活動状況70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	新聞やニュースをチェックして、社会で何が起きているかを調べ深掘りして下さい。		
使用教材教具	なし		
留意点			

授業計画	
1	自己紹介
2	自己研究・分析
3	企業研究・就職研究・一般常識研究 個人面談①
4	企業研究・就職研究・一般常識研究 個人面談②
5	企業研究・就職研究・一般常識研究 個人面談③
6	企業研究・就職研究・一般常識研究
7	自己分析
8	職種・業種への理解
9	正社員・契約社員・アルバイトなど
10	保険など
11	求人票の見方
12	希望職種について
13	企業研究基礎・エントリー 課題提出
14	企業研究・ガイダンス・セミナーについて
15	就職講話にむけて

シラバス

科目名	デッサンⅠ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	描写の基本的要素である構図・形態・調子・質感・空間などについて理解し、多様な造形表現に対応できる基礎的な描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	消費者としてではなく、表現者、提供者として考えて生きる覚悟をかためるための2年間としてほしい。		

授業計画	
1	デッサンについて、道具の説明。 鉛筆削り
2	描写の基本 幾何形体 スケッチブック
3	静物 画用紙、鉛筆
4	静物 画用紙、鉛筆
5	静物 画用紙、鉛筆
6	静物 画用紙、鉛筆
7	静物 画用紙、鉛筆
8	自画像クロッキー 自画像エスキース
9	自画像 画用紙、鉛筆
10	自画像 画用紙、鉛筆
11	自画像 画用紙、鉛筆
12	自画像 画用紙、鉛筆
13	自画像 画用紙、鉛筆
14	自画像 画用紙、鉛筆
15	自画像 画用紙、鉛筆 講評
16	

シラバス

科目名	造形基礎演習Ⅰ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	基本的な造形要素の理解を深め、描画材との接触を通じて描くことを体験しながら学んでいきます。デザインワークでの配色や構図法などの実践的で幅広い表現技術を習得します。		
到達目標	クリエイターとして必要な基礎造形力と身につけ、豊かで独創的な表現力の獲得を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績は、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。 課題については学習の意図を正しく理解して制作できているかを評価の基準とします。		
授業時間外に必要な学修	課題の参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	アクリルガッシュ用具一式、定規、配色カード、クロッキーブック、ケント紙 他		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション 用具の使用法 平面構成 ①直線による色面分割
2	平面構成 ①直線による色面分割
3	平面構成 ①直線による色面分割／講評会
4	平面構成 ②正円と線による色面分割
5	平面構成 ②正円と線による色面分割
6	平面構成 ②正円と線による色面分割／講評会
7	平面構成 ③2画面对比 感情的・感覚的イメージと幾何形態
8	平面構成 ③2画面对比 感情的・感覚的イメージと幾何形態
9	平面構成 ③2画面对比 感情的・感覚的イメージと幾何形態
10	講評会／平面構成 ④イメージ構成 その1
11	平面構成 ④イメージ構成
12	平面構成 ④イメージ構成
13	平面構成 ④イメージ構成 / 講評会
14	造形トレーニング「主観的輪郭」
15	造形トレーニング「主観的輪郭」
16	

シラバス

科目名	クリエイティブデザインⅠ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	根本 剛
対象学年	1 年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	様々な制作課題を通じ、発想力、デザインへの興味関心の向上、解決力など、デザイン思考の基礎を演習する。 また、個人制作のみではなく、グループワークなども実施する。		
到達目標	学生各自が、制作を通し、デザイン・造形に興味を持ち、それぞれの探究心を向上させる。		
授業の方法	手描き、映像、立体表現など、課題ごとに、異なる。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	なし		
使用教材教具	スケッチブック、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	課題1 イメージダイアリー① 画材説明・本課題の概略
2	課題1 イメージダイアリー② 画材説明・本課題の概略
3	課題1 イメージダイアリー③ 画材説明・本課題の概略
4	課題1 イメージダイアリー④ 画材説明・本課題の概略
5	課題2 アニメーション① ストップモーションアニメ
6	課題2 アニメーション② ストップモーションアニメ
7	課題2 アニメーション③ ストップモーションアニメ
8	課題2 グループワーク1エディトリアル ① 編集・ディレクション業務について
9	課題2 グループワーク1エディトリアル ② 編集・ディレクション業務について
10	課題3 グループワーク1アニメーション ③ ストップモーションアニメ
11	課題3 グループワーク1アニメーション ④ ストップモーションアニメ
12	課題4 商品企画 ① SP・パッケージなど
13	課題4 商品企画 ② SP・パッケージなど
14	課題4 商品企画 ③ SP・パッケージなど
15	課題4 商品企画 ④ SP・パッケージなど

16	
----	--

シラバス

科目名	Illustrator演習	必修/選択	必須
授業時数	30時間	担当教員	根本 剛
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Abode Illustrator を中心に基本操作の習得をします。また、学習震度に応じて作品制作をし、知識、技術の定着を図ります。また、サーティファイ検定に対応する内容となっていて、学期末の検体対策を兼ねます。		
到達目標	Abode Illustrator の基本操作の習得。サーティファイ検定の受験		
授業の方法	教科書を元に授業を振興する。学習進度に応じて制作課題に取り組む。		
評価方法	Abode Illustrator の基本操作の習得。作品評価		
授業時間外に必要な学修	サーティファイ illustrator検定対策		
使用教材教具	ノートPC、Illustratorクイックマスター		
留意点	なし		

授業計画	
1	PC MacBook などの扱いについて
	illustrator クイックマスター 第1章 chapter1
2	chapter2
	chapter3
3	課題1 パスの練習
	chapter4
4	chapter5
5	課題2 名刺デザイン
6	chapter6
7	課題2 イラストマップ制作①
8	課題2 イラストマップ制作②
9	illustrator クイックマスター 第2章
	chapter1
10	chapter2
11	課題3 遠近グリッドの練習制作①
12	課題3 パスイラスト・キャラクターデザイン制作①
13	課題3 パスイラスト・キャラクターデザイン制作②
14	課題3 パスイラスト・キャラクターデザイン制作③
15	サーティファイ検定対策について
	まとめ

16	
----	--

シラバス

科目名	Photoshop演習	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	印刷・デザイン業で必須のAdobe Photoshopの基本を習得し、検定取得に向けての対策・準備をします。		
到達目標	印刷物やWeb用の画像が正しく作成できるようにし、非破壊画像編集などの考え方を学びます。 Photoshopクリエイター能力認定試験の取得を目標とします。		
授業の方法	教科書に沿って基本操作を学んでいく中で、段階に応じた課題をこなし、最新の機能などの紹介をしていきます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	写真を素材として使うことを前提としたスマホなどでの撮影。		
使用教材教具	ノートPC、Photoshopクイックマスター		
留意点			

授業計画	
1	◎Macの基本操作 Photoshopクイックマスター 第1部 chapter1
2	chapter2-4
3	課題 1 自己紹介
4	chapter5-6 画像形式など
5	課題 2 フォトコラージュ
6	chapter7-8 Web用画像の作成
7	課題 3 バナーの作成
8	chapter9-10
9	Photoshopクイックマスター 第 2 部 chapter1 CC新機能
10	課題 4 ゆがみフィルター
11	chapter2
12	課題 5 選択とマスク
13	chapter3-4
14	検定対策①
15	検定対策②

16	
----	--

シラバス

科目名	デジタルイラスト（グラフィック）	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	篠田 侑未
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ペンタブレットを用いた、PCソフト「CLIP STUDIO PAINT」の基本的な使用方法の学習。		
到達目標	「CLIP STUDIO PAINT」の基本的なオペレーションを理解し、ペンタブレットを駆使した上で、ある程度自由に創作的なイラストが描けるようになる。		
授業の方法	備え付けの「CLIP STUDIO PAINT」を使用し、基本的な使用方法を学んでもらいます。すでにソフトを使用したことのある生徒は積極的に課題へ挑戦してもらいます。		
評価方法	「CLIP STUDIO PAINT」の基本的な操作が身についているか、データファイル管理ができているかどうか評価します。成績について出席状況 15 %、授業態度 15 %、課題 75 % で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内に課題が仕上がらない場合、自宅や放課後を利用して制作を行ってもらいます。		
使用教材教具	教科書、液タブ、PC		
留意点	ソフトの知識の場合、生徒で差が生まれてしまうかもしれないのでそれぞれのペースも把握できるようにしたいです。		

授業計画	
1	前期シラバス、成績評価方法についての説明、CLIP STUDIO PAINTについての説明・ツールの基本操作、パレットやキャンバス、ファイル保存について
2	レイヤーについての説明、様々なペンになれる・トレースの練習
3	範囲選択ツールについての説明
4	画像の読み込みからのカットイラスト制作
5	カットイラスト制作
6	ベクターレイヤーの活用
7	作品制作
8	作品制作提出
9	オリジナルキャラクターを制作する（ご当地PRキャラクター作り）
10	作品制作
11	作品制作
12	作品制作提出
13	トーン化によるデザイン処理
14	クリップスタジオペイントを使用した効果
15	様々な物の描き方・水面・炎
16	

シラバス

科目名	コンペ対策Ⅰ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	デザインやアートの様々なコンペティションへの応募を目的とした作品制作を行います。		
到達目標	デザイナーの仕事の現場において身近であるコンティションを通して、コンペ主催者をクライアントに見立てることで、主催者の意図を読み取り、しっかり理解してその解決プランを探すという習慣を身につけることを目標とする。		
授業の方法	コンティションを前提とした作品制作を行います。（コンペは授業担当が指定した全員に応募を課す規定コンペと学生自身が自由に選ぶものがある）		
評価方法	コンティション応募作品の総合的な出来映えの評価。応募要件や主催者側の意図を理解できているかを評価に加味する。		
授業時間外に必要な学修	コンペティションの情報収集と使用画材、材料の用意		
使用教材教具	画材類、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション、コンペ募集情報の収集と作品制作
2	コンペ募集情報の収集と作品制作
3	コンペ募集情報の収集と作品制作
4	コンペ募集情報の収集と作品制作
5	コンペ募集情報の収集と作品制作／規定コンペの応募・提出
6	コンペ募集情報の収集と作品制作
7	コンペ募集情報の収集と作品制作
8	コンペ募集情報の収集と作品制作
9	コンペ募集情報の収集と作品制作
10	コンペ募集情報の収集と作品制作／規定コンペの応募・提出
11	コンペ募集情報の収集と作品制作
12	コンペ募集情報の収集と作品制作
13	コンペ募集情報の収集と作品制作
14	コンペ募集情報の収集と作品制作
15	コンペ募集情報の収集と作品制作／規定コンペの応募・提出
16	

科目名	POP広告デザイン	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	寺崎
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	広告制作に必要な基本的な知識、技術を学びます。検定対策の課題作成を通して、手描き広告作成の技術を身に付けます。		
到達目標	実際に店舗で活用できるような技術を身に付け、POP広告クリエイター技能審査試験の合格を目指します。		
授業の方法	毎時間目標を決め、検定対策の課題を作成します。手描き広告に使われる文字の描き方や太マーカーを使って様々なタイプの広告を作成したりします。広告作成の基礎知識やカラーリングなども実技、講義を通じて学びます。		
評価方法	検定対策授業のため、検定の合否が35%、提出課題が35%、出席、授業態度がそれぞれ15%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	日常生活の中で広告物をよく観察し、優れた部分などを研究して下さい。		
使用教材教具	テキスト「POP広告実技講座 学科テキスト」、水性マーカー（太、細）、ピグメントライナー、筆記用具		
留意点	検定受験は前期のみなので注意して下さい。		

授業計画	
1	【POP広告基礎】 1. POP広告とは 2. 道具の使い方
2	【基本書体練習】 1. 字体練習（1） 2. フェルトペンを使用しての文字練習
3	【POP広告制作基礎技術①】 1. 字体練習（2） 2. レイアウト練習（1）
4	【POP広告制作基礎技術②】 1. レイアウト練習（2） 2. カラーコーディネート練習
5	【販売・広告一般知識】 1. 販売について 2. 広告について
6	【POP検定対策①】 1. 角ゴシック体風文字作成 2. 丸ゴシック体風文字作成
7	【 // 】 3. 横長熟語作成
8	【 // 】 4. ショーカード作成
9	【 // 】 5. プライスカード作成
10	【 // 】 6. ポスター風POP作成
11	【 // 】 7. 学科問題対策
12	【POP検定対策②】 1. 過去問題①
13	【 // 】 2. 過去問題②
14	【 // 】 3. 弱点強化問題
15	【 // 】 4. 検定予想問題

16	
----	--

シラバス

科目名	色彩論Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	柳澤 美樹
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	講義		
学修内容	前期に実施する「色彩論Ⅰ」に引き続き、色彩についての基礎概念を理解を深めます。また「パーソナルカラー」の基礎理論と実践的な活用法を学習します。		
到達目標	色に関する本質の理解と実践的活用を学ぶとともに、「色彩検定3級」の取得を目標とします。また「パーソナルカラー」の基礎理論を学習し職場で活かせるスキルを身につけます。		
授業の方法	色彩検定3級内容「色彩論Ⅰ」（前期）は前期と同じ方法で行う。「パーソナルカラー」についてはパーソナルカラー4シーズン独自の色についての理解を深めるための配色実技、課題に多く取り組む。		
評価方法	授業への主体的姿勢、課題への取り組み、小テスト、定期試験、授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、定期試験20%、課題50%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	色彩に関する文献等、積極的に読み進める。前期と同様、日々の生活の中でのファッション、建築物、看板、パッケージ、アート作品等の他に人の眼、髪、肌の色を特に意識して見るようにすることが望ましい。		
使用教材教具	色彩技能パーソナルカラー検定公式テキスト モジュール1：初級/NPO法人 日本パーソナルカラー協会 パーソナルカラー配色カード96色 「カラーコーディネート」（前期）使用教材一式		
留意点			

授業計画	
1	定期試験見直し
2	ファッションとインテリアの色彩
3	AFT 3 級検定試験に向けて
4	AFT 3 級検定試験に向けて
5	パーソナルカラーの歴史・パーソナルカラーに関連した色彩調和論 フォーシーズン・イエローベース・ブルーベースについて
6	パーソナルカラー診断方法
7	各シーズンのまとめ
8	各シーズンのまとめ
9	配色実技演習
10	フォーシーズンカラーの応用
11	フォーシーズンカラーの応用
12	フォーシーズンカラーの応用
13	パーソナルカラー検定問題演習
14	パーソナルカラー検定問題演習
15	定期試験
16	

科目名	ビジネスマナーⅡ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	野口 輝美
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式			
学修内容	前期に実施する「ビジネスマナーⅠ」に引き続き、基本的なビジネスマナーに対する理解を深めるとともに、社会においての振る舞いを念頭により実践的なスキルを身につけてもらいます。		
到達目標	「ビジネスマナーⅠ」で学んだビジネスマナーの基本をより深く理解し、「ビジネス能力検定3級」の取得を目標とします。また検定試験後は就職活動に向けて、書類の書き方や面接のポイントを学習します。		
授業の方法	検定用のテキストを元に問題集や模擬テストで理解を深めてもらいます。また、就職活動において、企業に提出する書類の作成指導、面接指導を取り入れます。		
評価方法	出席状況 15 %、授業態度 15 %、B検模擬テスト 20 %、期末テスト 50 %		
授業時間外に必要な学修	検定の範囲でもある「新聞からの情報収集」は、就職活動でも役立ちますので、毎日、少しずつでも読む習慣をつけて、併せてビジネス用語も学習してください。		
使用教材教具	日本能率協会マネジメントセンター 2023ビジネス能力ジョブパス 3級公式テキスト & 問題集		
留意点	本講義の性質上、遅刻や忘れ物、不適切な授業態度は減点します、		

授業計画	
1	検定対策①（新聞記事の読み方）
2	検定対策②（ビジネス用語）
3	検定対策③（ビジネス文書～社内文の種類と作成例～）
4	検定対策④（ビジネス文書～社外文の種類と作成例～）
5	検定対策⑤（模擬テストと解説）
6	検定対策⑥（模擬テストと解説）
7	検定対策⑦（模擬テストと解説）
8	就職対策①（封筒の宛名書き・返信はがき・ビジネスメール）
9	就職対策②（送付状作成～P C使用）
10	就職対策③（御礼状作成）
11	就職対策④（面接で気をつけること）
12	社会人として求められる 8つの意識
13	社会人として求められるコミュニケーション能力
14	総括
15	後期期末試験
16	

シラバス

科目名	E x c e l l	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Excel」の機能を理解してその操作を学習し、基本的なスキルを養います。		
到達目標	Excelの基本操作および簡単な関数の使用方法を身につけることを目標とします。		
授業の方法	テキストに沿って基本操作を学習。各ごとの練習問題とドリルで復習し、課題としてすべて提出。間違いはその都度訂正。完成図と同じになるまでやり直しをする。データ活用の重要性を理解し、より見やすい表やグラフの作成ができるようにする。		
評価方法	出席（15％）、授業態度(15%)、提出物（20%）、期末試験（50％）によって評価を行います		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「Excel2021基礎」、「Excel2019ドリル」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	第1章EXCELの基礎知識 第2章データの入力
2	第2章 データの入力
3	第3章 表の作成
4	練習問題
5	第4章 数式の利用
6	練習問題
7	第5章 シートの操作 練習問題
8	第6章 表の印刷 練習問題
9	第7章 グラフの作成 練習問題
10	第8章 データベース
11	第9章 便利な機能 総合問題
12	総合問題
13	総合問題
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	コースミーティングB	必修/選択	選択
授業時数	15時間	担当教員	根本 剛
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	個人面談をベースに、各自の将来像を明確にし、就職活動がスムーズに行えるよう指導していきます。		
評価方法	就職活動の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、活動状況70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	企業研究や求人情報の取得などを継続的に行う必要があります。		
使用教材教具	なし		
留意点			

授業計画	
1	◇企業研究・エントリー・ガイダンス・セミナーについて ・エントリーシート
2	◇企業研究・エントリー・ガイダンス・セミナーについて ・エントリーシート
3	◇企業研究・エントリー・ガイダンス・セミナーについて ・エントリーシート
4	◇企業研究・エントリー・ガイダンス・セミナーについて ・エントリーシート
5	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
6	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
7	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
8	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
9	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
10	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
11	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
12	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
13	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
14	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う
15	◇作品集まとめ 随時、求人情報やガイダンスの情報提供および、定期的な個人面談を行う

シラバス

科目名	デッサンⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	描写の基本的要素である構図・形態・調子・質感・空間などについて理解し、多様な造形表現に対応できる基礎的な描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	消費者としてではなく、表現者、提供者として考えて生きる覚悟をかためるための2年間としてほしい。		

授業計画		
1	手 ①	スケッチブック、鉛筆
2	手 ②	スケッチブック、鉛筆
3	講評会	
4	石膏像	木炭紙、木炭
5	石膏像	木炭紙、木炭
6	石膏像	木炭紙、木炭
7	石膏像	木炭紙、木炭
8	石膏像	木炭紙、木炭 講評会
9	人物クロッキー	B3クロッキー帳、鉛筆
10	静物	木炭紙、木炭
11	静物	木炭紙、木炭
12	静物	木炭紙、木炭
13	静物	木炭紙、木炭
14	静物	木炭紙、木炭
15	静物	木炭紙、木炭 講評会
16		

科目名	造形基礎演習Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	基本的な造形要素の理解を深め、描画材との接触を通じて描くことを体験しながら学んでいきます。デザインワークでの配色や構図法などの実践的で幅広い表現技術を習得します。		
到達目標	クリエイターとして必要な基礎造形力と身につけ、豊かで独創的な表現力の獲得を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績は、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。 課題については学習の意図を正しく理解して制作できているかを評価の基準とします。		
授業時間外に必要な学修	課題の参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	アクリルガッシュ用具一式、定規、配色カード、クロッキーブック、ケント紙、ノートP C 他		
留意点			

授業計画	
1	学園祭デザイン企画運営
2	学園祭デザイン企画運営
3	学園祭デザイン企画運営
4	学園祭デザイン企画運営
5	平面構成 ⑤イメージ構成
6	平面構成 ⑤イメージ構成
7	平面構成 ⑤イメージ構成
8	平面構成 ⑤イメージ構成
9	平面構成 ⑤イメージ構成 / 講評会
10	平面構成 ⑥モチーフ構成
11	平面構成 ⑥モチーフ構成
12	平面構成 ⑥モチーフ構成
13	平面構成 ⑥モチーフ構成
14	平面構成 ⑥モチーフ構成
15	平面構成 ⑥モチーフ構成 / 講評会
16	

シラバス

科目名	DTP概論	必修/選択	必須
授業時数	15時間	担当教員	根本 剛
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	印刷メディアを中心とした知識習得。また、印刷メディアを取り巻くクロスメディアに関しても学習し、職種理解につなげる。		
到達目標	社会人になった際に必要な知識習得、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につける。		
授業の方法	教科書を中心としたスライド講義。		
評価方法	期末試験、ノート提出と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、試験結果70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	DTP基礎の実技科目と内容を重ねることにより、印刷知識、レイアウトテクニックの向上などDTP知識・理解を深める。		
使用教材教具	印刷メディアディレクション		
留意点			

授業計画	
1	ガイダンス（序論）Ⅱ種業務の理解
2	制作概要の整理・使用の確認
3	台割表の制作
4	制作体制の整理
5	ワークフローの決定
6	ラフスケッチの制作①
7	※サムネイル／ラフスケッチ ラフスケッチの制作②
8	※サムネイル／ラフスケッチ 原稿制作依頼／素材データ制作依頼①
9	※写真原稿※図版画像／フォントデータ 原稿制作依頼／素材データ制作依頼②
10	※写真原稿※図版画像／フォントデータ レイアウト制作依頼／データ確認※プリンタ校正／データの確認
11	出力依頼／出力状態の確認
12	印刷加工依頼
13	※まとめ／試験対策 ※模擬テスト
14	クロスメディアへの展開
15	学期末考査

科目名	Photo実習	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	根本 剛
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	商業広告における写真の必要性の理解。カメラ、画像データの知識。撮影の為の基本テクニック、ライティング、ラフスケッチの実習。		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	教科書による知識の学習。デジタル一眼レフカメラ実機による撮影の演習。スタジオ、郊外での撮影実習。		
評価方法	撮影状況に合わせて適切なレンズの選択、シャッタースピード、露出を選ぶことが出来、写真作品として達成しているかどうか。		
授業時間外に必要な学修	なし		
使用教材教具	さあ、写真をはじめよう 写真の教科書 スタジオならびに、撮影機材一式（カメラ・ライト・ホリゾンとなど）		
留意点	なし		

授業計画	
1	課題1 写真カメラ基礎①
2	課題1 写真カメラ基礎②
3	課題1 写真カメラ基礎③
4	課題2 写真カメラ①
5	課題2 写真カメラ②
6	課題2 写真カメラ③
7	課題2 写真カメラ④
8	課題3 広告と写真①
9	課題3 広告と写真②
10	課題3 広告と写真③
11	課題4 レタッチ・コマーシャルフォト
12	課題4 レタッチ・コマーシャルフォト
13	課題4 レタッチ・コマーシャルフォト
14	課題5 ポートフォリオの為のセルフポートレート
15	課題5 ポートフォリオの為のセルフポートレート

16	
----	--

シラバス

科目名	D T P 基礎	必修/選択	必須
授業時数	15時間	担当教員	根本 剛
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	レイアウト構成 の基礎知識と 実技。紙面構成や広告などの実務的な制作を通して、技術の向上に努める。		
到達目標	DTP知識での内容を理解しつつ、実践的な制作を本科目で習得する。		
授業の方法	主にPCを使用しての、具体的な商品の制作。		
評価方法	作品、プレゼンテーションでの評価。		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	MAC		
留意点			

授業計画	
1	課題 1 レイアウト実習
2	課題 1 レイアウト実習
3	課題 1 レイアウト実習
4	課題 2 ブックカバーリメイク実習
5	課題 2 ブックカバーリメイク実習
6	課題 3 C Dジャケットリメイク実習
7	課題 4 インフォグラフィック
8	課題 4 インフォグラフィック
9	課題 4 インフォグラフィック
10	課題 4 インフォグラフィック
11	課題 4 インフォグラフィック
12	課題 1 端物の制作① 練習 InDesign の基本的使用法①
13	課題 1 端物の制作② 練習 InDesign の基本的使用法②
14	課題 2 作品集① マスターページ テキスト・グラフィックフレーム ページ・リンクパレット プリフライト・パッ
15	課題 2 作品集② マスターページ テキスト・グラフィックフレーム ページ・リンクパレット プリフライト・パッ

16	
----	--

シラバス

科目名	Web基礎	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	鈴木 規恵
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	HTML CSS の基礎、webの仕組み、活用法を理解します。また、ポートフォリオサイトの制作から、Adobe Dreamweaverによるレスポンシブサイトの構築を行います。		
到達目標	Dreamweaverの使用方法を学び、レスポンシブウェブデザインの基礎を理解します。		
授業の方法	講義・制作		
評価方法	課題作品で評価		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	Mac、Adobe CC、世界一わかりやすいHTML&CSSコーディングとサイト制作の教科書		
留意点			

授業計画	
1	Web制作導入
2	Web制作導入
3	HTML + CSSの基礎知識
4	HTML + CSSの基礎知識
5	HTML + CSSの基礎知識
6	Webデザイン
7	Webデザイン
8	Webデザイン
9	シングルページのポートフォリオ作成
10	シングルページのポートフォリオ作成
11	シングルページのポートフォリオ作成
12	シングルページのポートフォリオ作成
13	シングルページのポートフォリオ作成

14	シングルページのポートフォリオ作成
15	シングルページのポートフォリオ作成
16	

シラバス

科目名	クリエイティブデザインⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	学園祭コース（クラス）プロジェクトやコンペティション作品制作など、実践的なデザイン制作を学習する。		
到達目標	デザイナーとして必要とされる課題対応力を身につけ、問題を創造的に解決するための思考力や発想力の向上を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績は、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。 課題については学習の意図を正しく理解して制作できているかを評価の基準とします。		
授業時間外に必要な学修	課題において参考となる作品の鑑賞及び研究。制作に必要な素材データ等の収集。		
使用教材教具	ノートP C、クロッキーブック、筆記用具		
留意点			

授業計画	
1	学園祭デザイン企画運営
2	学園祭デザイン企画運営
3	学園祭デザイン企画運営
4	デザイン制作（コンペ作品）
5	デザイン制作（コンペ作品）
6	デザイン制作（コンペ作品）
7	デザイン制作（コンペ作品）
8	進級制作フリープラン 制作計画
9	進級制作フリープラン 制作計画
10	進級制作フリープラン 制作計画
11	進級制作フリープラン 制作計画発表
12	進級制作フリープラン
13	進級制作フリープラン
14	進級制作フリープラン
15	進級制作フリープラン
16	

シラバス

科目名	一般常識A	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	小林 一英
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	この授業では、就職活動の筆記試験対策として一般常識を学びます。就職活動スキルを身につけて志望の企業(業界)の選考準備をします。		
到達目標	SPI試験の内容を理解します。		
授業の方法	SPI試験の答案練習をしつつ、就活に関する基礎知識を学び準備を進めます。		
評価方法	期末テストの点数で評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	新聞やニュースをチェックして、社会で何が起きているかに関心を持って下さい。		
使用教材教具	SPI3 引出問題完全攻略		
留意点	この科目だけでなく、コースミーティング、ビジネスマナーと併せて就活準備を進めて下さい。		

授業計画	
1	授業の導入と昨年度模試の解説。傾向と対策。
2	模試実施と解説
3	SPI対策と就活情報
4	SPI対策と就活情報
5	SPI対策と就活情報
6	SPI対策と就活情報
7	SPI対策と就活情報
8	SPI対策と就活情報
9	SPI対策と就活情報
10	SPI対策と就活情報
11	SPI対策と就活情報
12	SPI対策と就活情報
13	SPI対策と就活情報
14	総復習
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	W o r d II	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Word」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	基本的なビジネス文書の作成から表現力豊かな文書の編集まで、ビジネスのみならず、プライベートなどでも活用できることを目標とします。		
授業の方法	ビジネス文書や電子メールの基本を学び、表や図形などを取り入れた実践的なビジネス文書を作成。模擬試験ではルールに則ったビジネス文書を迅速に作成できるようにする。知識問題では、コンピュータと文書作成の基礎知識を学ぶ。		
評価方法	出席（15％）、授業態度(15%)、提出物（20%）、期末試験（50％）によって評価を行います。検定試験を受験し、合格した者については加点をします。		
授業時間外に必要な学修	特になし。		
使用教材教具	FOM出版「日商PC検定試験 文書作成3級 公式テキスト＆問題集」「日商PC検定 文書作成・データ活用・プレゼン資料作成3級 知識科目 公式問題集」		
留意点	特になし。		

授業計画	
1	検定試験の概要 試験内容と対策 第1章 ビジネス文書 知識問題（毎回少しずつ進める）
2	第1章 ビジネス文書
3	第2章 ビジネス文書のライティング技術
4	第2章 ビジネス文書のライティング技術
5	第3章 電子メールのライティング技術
6	第4章 ビジネス図解の基本
7	第5章 ビジネス文書の管理
8	第6章 基本的なビジネス文書の作成
9	第7章 表のあるビジネス文書の作成
10	第8章 図形のあるビジネス文書の作成
11	模擬試験1
12	模擬試験2
13	模擬試験3
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	デッサンⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事（作品を創る事）で培われた、見方、考え方、描写（対処）で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

授業計画	
1	手 スケッチブック、鉛筆
2	手 スケッチブック、鉛筆
3	静物 スケッチブック、鉛筆
4	静物 スケッチブック、鉛筆
5	静物 スケッチブック、鉛筆
6	静物 スケッチブック、鉛筆 講評会
7	人物クロッキー B3クロッキー帳、鉛筆
8	自画像クロッキー 自画像エスキース
9	自画像 画用紙、鉛筆
10	自画像 画用紙、鉛筆
11	自画像 画用紙、鉛筆
12	自画像 画用紙、鉛筆
13	自画像 画用紙、鉛筆
14	自画像 画用紙、鉛筆
15	自画像 画用紙、鉛筆 講評会
16	

シラバス

科目名	コースミーティングC	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	就職活動対策指導を中心に行っていきます。前半はデザイン分野の専門職種についてのレクチャーと自主研究、後半は就職活動に向けて準備を行っていきます。		
評価方法	主に就職活動、学校行事への取り組みなど学校生活全般の評価に出席状況、授業態度を合わせて評価します。		
授業時間外に必要な学修	専門職種研究、求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	筆記用具、ノートP C		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション
2	進路について 進路希望調査
3	仕事スキルについて
4	職業研究①
5	職業研究②
6	職業研究③
7	職業研究④
8	職業研究⑤
9	自己分析
10	自己分析
11	自己分析
12	就活準備 就活情報サイトの活用
13	学園祭について 学園祭企画立案
14	学園祭について 学園祭企画立案
15	学園祭について 学園祭企画立案
16	

シラバス

科目名	クリエイティブデザインⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	産学連携プロジェクトやコンペティションへの参加を通して、実践的なデザイン制作を学習する。		
到達目標	デザイナーとして必要とされる課題対応力を身につけ、問題を創造的に解決するための思考力や発想力の向上を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績は、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。 課題については学習の意図を正しく理解して制作できているかを評価の基準とします。		
授業時間外に必要な学修	課題において参考となる作品の鑑賞及び研究。制作に必要な素材データ等の収集。		
使用教材教具	ノートP C、クロッキーブック、筆記用具		
留意点			

授業計画	
1	産学連携プロジェクト（企業デザイン案件）制作
2	産学連携プロジェクト（企業デザイン案件）制作
3	産学連携プロジェクト（企業デザイン案件）制作
4	産学連携プロジェクト（企業デザイン案件）制作
5	デザインコンペ作品制作①
6	デザインコンペ作品制作①
7	デザインコンペ作品制作①
8	デザインコンペ作品制作①
9	コンペ制作グループワーク（TOKYO MIDTOWN AWARD）
10	コンペ制作グループワーク（TOKYO MIDTOWN AWARD）
11	コンペ制作グループワーク（TOKYO MIDTOWN AWARD）
12	コンペ制作グループワーク（TOKYO MIDTOWN AWARD）
13	コンペ制作グループワーク（TOKYO MIDTOWN AWARD）
14	デザインコンペ作品制作②
15	デザインコンペ作品制作②
16	

シラバス

科目名	D T P 演習 I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	根本 剛
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	1 年次のDTP知識で習得した内容を踏まえた演習です。デザインの立案から制作工程、プレゼンテーションまでを実習します。主な制作物は、パンフレット、学校案内、などページモノです。		
到達目標	DTP制作のワークフローを理解し、適切な進行管理と、制作が出来るようになること。また、制作物がデザイン性にすぐれていて、実践的なものであり、完成が高いこと。		
授業の方法	実例を元に制作課題を説明・制作。制作時間の最後に学生のプレゼンを含めた講評会を行う。 要件に合ったトーン&マナーを設定しそれに沿ったデザインを実現する。		
評価方法	課題の出来を重要視（提出期限・プレゼン内容を含む）。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価。		
授業時間外に必要な学修	日常で目にするデザインされているものを「自分がデザインするとしたら」という視線で観察する癖をつける。		
使用教材教具	MacBook, Adobe CC ほか		
留意点	実践を意識したデータ作り・管理を癖づけさせたい。		
授業計画			
1	○ 課題1_見開き「自己紹介」(1) A4 見開き2P/4c 縦 課題・授業の得意不得意をコラムに。1年次の課題掲載。Indesign基礎		
2	○ 課題1 _見開き「自己紹介」(2) 情報の優先順位の説明。Indesign基礎		
3	○ 課題1 _見開き「自己紹介」(3) Indesign基礎		
4	○ 課題2 _広告トレイスと三つ折りパンフへのリメイク		
5	○ 課題2 _広告トレイスと三つ折りパンフへのリメイク		
6	○ 課題3 _観光ポスター制作実習 タイポグラフィ・リサーチ・ポスター制作・プレゼンテーション		
7	○ 課題3 _観光ポスター制作実習 タイポグラフィ・リサーチ・ポスター制作・プレゼンテーション		
8	○ 課題3 _観光ポスター制作実習 タイポグラフィ・リサーチ・ポスター制作・プレゼンテーション		
9	○ 課題4_冊子「学校案内」(1) B5 8P/4c 縦 ページ割 支給原稿の扱い方の話。		
10	○ 課題4_冊子「学校案内」(2) B5 8P/4c 縦 ページ割		
11	○ 課題4_冊子「学校案内」(3) B5 8P/4c 縦 ページ割		
12	○ 課題4_冊子「学校案内」(4) B5 8P/4c 縦 ページ割		
13	○ 課題4_冊子「学校案内」(5) B5 8P/4c 縦 ページ割		
14	○ 課題5_フライヤー制作」(1) 発表展示会用		
15	○ 課題5_フライヤー制作」(2) 発表展示会用		
16			

シラバス

科目名	Web演習Ⅰ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	鈴木 規恵
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	1年次のDTP知識で習得した内容を踏まえた演習です。デザインの立案から制作工程、プレゼンテーションまでを実習します。主な制作物は、パンフレット、学校案内、などページモノです。		
到達目標	DTP制作のワークフローを理解し、適切な進行管理と、制作が出来るようになること。また、制作物がデザイン性にすぐれていて、実践的なものであり、完成が高いこと。		
授業の方法	講義・制作		
評価方法	課題作品で評価		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	Mac、Adobe CC、世界一わかりやすいHTML&CSSコーディングとサイト制作の教科書		
留意点			

授業計画	
1	前年度の復習・Webの仕組み
2	HTML + CSSの応用
3	HTML + CSSの応用
4	HTML + CSSの応用
5	HTML + CSSの応用
6	レスポンシブWebデザイン
7	レスポンシブWebデザイン
8	レスポンシブWebデザイン
9	複数ページのWebサイト制作
10	複数ページのWebサイト制作
11	複数ページのWebサイト制作
12	複数ページのWebサイト制作
13	複数ページのWebサイト制作
14	複数ページのWebサイト制作
15	複数ページのWebサイト制作
16	

シラバス

科目名	映像編集Ⅰ	必修/選択	必須
授業時数	30時間	担当教員	根本 剛
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	時間の経過を考慮した映像作品の制作をします。映像の考え方、ソフトウェアの習得に努めます。主な使用ソフトウェアはAffterEffects premier など		
到達目標	使用ソフトウェアの理解と、出題に対する映像作品が魅力的であるか。		
授業の方法	Macによる実技指導。		
評価方法	AfterEffectsのソフトウェアの習得。また、ソフトウェアの特性をいかした作品制作をしているか、作品が魅力的か。		
授業時間外に必要な学修	なし		
使用教材教具	なし		
留意点	なし		

授業計画	
1	AfterEffectsについて インターフェイス・基本仕様について
2	○ 課題1_タイムラインとキーフレーム ブラー エディター
3	○ 課題1_タイムラインとキーフレーム ブラー エディター
4	○ 課題2_テキストフィールド 音声の合成
5	○ 課題2_小作品制作
6	○ 課題3_合成テクニック マスクの応用 ブルーバック エフェクト 画像合成
7	○ 課題3_小作品制作
8	○ 課題4_パペットピン ラインアート photoshop Illustartor レイヤーの保持
9	○ 課題5_キャラクターを動かす
10	○ 課題6_ 3Dレイヤー モーショングラフィック
11	○ 課題6_前期総合課題 復習と課題理解 練習
12	○ 課題6_前期総合課題 発表展示会に向けての作品制作
13	○ 課題6_前期総合課題 発表展示会に向けての作品制作
14	○ 課題6_前期総合課題 発表展示会に向けての作品制作
15	○ 課題6_前期総合課題 発表展示会に向けての作品制作
16	

シラバス

科目名	3DCG演習	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	3DCGソフトでの基本的なモデリングの手法を中心に体験的に学習しながら、3DCGの概念や実用性について学びます。		
到達目標	Blenderの基本操作と3Dモデリング、マテリアル、テクスチャを学びます。 パッケージデザインのシミュレーションなど、デザインワークでの実践的で応用できるスキルを身につけます。		
授業の方法	教科書に沿って「Blender」の基本操作を学んでいく。操作手順をデモンストレーションして確認しながら学習を進めて行きます。		
評価方法	成績は、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。 課題についてはソフトの基本操作の習得度と、制作物のクオリティや完成度を評価の基準とします。		
授業時間外に必要な学修	課題において参考となる作品の鑑賞及び研究。制作に必要な素材データ等の収集。		
使用教材教具	教科書（秀和システム「入門Blender ーゼロから始める3D制作ー 3.x対応」）、ノートP C、筆記用具		
留意点			

授業計画	
1	3DCG基礎知識とBlenderの概説及び基本操作
2	Blender基礎学習 メッシュモデリング
3	Blender基礎学習 メッシュモデリング
4	Blender基礎学習 メッシュモデリング
5	Blender基礎学習 カーブモデリング
6	Blender基礎学習 カーブモデリング
7	Blender基礎学習 マテリアルとテクスチャ
8	Blender基礎学習 マテリアルとテクスチャ
9	Blender基礎学習 アニメーション
10	Blender基礎学習 アニメーション
11	Blender基礎学習 カメラ、ライト、レンダリング
12	Blender基礎学習 カメラ、ライト、レンダリング
13	3DCG作品制作
14	3DCG作品制作
15	期末試験 Blenderモデリング制作
16	

シラバス

科目名	デザイン史	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	講義		
学修内容	19世紀中頃から20世紀までの近代デザイン史の動向を概観していきます。単なるデザイナーやその作品の理解にとどまらずその時代背景を理解しながらデザインの意味を考えます。また、同時代の美術全般についても検証していきます。		
到達目標	デザイン及び美術の歴史を単なる知識としてではなく、制作者、表現者としての観点で思考しながら理解を深めていくことを目的としています。		
授業の方法	プロジェクションで作品や画像資料を鑑賞しながら、その背景にある歴史や意味について解説していきます。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、試験75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業で紹介されたデザイナー、画家たちについて自分なりに研究をし、理解を深める		
使用教材教具	美術出版社「カラー版 世界デザイン史」		
留意点			

授業計画	
1	デザイン史概説
2	ヨーロッパ 19世紀後半～ ・デザインとは ・近代デザインの兆し
3	・近代デザインの鼓動 ・ウィリアム・モリスとアーツアンドクラフツ運動 ・アール・ヌーヴォー
4	・グラスゴー派の波紋 ・アール・ヌーヴォーの世界 ・ポスターの世紀
5	・ユーゲントシュティール ・分離派とウィーン工房 ・モデルニスモ
6	近代美術史 ・印象主義 ・後期印象主義
7	・ドイツ工作連盟 ・バウハウス 前編 ・学校創立の経緯と理念
8	・バウハウス 後編 ・デザインの展開 ・学校の終焉
9	・アール・デコ ・デ・スタイル ・ロシア構成主義
10	アメリカのデザイン ・アメリカのインダストリアル・デザイン
11	日本のデザイン Part1 ・明治から戦前の印刷デザイン ・大戦後のデザイン
12	ヨーロッパの現代デザイン ・北欧 ・ドイツ ・イタリア ・ポストモダン ・アメリカの現代デザイン
13	20世紀の美術 ・ダダ／シュルレアリスム ・抽象表現主義 ・ネオ・ダダ／ポップアート
14	日本のデザイン Part2 ・60・70年代のデザイン ・現代のグラフィックデザイン ・イラストレーション
15	◆期末試験
16	

シラバス

科目名	コンペ対策Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	デザインやアートの様々なコンペティションへの応募を目的とした作品制作を行います。		
到達目標	デザイナーの仕事の現場において身近であるコンティションを通して、コンペ主催者をクライアントに見立てることで、主催者の意図を読み取り、しっかり理解してその解決プランを探すという習慣を身につけることを目標とする。		
授業の方法	コンティションを前提とした作品制作を行います。（コンペは授業担当が指定した全員に応募を課す規定コンペと学生自身が自由に選ぶものがある）		
評価方法	コンティション応募作品の総合的な出来映えの評価。応募要件や主催者側の意図を理解できているかを評価に加味する。		
授業時間外に必要な学修	コンペティションの情報収集と使用画材、材料の用意		
使用教材教具	画材類、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション、コンペ募集情報の収集と作品制作
2	コンペ募集情報の収集と作品制作
3	コンペ募集情報の収集と作品制作
4	コンペ募集情報の収集と作品制作
5	コンペ募集情報の収集と作品制作／規定コンペの応募・提出
6	コンペ募集情報の収集と作品制作
7	コンペ募集情報の収集と作品制作
8	コンペ募集情報の収集と作品制作
9	コンペ募集情報の収集と作品制作
10	コンペ募集情報の収集と作品制作／規定コンペの応募・提出
11	コンペ募集情報の収集と作品制作
12	コンペ募集情報の収集と作品制作
13	コンペ募集情報の収集と作品制作
14	コンペ募集情報の収集と作品制作
15	コンペ募集情報の収集と作品制作／規定コンペの応募・提出
16	

シラバス

科目名	E x c e l l	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Excel」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	Excelの基本操作に加え、数学や関数の知識を習得し、内容に沿った形で効率的で見栄えの良い表やグラフを作成できるようになってもらいます。		
授業の方法	取引のしくみや業務の流れを学習し、関数やピボットテーブル、データベースなど実践的なデータ活用をする。模擬試験ではより見やすい表とグラフを迅速に作成できるようにする。知識問題では、データ活用の基礎知識をしっかりと学習する。		
評価方法	出席（15％）、授業態度(15%)、提出物（20%）、期末試験（50％）によって評価を行います。検定試験を受験し、合格した者については加点をします。		
授業時間外に必要な学修	特になし。		
使用教材教具	FOM出版「日商PC検定試験 データ活用3級 公式テキスト＆問題集」「日商PC検定 文書作成・データ活用・プレゼン資料作成3級 知識科目 公式問題集」		
留意点	特になし。		

授業計画	
1	第1章 取引の仕組みと業務の流れ 知識問題（毎回少しずつ進める）
2	第2章 業務に応じた計算・集計処理
3	第2章 業務に応じた計算・集計処理
4	第3章 業務データの管理
5	第4章 表の作成1
6	第4章 表の作成2
7	第5章 データの集計1
8	第5章 データの集計2
9	第6章 グラフの作成
10	第1回 模擬試験
11	第2回 模擬試験
12	第3回 模擬試験
13	練習問題
14	練習問題
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	デッサンⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事（作品を創る事）で培われた、見方、考え方、描写（対処）で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

授業計画	
1	石膏像 木炭紙、木炭
2	石膏像 木炭紙、木炭
3	石膏像 木炭紙、木炭
4	石膏像 木炭紙、木炭
5	石膏像 木炭紙、木炭 講評会
6	静物 スケッチブック、鉛筆
7	静物 スケッチブック、鉛筆
8	静物 スケッチブック、鉛筆
9	静物 スケッチブック、鉛筆 講評会
10	静物 画用紙、鉛筆
11	静物 画用紙、鉛筆
12	静物 画用紙、鉛筆
13	静物 画用紙、鉛筆
14	静物 画用紙、鉛筆
15	静物 画用紙、鉛筆 講評会
16	

シラバス

科目名	コースミーティングD	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	学園祭準備や卒業制作などの学校行事に合わせて作業を行っていきます。また、前期に引き続き就活個別指導を行っていきます。		
評価方法	主に検定試験、就職活動、学校行事への取り組みなど学校生活全般の評価に出席状況、授業態度を合わせて評価します。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	筆記用具、メモ帳、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション 学園祭準備
2	学園祭準備
3	学園祭準備
4	就活準備
5	就活準備
6	就活準備
7	就活準備
8	サーディファイ試験対策
9	サーディファイ試験対策
10	サーディファイ試験対策
11	進級制作
12	進級制作
13	進級制作
14	ポートフォリオ制作
15	ポートフォリオ制作
16	

シラバス

科目名	クリエイティブデザインⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	学園祭に向けてのデザイン制作、産学連携プロジェクトやコンペティションへの参加を通して、実践的なデザイン制作を学習する。		
到達目標	デザイナーとして必要とされる課題対応力を身につけ、問題を創造的に解決するための思考力や発想力の向上を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績は、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。 課題については学習の意図を正しく理解して制作できているかを評価の基準とします。		
授業時間外に必要な学修	課題において参考となる作品の鑑賞及び研究。制作に必要な素材データ等の収集。		
使用教材教具	ノートP C、クロッキーブック、筆記用具		
留意点			

授業計画	
1	学園祭デザイン企画運営
2	学園祭デザイン企画運営
3	学園祭デザイン企画運営
4	学園祭デザイン企画運営
5	進級制作フリープラン 制作計画
6	進級制作フリープラン 制作計画
7	進級制作フリープラン 制作計画
8	進級制作フリープラン 制作計画発表
9	進級制作フリープラン
10	進級制作フリープラン
11	進級制作フリープラン
12	進級制作フリープラン
13	進級制作フリープラン
14	進級制作フリープラン
15	進級制作フリープラン
16	

シラバス

科目名	D T P 演習 II	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	根本 剛
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ポスターや広告、CG表現など、ビジュアルを効果的に使用し、訴求力のあるデザインの制作を研究します。1 年次の写真撮影の技術、知識、イラストレーションの技術なども踏まえ、主題に対しての社会的な返答を考える。制作とリテイクを中心に。DTP演習と連動。		
到達目標	目的が何であるんかを適切に理解、分析をし、それにふさわしい表現法を選び、魅力的で、訴求力の高い資格伝達デザインを出力することが目的です。		
授業の方法	講義・レポート・プレゼンテーション・制作		
評価方法	レポートの内容・卒業進級制作展での作品発表・プレゼンテーションの内容		
授業時間外に必要な学修	日常で目にするデザインされているものを「自分がデザインするとしたら」という視線で観察する癖をつける。		
使用教材教具	MacBook, Adobe CC ほか		
留意点	実践を意識したデータ作り・管理を癖づけさせたい。		
授業計画			
1	課題 1 課題導入 レポート・プランニング 制作		
2	課題 1 課題導入 レポート・プランニング 制作		
3	課題 2 PromotionDesign 課題導入 レポート制作 0 1		
4	課題 2 PromotionDesign ロゴについて レポート制作		
5	課題 2 PromotionDesign コーポレートカラーについて レポート制作		
6	課題 2 PromotionDesign コンセプトワークについて レポート制作		
7	課題 2 PromotionDesign ペーパーアイテムについて 1 レポート制作		
8	課題 2 PromotionDesign ペーパーアイテムについて 2 レポート制作		
9	課題 2 PromotionDesign 現物の制作とブツ撮り 1		
10	課題 2 PromotionDesign ポスター制作		
11	課題 2 PromotionDesign リーフレット制作		
12	課題 2 PromotionDesign インタラクティブコンテンツ		
13	課題 2 PromotionDesign プレゼンテーションについて 1		
14	課題 2 PromotionDesign プレゼンテーションについて 2		
15	課題 2 PromotionDesign プレゼンテーションについて 3		
16			

シラバス

科目名	Web演習 II	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	鈴木 規恵
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	前期の演習、1年次のDTP知識で習得した内容を踏まえた、演習です。デザインの立案から制作工程、プレゼンテーションまでを実習します。主な制作物は、ロゴタイプ、リーフレット、小型のレイアウトなど、実践的な端物の制作を通して、技術の向上に努めます。		
到達目標	DTP制作のワークフローを理解し、適切な進行管理と、制作が出来るようになること。また、制作物がデザイン性にすぐれていて、実践的なものであり、完成が高いこと。		
授業の方法	講義・制作		
評価方法	課題作品で評価		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	Mac、Adobe CC、世界一わかりやすいHTML&CSSコーディングとサイト制作の教科書		
留意点			

授業計画	
1	Webフォント・個人の作品を発表する手段
2	WordPressに触れる
3	WordPressに触れる
4	Webサイトを公開する方法
5	Webサイト制作の流れ
6	Webサイト制作の流れ
7	Webサイト企画・制作
8	Webサイト企画・制作
9	Webサイト企画・制作
10	Webサイト企画・制作
11	Webサイト企画・制作
12	Webサイト企画・制作
13	Webサイト企画・制作
14	Webサイト企画・制作
15	Webサイト企画・制作
16	

シラバス

科目名	映像編集Ⅱ	必修/選択	必須
授業時数	30時間	担当教員	根本 剛
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	時間の経過を考慮した映像作品の制作をします。映像の考え方、ソフトウェアの習得に努めます。また、後期は応用として、実務的な使用、制作を中心にしていく。主な使用ソフトウェアはAffterEffects premier など		
到達目標	使用ソフトウェアの理解と、出題に対する映像作品が魅力的であるか。		
授業の方法	Macによる実技指導。		
評価方法	AfterEffectsのソフトウェアの習得。また、ソフトウェアの特性をいかした作品制作をしているか、作品が魅力的か。		
授業時間外に必要な学修	なし		
使用教材教具	なし		
留意点	なし		

授業計画	
1	○ 課題1_premierについて インターフェイス・基本仕様について インフォメーションムービーの制作
2	○ 課題1_インフォメーションムービーの制作
3	○ 課題1_インフォメーションムービーの制作
4	○ 課題2_記録としての映像制作 AEとの連携 ナレーション・アフレコ 発表展示会をテーマにプロモーションムービーの制作
5	○ 課題2_記録としての映像制作 AEとの連携 ナレーション・アフレコ 発表展示会をテーマにプロモーションムービーの制作
6	○ 課題2_記録としての映像制作 AEとの連携 ナレーション・アフレコ 発表展示会をテーマにプロモーションムービーの制作
7	○ 課題3_CM制作 コンテ 制作スケジュール
8	○ 課題3_CM制作
9	○ 課題3_CM制作
10	○ 課題3_CM制作
11	○ 課題4_総合演習課題
12	○ 課題4_総合演習課題
13	○ 課題4_総合演習課題
14	○ 課題4_総合演習課題
15	○ 課題4_総合演習課題
16	

シラバス

科目名	VD・CI計画	必修/選択	必須
授業時数	30時間	担当教員	根本 剛
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ポスターや広告、CG表現など、ビジュアルを効果的に使用し、訴求力のあるデザインの制作を研究します。1年次の写真撮影の技術、知識、イラストレーションの技術なども踏まえ、主題に対しての社会的な返答を考える。講義、制作導入、練習を中心に。ビジュアルデザイン・CI演習と連動。		
到達目標	目的が何であるのかを適切に理解、分析をし、それにふさわしい表現法を選び、魅力的で、訴求力の高い資格伝達デザインを出力することが目的です。		
授業の方法	講義・レポート・プレゼンテーション・制作		
評価方法	レポートの内容・卒業進級制作展での作品発表・プレゼンテーションの内容		
授業時間外に必要な学修	なし		
使用教材教具	なし		
留意点	なし		

授業計画			
1	課題 1	課題導入	レポート・プランニング 講義
2	課題 1	課題導入	レポート・プランニング 講義・制作
3	課題 2	PromotionDesign	課題導入 講義・制作
4	課題 2	PromotionDesign	ロゴについて 講義・制作
5	課題 2	PromotionDesign	コーポレートカラーについて 講義・制作
6	課題 2	PromotionDesign	コンセプトワークについて 講義・制作
7	課題 2	PromotionDesign	ペーパーアイテムについて 1 講義・制作
8	課題 2	PromotionDesign	ペーパーアイテムについて 2 講義・制作
9	課題 2	PromotionDesign	現物の制作とブツ撮り 講義・制作
10	課題 2	PromotionDesign	ポスター制作について 講義・制作
11	課題 2	PromotionDesign	リーフレット制作について 講義・制作
12	課題 2	PromotionDesign	インタラクティブコンテンツについて 講義・制作
13	課題 2	PromotionDesign	プレゼンテーションについて 1
14	課題 2	PromotionDesign	プレゼンテーションについて 2
15	課題 2	PromotionDesign	プレゼンテーションについて 3

16	
----	--

シラバス

科目名	卒業制作	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	グラフィックデザイン2年生卒業制作のプランニングから本制作		
到達目標	2年間の学習の成果としてふさわしい作品制作を目標とし、卒業進級制作展で発表展示を行います。		
授業の方法	綿密な制作プランを提出させ、それに基づいて制作されているかを定期的にチェックします。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	課題において参考となる作品の鑑賞及び研究。制作に必要な素材データ等の収集。		
使用教材教具	制作に必要な実習機材、制作材料		
留意点			

授業計画	
1	学園祭デザイン企画運営
2	学園祭デザイン企画運営
3	学園祭デザイン企画運営
4	学園祭デザイン企画運営
5	進級制作フリープラン 制作計画
6	進級制作フリープラン 制作計画
7	進級制作フリープラン 制作計画
8	進級制作フリープラン 制作計画発表
9	進級制作フリープラン
10	進級制作フリープラン
11	進級制作フリープラン
12	進級制作フリープラン
13	進級制作フリープラン
14	進級制作フリープラン
15	進級制作フリープラン
16	