

実務経験のある教員等による授業科目  
 <省令で定める単位数等の基準数相当分>

(1) 建築学科

| 授業科目         | 必須<br>選択 | 授業<br>形態 | 一般・専門<br>の別 | 授業<br>時間数 |
|--------------|----------|----------|-------------|-----------|
| 建築製図1        | 必須       | 演習       | 専門          | 104       |
| 建築CAD製図3     | 〃        | 〃        | 〃           | 96        |
| 時間数合計 (単位時間) |          |          |             | 200       |

(2) インテリアデザイン学科

| 授業科目         | 必須<br>選択 | 授業<br>形態 | 一般・専門<br>の別 | 授業<br>時間数 |
|--------------|----------|----------|-------------|-----------|
| 建築製図         | 必須       | 演習       | 専門          | 104       |
| 建築CAD製図3     | 〃        | 〃        | 〃           | 96        |
| 時間数合計 (単位時間) |          |          |             | 200       |

(3) 商品企画デザイン学科

| 授業科目         | 必須<br>選択 | 授業<br>形態 | 一般・専門<br>の別 | 授業<br>時間数 |
|--------------|----------|----------|-------------|-----------|
| 家具デザイン1      | 必須       | 演習       | 専門          | 96        |
| プロダクトデザイン2   | 〃        | 〃        | 〃           | 104       |
| 時間数合計 (単位時間) |          |          |             | 200       |

(4) グラフィックデザイン学科

| 授業科目         | 必須<br>選択 | 授業<br>形態 | 一般・専門<br>の別 | 授業<br>時間数 |
|--------------|----------|----------|-------------|-----------|
| フォトベーシック     | 必須       | 演習       | 専門          | 60        |
| DTP2         | 〃        | 〃        | 〃           | 120       |
| 時間数合計 (単位時間) |          |          |             | 180       |

(5) マンガ・アニメーション学科

| 授業科目            | 必須<br>選択 | 授業<br>形態 | 一般・専門<br>の別 | 授業<br>時間数 |
|-----------------|----------|----------|-------------|-----------|
| 原画・背景画演習1       | 必須       | 演習       | 専門          | 120       |
| デジタルコミック・イラスト演習 | 〃        | 〃        | 〃           | 120       |
| 時間数合計 (単位時間)    |          |          |             | 240       |

(6) CG・ゲーム学科

| 授業科目         | 必須<br>選択 | 授業<br>形態 | 一般・専門<br>の別 | 授業<br>時間数 |
|--------------|----------|----------|-------------|-----------|
| 3DCGモデリング1   | 必須       | 演習       | 専門          | 60        |
| 3DCGアニメーション1 | 〃        | 〃        | 〃           | 60        |
| アドバタイジング演習1  | 〃        | 〃        | 〃           | 60        |
| 時間数合計 (単位時間) |          |          |             | 180       |

(7) ネット動画クリエイター学科

| 授業科目          | 必須<br>選択 | 授業<br>形態 | 一般・専門<br>の別 | 授業<br>時間数 |
|---------------|----------|----------|-------------|-----------|
| コンピュータグラフィックス | 必須       | 演習       | 専門          | 60        |
| 総合動画実務4       | 必須       | 演習       | 専門          | 180       |
| 時間数合計 (単位時間)  |          |          |             | 240       |

| 科目名   |                                   | 学科/学年                               | 年度/時期   | 授業形態                    |
|---|-----------------------------------|-------------------------------------|---------|-------------------------|
| 建築製図1   |                                   | 建築学科/1年                             | 2023/通年 | 演習                      |
| 授業時間  | 回数                                | 授業時数                                | 必須・選択   | 担当教員                    |
| 180分  | 26回                               | 104時間                               | 必須      | 岡田英治                    |
| 授業の概要   |                                   |                                     |         |                         |
| <p>建築製図の基礎を実際の作図を通して習得する。<br/> また、作図を通して建築・インテリア各部の基本的な名称、納まりなどについても学習する。<br/> 主に木造2階建て住宅を教材とし、鉄筋コンクリート造住宅についても行なう。</p> |                                   |                                     |         |                         |
| 授業終了時の到達目標  |                                   |                                     |         |                         |
| <p>二級建築士試験における製図の試験課題の答案レベルの作図表現をめざす。<br/> CAD製図及び実務のために必要な図面を読み取る能力も身に付ける。</p>   |                                   |                                     |         |                         |
| (基本目標:C評価以上)  |                                   |                                     |         |                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>課題の内容を正しく作図できる</li> </ul>  |                                   |                                     |         |                         |
| (標準目標:B評価以上)  |                                   |                                     |         |                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>課題の内容を正しく、かつ丁寧に分かりやすく作図できる</li> <li>作図した図面から立体空間を認識できる</li> </ul>                |                                   |                                     |         |                         |
| (発展的目標:A評価以上)   |                                   |                                     |         |                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>課題の内容を正しく、かつ線の強弱を用いて丁寧に分かりやすく作図できる</li> <li>作図した図面から立体空間を認識できる</li> </ul>        |                                   |                                     |         |                         |
| 実務経験の有無   | 実務経験内容                            |                                     |         |                         |
| 有   | 建築設計事務所での調査、企画、設計及び工事監理業務に関する実務経験 |                                     |         |                         |
| 時間外に必要な学修   |                                   |                                     |         |                         |
| <p>課題で作図している内容を自宅に置き換えて確認してみること。<br/> また、各部分の寸法を実際に測ってみること。</p>   |                                   |                                     |         |                         |
| 回   | テーマ                               | 内容                                  |         |                         |
| 1   | ガイダンス、第1課題:「線の練習」                 | 授業の注意事項及び製図道具の説明                    |         |                         |
| 2   |                                   | 線の太さと線の種類の描き分けの練習                   |         |                         |
| 3   | 第2課題:「木造住宅 配置図・平面図」               | 教科書の木造2階建て住宅の配置図、各階平面図を作図する         |         |                         |
| 4   |                                   |                                     |         |                         |
| 5   |                                   |                                     |         |                         |
| 6   |                                   |                                     |         |                         |
| 7   | 第3課題:「木造住宅 断面図・立面図」               | 教科書の木造2階建て住宅の断面図、立面図を作図する           |         |                         |
| 8   |                                   |                                     |         |                         |
| 9   |                                   |                                     |         |                         |
| 10  | 第4課題:「鉄筋コンクリート造住宅 配置図・平面図」        | 教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の配置図、各階平面図を作図する  |         |                         |
| 11  |                                   | ＜本課題までを前期評価の対象とする＞                  |         |                         |
| 12  |                                   |                                     |         |                         |
| 13  | 第5課題:「鉄筋コンクリート造住宅 断面図・立面図」        | 教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の断面図、立面図を作図する    |         |                         |
| 14  |                                   |                                     |         |                         |
| 15  |                                   |                                     |         |                         |
| 16  | 実務の設計図とその施工中、竣工の様子を紹介             | 担当教員が実際に担当した住宅等の実務の紹介               |         |                         |
| 17  | 第6課題:「鉄筋コンクリート造住宅 矩計図」            | 教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の矩計図をトレースする      |         |                         |
| 18  | 第7課題:「木造住宅 矩計図」                   | 教科書の木造2階建て住宅の矩計図をトレースする             |         |                         |
| 19  | 第8課題:「木造住宅 平面詳細図・展開図・天井伏図」        | 教科書の木造2階建て住宅の平面詳細図(和室)、展開図を作図する     |         |                         |
| 20  |                                   | 教科書には記載のない天井伏図についても作図する             |         |                         |
| 21  |                                   |                                     |         |                         |
| 22  | 第9課題:「二級建築士製図の試験過去課題答案例」          | 過去の二級建築士製図の試験で出題された課題の模範回答例を作図する    |         |                         |
| 23  |                                   | ＜本課題までを後期評価の対象とする＞                  |         |                         |
| 24  |                                   |                                     |         |                         |
| 25  |                                   |                                     |         |                         |
| 26  | まとめ・テスト                           | 建築製図の総括と、スケール感のテストを実施する             |         |                         |
| 27  |                                   |                                     |         |                         |
| 28  |                                   |                                     |         |                         |
| 29  |                                   |                                     |         |                         |
| 30  |                                   |                                     |         |                         |
| 教科書・教材  |                                   | 評価基準                                | 評価率     | その他                     |
| 教科書:「初学者の建築講座 建築製図 最新版」<br>参考書:「構造用教材」<br>教材:平行定規他製図道具一式  |                                   | 全課題が提出され、到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する。 | 100%    | 質問、チェック依頼などはEメールでも受付ます。 |

| 科目名   |                             | 学科/学年                                   | 年度/時期   | 授業形態                                   |
|---|-----------------------------|---|---------|--|
| 建築CAD製図3  |                             | 建築学科/2年                                 | 2023/通年 | 演習                                     |
| 授業時間  | 回数                          | 授業時数                                    | 必須・選択   | 担当教員                                   |
| 前180・後270分  | 21回                         | 96時間                                    | 必須      | 盛岡 隆治                                  |
| 授業の概要   |                             |   |         |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・CADシステムを扱う上で、必要な基礎知識を習得する。</li> <li>・必要な資料から平面図、立面図をJWCADを使用して作図する。</li> <li>・建築CAD検定試験3級、2級、準1級の受験対策と、JWCADの基本操作を実際に作図しながら、より円滑な操作の習得を目指す。</li> </ul>  |                             |   |         |  |
| 授業終了時の到達目標  |                             |   |         |  |
| <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題が4割程度作図できており、CADの基本操作が理解できる。</li> </ul> <p>(標準目標;B評価以上)</p> <p>課題の7割以上が作図でき、課題やCAD操作の質問をし、それを作図に反映できる。</p> <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・建築CAD検定で3級においては確実に、2級では取得できると思われる作図技能を取得しており、課題を理解し複数の手順で書くことで、自分の作図を確認修正することができる。</li> </ul> |                             |   |         |  |
| 実務経験有無  |                             | 実務経験内容                                  |         |  |
| 有   |                             | 建築設計事務所での設計・設計監理の業務。                    |         |  |
| 時間外に必要な学修   |                             |   |         |  |
| <p>CADの操作は慣れが必要で、できるだけ多くの時間CADに触れる機会をつくと良いと思います。特に夏休み期間はCADに触れる機会が少なくなり操作を忘れてしまい、10月の検定試験に慌てるのが毎年見受けられます、週に1～2回はパソコンを開き配布プリントを見て少しでも授業の復習をしてください。</p> <p>他の授業でもCAD使える機会があれば使ってみましょう、操作で分からないところは質問してみてください。</p> <p>JwCADはフリーソフト汎用ソフトです、様々な作図を試してみましょう。</p>  |                             |   |         |  |
| 回   | テーマ                         | 内容                                      |         |  |
| 1   | 検定課題の概要の説明,Jw_cad 概要、操作の復習。 | 検定内容の説明操作の復習。<br>3級過去問題プリント又はテキストによる練習。 |         |  |
| 2   | 3級過去問題による練習                 | 3級過去問題プリント又はテキストによる練習。                  |         |  |
| 3   | JwCADの作図以外でよく使う機能の説明        | 図面作図以外に必要な操作の解説、プレゼンなどに役立つ機能。           |         |  |
| 4   | 2級過去問題(木造平面詳細図)による演習        | 検定内容の説明、プリント又はテキストによる平面詳細図の練習。          |         |  |
| 5   |                             | 2級過去問題プリント又はテキストによる平面詳細図の練習。            |         |  |
| 6   |                             | 2級過去問題プリント又はテキストによる平面詳細図の練習、復習。         |         |  |
| 7   | 2級過去問題(木造立面図)による演習          | 2級過去問題プリント又はテキストによる立面図の練習。              |         |  |
| 8   |                             | 2級過去問題プリント又はテキストによる立面図の練習、復習。           |         |  |
| 9   | 2級過去問題による様々な屋根形状、立面図の演習     | 2級立面図のみ過去問題から2課題出題。                     |         |  |
| 10  |                             | 2級立面図のみ課題から出題解説。(どの級を受験するか確定する)         |         |  |
| 11  | 準1級2級3級過去問題による小テスト形式        | 準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。          |         |  |
| 12  |                             | 前時間からの課題作図終了後、チェック復習。                   |         |  |
| 13  | 準1級2級3級過去問題による小テスト形式        | 準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。          |         |  |
| 14  |                             | 前時間からの課題作図終了後、チェック復習。                   |         |  |
| 15  | これまでの課題の総復習                 | これまでの課題チェック復習。(夏休み前の確認)                 |         |  |
| 16  | 準1級2級3級過去問題による小テスト形式        | 準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。          |         |  |
| 17  | 準1級2級3級過去問題による小テスト形式        | 準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。          |         |  |
| 18  | 準1級、3級過去問題。2級は立面図を集中        | 準1級3級は作図時間の再確認、2級は屋根形状立面の確認。            |         |  |
| 19  | 準1級3級は過去問題の演習、2級は立面図の演習     | 準1級3級受験の弱い部分の強化、2級屋根形状立面の確認、復習。         |         |  |
| 20  | 試験前対策                       | 試験前、総点検。                                |         |  |
| 21  | 試験後復習                       | 試験後の自己採点復習。                             |         |  |
| 22  |                             |   |         |  |
| 23  |                             |   |         |  |
| 24  |                             |   |         |  |
| 25  |                             |   |         |  |
| 26  |                             |   |         |  |
| 27  |                             |   |         |  |
| 28  |                             |   |         |  |
| 29  |                             |   |         |  |
| 30  |                             |   |         |  |
| 教科書・教材  |                             | 評価基準                                    | 評価率     | その他                                    |
| 教科書:建築CAD検定試験 公式ガイドブック<br>課題資料:プリント配布<br>教材:三角スケール、マーカー等  |                             | 各課題は基本授業終了後に提出し授業中に作図した内容、到達程度での評価。     | 100.0%  | 質問は急ぎの事柄がない限り授業終了後の昼休憩時間にも個別に受け付けています。 |

| 科目名   |                                   | 学科/学年                               | 年度/時期   | 授業形態                    |
|---|-----------------------------------|-------------------------------------|---------|-------------------------|
| 建築製図  |                                   | インテリアデザイン/1年                        | 2023/通年 | 演習                      |
| 授業時間  | 回数                                | 授業時数                                | 必須・選択   | 担当教員                    |
| 180分  | 26回                               | 104時間                               | 必須      | 岡田英治                    |
| 授業の概要   |                                   |                                     |         |                         |
| <p>建築製図の基礎を実際の作図を通して習得する。<br/> また、作図を通して建築・インテリア各部の基本的な名称、納まりなどについても学習する。<br/> 主に木造2階建て住宅を教材とし、鉄筋コンクリート造住宅についても行なう。</p> |                                   |                                     |         |                         |
| 授業終了時の到達目標  |                                   |                                     |         |                         |
| <p>二級建築士試験における製図の試験課題の答案レベルの作図表現をめざす。<br/> CAD製図及び実務のために必要な図面を読み取る能力も身に付ける。</p>   |                                   |                                     |         |                         |
| (基本目標:C評価以上)  |                                   |                                     |         |                         |
| ・課題の内容を正しく作図できる   |                                   |                                     |         |                         |
| (標準目標:B評価以上)  |                                   |                                     |         |                         |
| ・課題の内容を正しく、かつ丁寧に分かりやすく作図できる   |                                   |                                     |         |                         |
| ・作図した図面から立体空間を認識できる   |                                   |                                     |         |                         |
| (発展的目標:A評価以上)   |                                   |                                     |         |                         |
| ・課題の内容を正しく、かつ線の強弱を用いて丁寧に分かりやすく作図できる   |                                   |                                     |         |                         |
| ・作図した図面から立体空間を認識できる   |                                   |                                     |         |                         |
| 実務経験の有無   | 実務経験内容                            |                                     |         |                         |
| 有   | 建築設計事務所での調査、企画、設計及び工事監理業務に関する実務経験 |                                     |         |                         |
| 時間外に必要な学修   |                                   |                                     |         |                         |
| <p>課題で作図している内容を自宅に置き換えて確認してみること。<br/> また、各部分の寸法を実際に測ってみること。</p>   |                                   |                                     |         |                         |
| 回   | テーマ                               | 内容                                  |         |                         |
| 1   | ガイダンス、第1課題:「線の練習」                 | 授業の注意事項及び製図道具の説明                    |         |                         |
| 2   |                                   | 線の太さと線の種類の描き分けの練習                   |         |                         |
| 3   | 第2課題:「木造住宅 配置図・平面図」               | 教科書の木造2階建て住宅の配置図、各階平面図を作図する         |         |                         |
| 4   |                                   |                                     |         |                         |
| 5   |                                   |                                     |         |                         |
| 6   |                                   |                                     |         |                         |
| 7   | 第3課題:「木造住宅 断面図・立面図」               | 教科書の木造2階建て住宅の断面図、立面図を作図する           |         |                         |
| 8   |                                   |                                     |         |                         |
| 9   |                                   |                                     |         |                         |
| 10  | 第4課題:「鉄筋コンクリート造住宅 配置図・平面図」        | 教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の配置図、各階平面図を作図する  |         |                         |
| 11  |                                   | ＜本課題までを前期評価の対象とする＞                  |         |                         |
| 12  |                                   |                                     |         |                         |
| 13  | 第5課題:「鉄筋コンクリート造住宅 断面図・立面図」        | 教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の断面図、立面図を作図する    |         |                         |
| 14  |                                   |                                     |         |                         |
| 15  |                                   |                                     |         |                         |
| 16  | 実務の設計図とその施工中、竣工の様子を紹介             | 担当教員が実際に担当した住宅等の実務の紹介               |         |                         |
| 17  | 第6課題:「鉄筋コンクリート造住宅 矩計図」            | 教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の矩計図をトレースする      |         |                         |
| 18  | 第7課題:「木造住宅 矩計図」                   | 教科書の木造2階建て住宅の矩計図をトレースする             |         |                         |
| 19  | 第8課題:「木造住宅 平面詳細図・展開図・天井伏図」        | 教科書の木造2階建て住宅の平面詳細図(和室)、展開図を作図する     |         |                         |
| 20  |                                   | 教科書には記載のない天井伏図についても作図する             |         |                         |
| 21  |                                   |                                     |         |                         |
| 22  | 第9課題:「二級建築士製図の試験過去課題答案例」          | 過去の二級建築士製図の試験で出題された課題の模範回答例を作図する    |         |                         |
| 23  |                                   | ＜本課題までを後期評価の対象とする＞                  |         |                         |
| 24  |                                   |                                     |         |                         |
| 25  |                                   |                                     |         |                         |
| 26  | まとめ・テスト                           | 建築製図の総括と、スケール感のテストを実施する             |         |                         |
| 27  |                                   |                                     |         |                         |
| 28  |                                   |                                     |         |                         |
| 29  |                                   |                                     |         |                         |
| 30  |                                   |                                     |         |                         |
| 教科書・教材  |                                   | 評価基準                                | 評価率     | その他                     |
| 教科書:「初学者の建築講座 建築製図 最新版」<br>参考書:「構造用教材」<br>教材:平行定規他製図道具一式  |                                   | 全課題が提出され、到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する。 | 100%    | 質問、チェック依頼などはEメールでも受付ます。 |

| 科目名  |                             | 学科/学年                                   | 年度/時期   | 授業形態                                   |
|--|-----------------------------|---|---------|--|
| 建築CAD製図3   |                             | インテリアデザイン/2年                            | 2023/通年 | 演習                                     |
| 授業時間   | 回数                          | 授業時数                                    | 必須・選択   | 担当教員                                   |
| 前180・後270  | 21回                         | 96時間                                    | 必須      | 盛岡 隆治                                  |
| 授業の概要  |                             |   |         |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・CADシステムを扱う上で、必要な基礎知識を習得する。</li> <li>・必要な資料から平面図、立面図をJWCADを使用して作図する。</li> <li>・建築CAD検定試験3級、2級、準1級の受験対策と、JWCADの基本操作を実際に作図しながら、より円滑な操作の習得を目指す。</li> </ul>   |                             |   |         |  |
| 授業終了時の到達目標   |                             |   |         |  |
| <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題が4割程度作図できており、CADの基本操作が理解できる。</li> </ul> <p>(標準目標:B評価以上)</p> <p>課題の7割以上が作図でき、課題やCAD操作の質問をし、それを作図に反映できる。</p> <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・建築CAD検定で3級においては確実に、2級では取得できるとされる作図技能を取得しており、課題を理解し複数の手順で書くことで、自分の作図を確認修正することができる。</li> </ul> |                             |   |         |  |
| 実務経験有無   |                             | 実務経験内容                                  |         |  |
| 有  |                             | 建築設計事務所での設計・設計監理の業務。                    |         |  |
| 時間外に必要な学修  |                             |   |         |  |
| <p>CADの操作は慣れが必要で、できるだけ多くの時間CADに触れる機会をつくらせたいと思います。特に夏休み期間はCADに触れる機会が少なくなり操作を忘れてしまい、10月の検定試験に慌てるのが毎年見受けられます、週に1～2回はパソコンを開き配布プリントを見て少しでも授業の復習をしてください。</p> <p>他の授業でもCAD使える機会があれば使ってみましょう、操作で分からないところは質問してみてください。</p> <p>JwCADはフリーソフト汎用ソフトです、様々な作図を試してみましょう。</p>  |                             |   |         |  |
| 回  | テーマ                         | 内容                                      |         |  |
| 1  | 検定課題の概要の説明,Jw_cad 概要、操作の復習。 | 検定内容の説明操作の復習。<br>3級過去問題プリント又はテキストによる練習。 |         |  |
| 2  | 3級過去問題による練習                 | 3級過去問題プリント又はテキストによる練習。                  |         |  |
| 3  | JwCADの作図以外でよく使う機能の説明        | 図面作図以外に必要な操作の解説、プレゼンなどに役立つ機能。           |         |  |
| 4  | 2級過去問題(木造平面詳細図)による演習        | 検定内容の説明、プリント又はテキストによる平面詳細図の練習。          |         |  |
| 5  |                             | 2級過去問題プリント又はテキストによる平面詳細図の練習。            |         |  |
| 6  |                             | 2級過去問題プリント又はテキストによる平面詳細図の練習、復習。         |         |  |
| 7  | 2級過去問題(木造立面図)による演習          | 2級過去問題プリント又はテキストによる立面図の練習。              |         |  |
| 8  |                             | 2級過去問題プリント又はテキストによる立面図の練習、復習。           |         |  |
| 9  | 2級過去問題による様々な屋根形状、立面図の演習     | 2級立面図のみ過去問題から2課題出題。                     |         |  |
| 10   |                             | 2級立面図のみ課題から出題解説。                        |         |  |
| 11   | 準1級2級3級過去問題による小テスト形式        | 準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。          |         |  |
| 12   |                             | 前時間からの課題作図終了後、チェック復習。                   |         |  |
| 13   | 準1級2級3級過去問題による小テスト形式        | 準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。          |         |  |
| 14   |                             | 前時間からの課題作図終了後、チェック復習。                   |         |  |
| 15   | これまでの課題の総復習                 | これまでの課題チェック復習。(夏休み前の確認)                 |         |  |
| 16   | 準1級2級3級過去問題による小テスト形式        | 準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。          |         |  |
| 17   | 準1級2級3級過去問題による小テスト形式        | 準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。          |         |  |
| 18   | 準1級、3級過去問題。2級は立面図を集中チェック。   | 準1級3級は作図時間の再確認、2級は屋根形状立面の確認。            |         |  |
| 19   | 準1級3級は過去問題の演習、2級は立面図の演習     | 準1級3級受験の弱い部分の強化、2級屋根形状立面の確認、復習。         |         |  |
| 20   | 試験前対策                       | 試験前、総点検。                                |         |  |
| 21   | 試験後復習                       | 試験後の自己採点復習。                             |         |  |
| 22   |                             |   |         |  |
| 23   |                             |   |         |  |
| 24   |                             |   |         |  |
| 25   |                             |   |         |  |
| 26   |                             |   |         |  |
| 27   |                             |   |         |  |
| 28   |                             |   |         |  |
| 29   |                             |   |         |  |
| 30   |                             |   |         |  |
| 教科書・教材   |                             | 評価基準                                    | 評価率     | その他                                    |
| 教科書:建築CAD検定試験 公式ガイドブック<br>課題資料:プリント配布<br>教材:三角スケール、マーカー等   |                             | 各課題は基本授業終了後に提出し授業中に作図した内容、到達程度での評価。     | 100.0%  | 質問は急ぎの事柄がない限り授業終了後の昼休憩時間にも個別に受け付けています。 |

|  |                               |                               |            |                  |
|--|-------------------------------|-------------------------------|------------|------------------|
| 科目名  |                               | 学科/学年                         | 年度/時期      | 授業形態             |
| 家具デザイン1  |                               | 商品企画デザイン学科/1年                 | 2023/通年    | 演習               |
| 授業時間   | 回数                            | 授業時数                          | 必須・選択      | 担当教員             |
| 180分   | 24回                           | 96時間                          | 必須         | 藤本 聖二            |
| 授業の概要  |                               |                               |            |                  |
| <p>人が生活する上で、欠かせない道具のひとつである家具のデザインを演習を通じて学習する。家具は、機能と構造が密接に結びついているプロダクトであるが、それでいてたくさんのデザインのものがある。それは機能とは別の価値や、使う人、シーンに対してより使用価値の高さを追求した結果でもある。この授業では、様々な家具がどのように使われるか、どのような価値を持たせることができるかを考え、実際に形にしていながら、家具デザインのプロセスを学んでいく。</p>   |                               |                               |            |                  |
| 授業終了時の到達目標   |                               |                               |            |                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>●基本目標:C以上</li> <li>・家具の種類と材料について理解できる</li> <li>・様々な工具の扱い方を身に付ける</li> <li>・家具模型の作り方を理解できる</li> <li>●標準目標:B以上</li> <li>・使用シーンやターゲットからコンセプトを考え、家具の形として表すことができる</li> <li>・模型を丁寧に制作することができる</li> <li>・相手にわかりやすいプレゼンボードを制作できる</li> <li>●発展目標:A</li> <li>・家具としての新しい価値を提供するようなデザインができる</li> <li>・つくりたいものを材料・制作方法を自分で工夫しながら形にすることができる</li> </ul> |                               |                               |            |                  |
| 実務経験有無   | 実務経験内容                        |                               |            |                  |
| 有  | 個人事務所を運営し、様々な企業の商品開発・デザインに携わる |                               |            |                  |
| 時間外に必要な学修  |                               |                               |            |                  |
| 授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること<br>普段から身の回りにある家具を観察したり、インテリアショップにある商品を見に行ったりすること   |                               |                               |            |                  |
| 回  | テーマ                           | 内容                            |            |                  |
| 1  | 椅子のデザイン                       | いろいろな椅子の紹介/ワークショップ            |            |                  |
| 2  | 課題1:椅子の模型制作                   | 名作椅子の模型制作                     |            |                  |
| 3  | 課題2:ストリートファニチャー               | 椅子と座るかたちのレポート/アイデア出し・スケッチ     |            |                  |
| 4  | 課題3:問題解決と家具                   | ブレインストーミング/解決する問題の選定・調査       |            |                  |
| 5  |                               | 試作・検証                         |            |                  |
| 6  |                               | 試作・検証                         |            |                  |
| 7  |                               | プレゼンテーション                     |            |                  |
| 8  | 課題4:板材でつくる家具                  | 材料の紹介・製作方法の説明/使用シーンとコンセプトを考える |            |                  |
| 9  |                               | アイデアスケッチ・模型制作                 |            |                  |
| 10   |                               | 模型制作・プレゼンボード制作                |            |                  |
| 11   |                               | プレゼンテーション                     |            |                  |
| 12   |                               | グループミーティング/ブラッシュアップ           |            |                  |
| 13   |                               | 実物制作(グループ制作)                  |            |                  |
| 14   |                               | 実物制作(グループ制作)                  |            |                  |
| 15   |                               | 実物制作(グループ制作)                  |            |                  |
| 16   | 課題5:あかりのデザイン                  | ワークショップ                       |            |                  |
| 17   | 課題6:ペットと人の家具                  | アイデアスケッチ・模型制作                 |            |                  |
| 18   |                               | 模型制作                          |            |                  |
| 19   |                               | プレゼンボード制作                     |            |                  |
| 20   |                               | プレゼンテーション                     |            |                  |
| 21   | 課題7:ブラッシュアップ                  | 課題選定・検討                       |            |                  |
| 22   |                               | スケッチ・試作                       |            |                  |
| 23   |                               | 試作・実物制作                       |            |                  |
| 24   |                               | プレゼンテーション                     |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
|  |                               |                               |            |                  |
| 教科書・教材   |                               | 評価基準                          | 評価率        | その他              |
| 工具一式   |                               | プロセス評価<br>成果物評価               | 50%<br>50% | 質問はEメールでも受け付けます。 |

| 科目名   |                                  | 学科/学年  | 年度/時期   | 授業形態                    |
|---|----------------------------------|--|---------|-------------------------|
| プロダクトデザイン2  |                                  | 商品企画デザイン学科/2年生   | 2023/通年 | 演習                      |
| 授業時間  | 回数                               | 授業時数   | 必須・選択   | 担当教員                    |
| 180分  | 26回                              | 104時間  | 必須      | 濱本良祐                    |
| 授業の概要   |                                  |  |         |                         |
| <p>製品のデザイン提案について、演習課題を通してデザインによる課題の解決法や自らのアイデアを発見、カタチにし、提案物として人に伝えられる総合力を身につける。商品の企画やデザイン提案の一連の流れを体験的に習得するなかで、多角的に物事を観察する習慣や、課題を理解し、リサーチと分析を通してアイデアからコンセプトを導き出し、カタチと言葉に変換して誰にでも伝わる説得力ある提案力を身につける。</p>   |                                  |  |         |                         |
| 授業終了時の到達目標  |                                  |  |         |                         |
| <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>課題を見つけ、製品デザインまでの基本プロセスが理解できる</li> <li>アイデアを提案物に反映させることができる</li> <li>模型や実作(またはレンダリング等)によって提案物を表現できる</li> </ul> <p>(基本目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>課題を理解し、標準的な製品企画とデザイン提案ができる</li> <li>毎週ごとに定期的にチェックを受けて修正することができる</li> <li>第三者に伝える上で必要十分なプレゼン資料(最低提出課題)を制作できる(各課題の最低提出物は別途資料を配布します)</li> </ul> <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>現代社会の傾向やニーズの中で先進的なコンセプト・提案性を持つ・デザインを考えられる</li> <li>論理的な思考で自らのデザインプロセスや提案を整理し、説得力をもって他に説明できる</li> <li>第三者を魅了するプレゼンテーションと資料制作ができる</li> </ul> |                                  |  |         |                         |
| 実務経験有無  | 実務経験内容                           |  |         |                         |
| 有   | 自動車、福祉・医療、雑貨の企画からデザイン、設計、生産・品質管理 |  |         |                         |
| 時間外に必要な学修   |                                  |  |         |                         |
| <p>授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。<br/>また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料のほか、各種店舗での商品観察など常にチェックしておくこと。</p>   |                                  |  |         |                         |
| 回   | テーマ                              | 内容   |         |                         |
| 1   | ウォーミングアップ                        | 講師の自己紹介(業務内容)、自己紹介シート作成  |         |                         |
| 2~8   | 第1課題:REデザイン                      | <p>自己紹介シートのプレゼンテーション、課題説明</p> <p>現在世に出ている製品を見直し、課題を見つけそれを解決するデザインを提案する。</p> <p>リサーチした結果から課題をピックアップし、様々なデザイン手法を用いてスケッチや図面による2D→試作等での3Dに起こし、自身のアイデア、意図を表現する過程を身に付ける。</p> <p>8週目はプレゼンテーション、講評会</p>  |         |                         |
| 9~15  | 第2課題:自然、生物をモチーフにした商品企画           | <p>課題説明、生態や自然の形や機能をリサーチ。</p> <p>リサーチ結果を基にしたコンセプト選定、アイデアを反映させたスケッチによる中間レビューを行いリファインしていく。</p> <p>スケッチ、図面を基にした試作製作を行い、プレゼンテーションの資料作成。</p> <p>15週目はプレゼンテーション、講評会</p>   |         |                         |
| 16~26   | 第3課題:商品を企画する                     | <p>課題説明、企画する商品に関するリサーチ(競合製品等)</p> <p>それがどの様に作られているか技術的なリサーチ、結果を基にしたコンセプト選定を行い(競合、類似製品との差別化)中間レビューを行う。</p> <p>レビューのフィードバックを基にリファインし、スケッチや図面、試作に落とし込み、実作の前に最終レビューを行う。</p> <p>商品を実作、その他販売形態に合わせた販促物(店舗、web)を製作する。それらを含めたプレゼンテーション資料の準備製作。</p> <p>26週目はプレゼンテーション、講評会</p> |         |                         |
| 27  |                                  |  |         |                         |
| 28  |                                  |  |         |                         |
| 29  |                                  |  |         |                         |
| 30  |                                  |  |         |                         |
| 教科書・教材  |                                  | 評価基準   | 評価率     | その他                     |
| 課題資料・参考資料:プリント配布<br>模型道具一式  |                                  | 到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する  | 100%    | 質問・チェック依頼はEメールでも受け付けます。 |

| 科目名  |  | 学科/学年   | 年度/時期            | 授業形態 |
|--|--|---|------------------|------|
| フォトベーシック   |  | GD学科/1年   | 2023/通年          | 演習   |
| 授業時間   | 回数   | 授業時数  | 必須・選択            | 担当教員 |
| 90分  | 30回  | 60  | 必須               | 高田敏明 |
| 授業の概要  |  |   |                  |      |
| 機材・スタジオの使い方、撮影基礎、撮影実習、フォトタッチ、写真集の実習を通してグラフィックデザイナー及びフォトグラファーの基礎に必要な写真の知識と技術的を学ぶ【実務経験】エディション写真事務所の撮影業務、協会・メーカーとの教育コンテンツを元に上記概要を指導する |  |   |                  |      |
| 授業終了時の到達目標   |  |   |                  |      |
| 写真が出来るプロセスの理解、機材の理解、撮影の準備からレタッチ、プリントまでができる。効果的な構図・画面の整理ができる。<br>【事前学習】課題にあったプリント配布・個人で使用できるカメラ・写真展の紹介                              |  |   |                  |      |
| 実務経験有無   | 実務経験内容   |   |                  |      |
| 有  | 写真事務所の経営、撮影業務、写真制作、協会・メーカーとの教育コンテンツを元に指導、<br>時間外に必要な学修                                 |   |                  |      |
| 撮る事:カメラを持って理論を身につける  | 見せる事:作品性を持った写真を仕上げる  | 見る事:写真展・写真集・ポスター  | 自分のテーマを持ち追いかけてみる |      |
| 回  | テーマ  | 内容  |                  |      |
| 1  | 授業の進行・<講義>写真史・カメラについて<br>「人物、演出写真」<br>課題「家族・友達」  | 授業の進行・<講義>写真史・カメラについて 場所の紹介 カメラの有無<br>DVD「NHK講座」<br>*課題:「家族・友達」   |                  |      |
| 2  | 「家族・友達」<br>講習会<br>「写真は今しか撮れない」・・・RAW   | ドライブ提出の方法<br>セレクト 3カット提出 3カット発表   |                  |      |
| 3  | 「家族・友達」<br>講習会<br>「写真は今しか撮れない」・・・RAW   | <Mac実習><br>フォトショップの使い方<br>データ整理<br>☆RAW現像<br>☆レベル調整<br>☆印刷用(自分で保管用)と提出用(72dpi,長辺1920pix)                                      |                  |      |
| 4  | デジタル一眼レフの使い方・1<br>基本操作<br>露出について「段階撮影」<br>シャッター速度と絞り「被写界深度 動体撮影」                       | <講義>段階撮影 被写界深度 動体撮影<br><撮影実習>段階撮影 被写界深度 動体撮影<br><撮影実習>段階撮影 被写界深度 動体撮影<br><br><キャンパ講座>グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。-----5月27日    |                  |      |
| 5  | デジタル一眼レフの使い方・2<br>基本操作<br>露出について「段階撮影」<br>シャッター速度と絞り「被写界深度 動体撮影」<br>野外撮影<br>見つける「!」「?」 | <講義>段階撮影 被写界深度 動体撮影<br><撮影実習>段階撮影 被写界深度 動体撮影<br>☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色<br>☆被写界深度 ボケ味とシャープ<br>☆動体撮影 プレと一瞬 視覚の外側 *三脚<br>*RAWデータで撮る |                  |      |
| 6  | デジタル一眼レフの使い方・3<br>基本操作<br>露出について「段階撮影」<br>シャッター速度と絞り「被写界深度 動体撮影」<br>野外撮影<br>見つける「!」「?」 | <講義>段階撮影 被写界深度 動体撮影<br><撮影実習>段階撮影 被写界深度 動体撮影<br>☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色<br>☆被写界深度 ボケ味とシャープ<br>☆動体撮影 プレと一瞬 視覚の外側 *三脚<br>*RAWデータで撮る |                  |      |
| 7  | デジタル一眼レフの使い方・4<br>講習会 「段階撮影」「被写界深度 動体撮影」<br>野外撮影<br>見つける「!」「?」                         |   |                  |      |
| 8  | スタジオの使い方・1<br>商品撮影の基礎:ライティング・1<br>花のキモチ:予告   | 平面(新聞紙)と立体(野球ボール)<br>花のキモチ 昨年が見本 絵コンテ   |                  |      |
| 9  | スタジオの使い方・1<br>商品撮影の基礎:ライティング・2<br>花のキモチ:   | 平面(新聞紙)と立体(野球ボール)<br>花のキモチ 昨年が見本 絵コンテ   |                  |      |
| 10   | 商品撮影の応用:花のキモチ・1  | *作品として・・・独自の視点(見かたと技法)<br>撮影/練習～本番:絵コンテを元に!!!   |                  |      |
| 11   | 商品撮影の応用:花のキモチ・2  | *作品として・・・独自の視点(見かたと技法)<br>撮影/練習～本番:絵コンテを元に!!!   |                  |      |
| 12   | 商品撮影の応用:花のキモチ・3  | *作品として・・・独自の視点(見かたと技法)<br>撮影/練習～本番:絵コンテを元に!!!   |                  |      |
| 13   | 証明撮影・1   | 自分の証明写真を撮る  |                  |      |
| 14   | 証明撮影・2   | 自分の証明写真を撮る  |                  |      |
| 15   | まとめと講習会<br>夏休みの課題 写真集を作る   | 講習会<br>写真集について:テーマを決める<br>夏休みの課題・・・写真集の作品を200カットは撮る事  |                  |      |
| 16   | 写真集を作る・1   | ストーリーを考えながら20枚にしぼる/タイトルを作る/レタッチ/豆本紹介  |                  |      |
| 17   | 写真集を作る・2   | ストーリーを考えながら20枚にしぼる/タイトルを作る/レタッチ/豆本  |                  |      |
| 18   | 写真集を作る・3   | シマウマのソフトに配置/ホルダーに入れてドライブに提出/チェック後、発注  |                  |      |
| 19   | 写真集を作る・4   | 読み合いこ会  |                  |      |
| 20   | 野外撮影 建物&街風景・1  | 建築撮影・アオリ/看板/ランドスケープ   |                  |      |
| 21   | 野外撮影 建物&街風景・2  | 野外撮影  |                  |      |
| 22   | 野外撮影 建物&街風景・3  | 野外撮影  |                  |      |
| 23   | 野外撮影 建物&街風景・4  | セレクト・レタッチ・プリント  |                  |      |
| 24   | 野外撮影 建物&街風景・5  | セレクト・レタッチ・プリント  |                  |      |
| 25   | 野外撮影 建物&街風景・6/人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・1   | 講習会 *写真集の提出:2年生の作品展で講習会   |                  |      |
| 26   | 人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・1 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション   | 内容の説明   |                  |      |
| 27   | 人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・2 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション   | 本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成  |                  |      |
| 28   | 人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・3 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション   | 本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成  |                  |      |
| 29   | 人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・4 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション   | 本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成  |                  |      |
| 30   | 一年のまとめ   | 講習会   |                  |      |
| 教科書・教材   |  | 評価基準  | 評価率              | その他  |
| その都度配布 配信  |  | 到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する   | 100.0%           |      |



| 科 目 名  |   | 学 科 / 学 年  | 年 度 / 時 期 | 授 業 形 態                                  |
|--|---|--|-----------|--|
| DTP2   |   | グラフィックデザイン学科2年   | 2023年/通年  | 演習                                       |
| 授業時間   | 回数  | 単位数(時間数)   | 必須・選択     | 担当教員                                     |
| 180分   | 30回   | 120時間  | 必須        | 瀬古 満                                     |
| 授 業 の 概 要  |   |  |           |  |
| <p>■企画からデザイン及び印刷用の入稿データ制作までの一連のDTPワークフローを学ぶ<br/>         ■デザインデータの仕組みと特殊印刷・加工のデータ制作方法を習得するとともにDTP業界でのデータを活用した業務の広がりや展開方法を学ぶ</p>                  |   |  |           |  |
| 授 業 終 了 時 の 到 達 目 標  |   |  |           |  |
| <p>①企画内容によって適切なDTP制作が行える<br/>         ②媒体特性に従って適切な入稿データが作成できる<br/>         ③様々な印刷・加工のデータ制作が行える<br/>         ④デザインデータの活用・展開方法を理解する</p>            |   |  |           |  |
| <p>評価の基準<br/>         [+1評価以上]<br/>         ■アプリケーションの基本操作を理解している ■レイアウトの基本を理解している ■第三者が理解できる手書きラフが描ける</p>                                       |   |  |           |  |
| <p>[+2評価以上]<br/>         ■データ管理ができている ■スケジュール管理(提出納期)ができている ■第三者に伝わるレイアウトができている<br/>         ■デザインレイアウトに工夫した点がある ■修正点を反映できている</p>                |   |  |           |  |
| <p>[+3評価]<br/>         ■プロの現場にデザイン提案の1つとして見せることができるクオリティ ■修正点を反映し、さらにブラッシュアップされている<br/>         ■積極的に独自の提案ができている(疑問質問) ■資料収集(知識のインプット)ができている</p> |   |  |           |  |
| 実務経験有無   |   | 実務経験内容   |           |  |
| 有  |   | 広告企画・デザイン制作会社「図家屋」設立。アートデレクション・グラフィックデザイン・イラスト制作。  |           |  |
| 時間外に必要な学習  |   |  |           |  |
| 日頃から意識して広告、印刷物を見る。自分の好きなデザインをファイリングする。   |   |  |           |  |
| 回  | テ ー マ   | 内 容  |           |  |
| 1  | 授業内容説明<br>Photoshop 合成① / 基本レイアウト             | <ul style="list-style-type: none"> <li>■DTPについて</li> <li>■基本/画像合成(初級)</li> <li>■基本レイアウト練習</li> </ul>   |           |  |
| 2  | Photoshop 合成②                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■演習/画像合成(中級)</li> <li>■基本レイアウト練習</li> </ul>   |           |  |
| 3  | Photoshop 合成③                                 | 演習/画像合成(中級)  |           |  |
| 4  | Photoshop 合成④                                 | 演習/画像合成(画像10点以上合成) □   |           |  |
| 5  | Photoshop 合成⑤                                 | 演習/画像合成(画像10点以上合成) □   |           |  |
| 6  | 画像解像度<br>データサイズ                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>■印刷用の解像度設定</li> <li>■他のアプリケーションへ合わせた形式</li> </ul>   |           |  |
| 7  | 課題 チラシデザイン①<br>◎組版とフォントについて<br>◎企画構成について      | <ul style="list-style-type: none"> <li>■課題説明 ■デザインの取り組み方 ■ラフの考え方</li> <li>■アウトライン、フォントファミリーなどDTPにおけるテキストデータの仕組みを理解する</li> <li>■テーマごとに企画構成、コンセプトに従った展開を理解する</li> </ul>            |           |  |
| 8  | 課題 チラシデザイン②<br>◎ラフデザインについて                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ビジュアルイメージをラフデザインに反映させる</li> <li>■サムネ・ラフ作成→提出/チェック ■カンパ/データ作成作業</li> </ul>  |           |  |
| 9  | 課題 チラシデザイン③<br>◎カンパについて<br>◎データ入稿について<br>修正作業 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■仕上がりイメージを実際に出力</li> <li>■デザインバランスの重要性を理解する</li> <li>■様々な状況にあわせたデータ入稿を学び理解する</li> <li>■修正指示の理解と作業効率</li> </ul>                            |           |  |
| 10   | 課題 チラシデザイン④<br>◎校正と修正について                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>■デザイン構成について ■サムネ・ラフ作成</li> <li>■時間的にロスのない修正作業を理解する □</li> <li>■再提出→及第点未到達の場合さらに再提出</li> </ul>   |           |  |
| 11   | 特殊インキ印刷①<br>◎様々な印刷方法について<br>◎理解度の確認           | <ul style="list-style-type: none"> <li>■特殊インキ印刷データ</li> <li>■入稿データ作成のポイント</li> <li>■特殊加工等を活用した課題制作</li> </ul>  |           |  |
| 12   | 特殊インキ印刷②                                      | ■データ作成   |           |  |
| 13   | 特殊インキ印刷③                                      | ■データ作成 ■データチェック～入稿   |           |  |
| 14   | 特殊インキ印刷④                                      | ■課外授業 ■印刷完成  |           |  |
| 15   | 課題 B4チラシデザイン①                                 | ■課題説明 ■デザイン構成について  |           |  |
| 16   | 課題 B4チラシデザイン②                                 | 自由な発想を描き溜め、広告としての表現をまとめていく   |           |  |
| 17   | 課題 B4チラシデザイン③                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■テキストの文字組を数種類用意する～レイアウトに合わせて使い分ける</li> <li>■画像(切り抜き)～後から切り抜きなしに変更できるようにレイヤーマスクで切り抜く</li> <li>■デザインに合いそうな文字を用意～レイアウトに合わせて文字組・加工</li> </ul> |           |  |
| 18   | 課題 B4チラシデザイン④                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ラフ制作</li> <li>■要素を全て入れて大まかなデザイン/レイアウトを完成</li> </ul>  |           |  |
| 19   | 課題 B4チラシデザイン⑤                                 | ■データ作成 ■初校完成   |           |  |
| 20   | 課題 B4チラシデザイン⑥                                 | ■データ作成 チェックバック 修正作業 再提出  |           |  |
| 21   | 課題 リーフレット①                                    | ■原稿整理 ■ラフ  |           |  |
| 22   | 課題 リーフレット②                                    | ■原稿整理したものをラフに反映しレイアウトを確認   |           |  |
| 23   | 課題 リーフレット③                                    | ■効率の良い作業方法を考える   |           |  |
| 24   | 課題 リーフレット④                                    | ■データ作成   |           |  |
| 25   | 課題 リーフレット⑤                                    | ■データ作成   |           |  |
| 26   | 課題 リーフレット⑥                                    | ■課題制作 ■初校完成 ■チェックバック   |           |  |
| 27   | 課題 リーフレット⑦                                    | ■修正作業  |           |  |
| 28   | 課題 リーフレット⑧                                    | ■再提出   |           |  |
| 29   | 2色・特色指定データ作成①<br>印刷用紙・特色について                  | デザインにおける印刷用紙の種類と選択<br>特色などの効果的なカラーマネージメントを理解する   |           |  |
| 30   | 2色・特色指定データ作成②                                 | ■オフセット印刷 色分解データ作成  |           |  |
| 教科書・教材   |   | 評価基準   | 評価率       | その他                                      |
| 筆記用具、Illustrator・Photoshopクイックマスタ  |   | 理解度  | 100.0%    | 質問・チェック依頼、その他自主制作の講評など、授業内・Gメールでも受け付けます。 |

| 科目名   |                  | 学科/学年   | 年度/時期     | 授業形態  |
|---|------------------|---|-----------|-------|
| 原画・背景画演習1   |                  | マンガ・アニメーション学科/  | 2023年度/通年 | 演習    |
| 授業時間  | 回数               | 授業時数  | 必須・選択     | 担当教員  |
| 180分  | 30回              | 120   | 必須        | 村上竜之介 |
| 授業の概要   |                  |   |           |       |
| 見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。   |                  |   |           |       |
| 授業終了時の到達目標  |                  |   |           |       |
| (基本目標:C評価以上)<br>・授業で習ったことを授業時間外に練習する<br>(基本目標:B評価以上)<br>・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる<br>(発展的目標:A評価)<br>・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない) |                  |   |           |       |
| 現実的には専門学校の2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。   |                  |   |           |       |
| 実務経験有無  |                  | 実務経験内容  |           |       |
| 有   |                  | アニメーション制作に携わり今年で23年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、現在はライデンフィルムやWITスタジオの作品もやっている |           |       |
| 時間外に必要な学修   |                  |   |           |       |
| ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。  |                  |   |           |       |
| 回   | テーマ              | 内容  |           |       |
| 1   | レイアウトを描く         | 自分の部屋を指定された条件で描く  |           |       |
| 2   | 透視図法の基礎練習1       | 1点透視  |           |       |
| 3   | 透視図法の基礎練習2       | 1点透視  |           |       |
| 4   | 透視図法の基礎練習3       | 2点透視・3点透視   |           |       |
| 5   | 課題①              | 写真参考をもとに指定された条件で1点透視で描く   |           |       |
| 6   | 映像学習             | 解説を交えながら映像を見る   |           |       |
| 7   | 透視図法を用いて絵を描く1    | 銃を1点透視で描く   |           |       |
| 8   | 透視図法を用いて絵を描く2    | 銃を2点透視で描く   |           |       |
| 9   | 課題②              | 写真参考をもとに指定された条件で2点透視で描く   |           |       |
| 10  | レンズによる見え方1       | 指定された条件でキャラを描く  |           |       |
| 11  | 1点透視の考察          | 写真参考をもとに1点透視で描く   |           |       |
| 12  | 正確な空間の把握1        | 写真参考を修正する   |           |       |
| 13  | 透視図法の応用1         | 透視図法の練習   |           |       |
| 14  | 透視図法の応用2         | 透視図法の練習   |           |       |
| 15  | まとめ              | まとめ   |           |       |
| 16  | レンズによる見え方2       | 指定されたキャラを指定された見え方で描く  |           |       |
| 17  | レンズによる見え方3       | 指定されたキャラを指定された見え方で描く  |           |       |
| 18  | 課題③              | 写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く  |           |       |
| 19  | レイアウトを描く         | 写真参考をもとに1点透視で描く   |           |       |
| 20  | 課題④              | 写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く  |           |       |
| 21  | 映像学習             | 解説を交えながら映像を見る   |           |       |
| 22  | 正確な空間の把握2        | 写真参考を修正する   |           |       |
| 23  | イメージと実際の違いを検証    | 生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する   |           |       |
| 24  | 階段を透視図法に当てはめて描く1 | 指定された条件で階段を描く   |           |       |
| 25  | 階段を透視図法に当てはめて描く2 | 指定された条件で階段を描く   |           |       |
| 26  | 階段を透視図法に当てはめて描く3 | 指定された条件で階段を描く   |           |       |
| 27  | 階段を透視図法に当てはめて描く4 | 指定された条件で階段を描く   |           |       |
| 28  | 力の表現             | 現実的なもの見え方を考察する  |           |       |
| 29  | 広角レンズ            | 手持ちの道具を広角レンズで描く   |           |       |
| 30  | まとめ              | まとめ   |           |       |
| 教科書・教材  |                  | 評価基準  | 評価率       | その他   |
| 筆記用具  |                  | 課題提出とその出来栄  | 100.0%    |       |

- 課題① 机を1点透視で描く
- 課題② 電気ストーブを2点透視で描く
- 課題③ 時限爆弾を3点透視で描く
- 課題④ ジャングルジムを2点透視で描く

| 科目名   |                                  | 学科/学年   | 年度/時期   | 授業形態                    |
|---|----------------------------------|---|---------|-------------------------|
| デジタルコミック・イラスト演習   |                                  | マンガ・アニメーション学科/1年  | 2023/通年 | 演習                      |
| 授業時間  | 回数                               | 授業時数  | 必須・選択   | 担当教員                    |
| 180分  | 30回                              | 120時間   | 必須      | 白石 祐子                   |
| 授業の概要   |                                  |   |         |                         |
| フルカラーのフルデジタル漫画制作 (comico形式=縦スクロール)を一から学ぶ。   |                                  |   |         |                         |
| 授業終了時の到達目標  |                                  |   |         |                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>CLIP STUDIO PAINTの使い方をマスターする。</li> <li>comico形式を理解し、縦スクロールの漫画を描けるようになる。</li> <li>comicoに全員投稿し、スマホのアプリで確認までする。</li> </ul> <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>CLIP STUDIO PAINTを使って絵が描ける</li> <li>プロットやネームで描きたいことを表現出来ている</li> </ul> <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>描きたいストーリーが第三者に明確に伝わる</li> <li>漫画を投稿出来るように完成させている</li> </ul> <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>縦スクロール漫画を理解し、目を引くコマ割りが出来る</li> <li>着色に細部までこだわり完成度が高い作品を作る</li> </ul> |                                  |   |         |                         |
| 実務経験有無  |                                  | 実務経験内容  |         |                         |
| 有   |                                  | B's-LOG COMICにて漫画を連載中   |         |                         |
| 時間外に必要な学修   |                                  |   |         |                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>comicoで連載、投稿されている作品を閲覧し、自身の作品創りの参考にすること。</li> <li>授業内で間に合わなかった課題は次の授業までに仕上げておく。</li> </ul>   |                                  |   |         |                         |
| 回   | テーマ                              | 内容  |         |                         |
| 1   | CLIP STUDIO PAINTを使って自己PRを書いてみよう | ペンとCLIP STUDIO PAINTの設定 ・自己PRを描いてみましょう。   |         |                         |
| 2   | comicoを知ろう                       | マンガ/イラスト/アニメの概念を飛び越えた、新しいスタイルのデジタルコミック“comico形式”を理解する。  |         |                         |
| 3   | 描きたい話を明確にしていこう                   | comicoに連載中の作品をよく読んで、どんな作品を描いてみたいか実際に書き起こしてみよう。  |         |                         |
| 4   | プロットシートを完成させよう                   | 描きたいストーリー、ネタを固めたので、プロットに書き出してみましょう。テーマや起承転結をしっかりと考えて書いてみてください。  |         |                         |
| 5   | キャラクターを考えよう                      | 前回のプロットシートに書き出したキャラクターを掘り下げて、生い立ちや性格を設定していきましょう。  |         |                         |
| 6   | キャラ履歴書の作成                        | 自分の作品のキャラクターが固まったら、キャラ履歴書に実際書き出していきましょう。  |         |                         |
| 7   | カラー設定を作る                         | 作成したキャラを実際にカラーで塗ってみましょう。今後の自分の資料となるよう、何色で塗ったのか、どう仕上げたかなど明確に記述しても良いです。                                       |         |                         |
| 8   | キャラクターの三面を描いてみましょう               | キャラクターの三面(正面、側面、背面)図を描いてみましょう。自分の苦手な部分を理解しましょう。   |         |                         |
| 9   | 三面図の仕上げ                          | 三面を描いたら、カラー(または下塗り状態)で仕上げていきましょう。資料となるものなので、衣服や模様細部まで描き起こすことをおすすめします。                                       |         |                         |
| 10  | アニメ塗りを理解しよう                      | 私(白石)の用意した線画に、アニメ塗りをしましょう。レイヤー構成から、塗りの手順まで事細かに解説いたします。  |         |                         |
| 11  | アニメ塗りをしてみよう                      | 前回の下塗りにどンドンレイヤーをつくって塗り足していきます。影の付け方、素材の使い方などなど、今後役に立つ操作をお教えます。  |         |                         |
| 12  | ネームを作成し、物語を実際に表現しましょう            | プロットシート、キャラ履歴書を元に縦漫画のネームを切っていきましょう。   |         |                         |
| 13  | ネームを切る                           | 前回同様ネームを切っていくてください。その際、読者の視点に立って読みやすいかどうかを意識してネームを描いてください。  |         |                         |
| 14  | 実寸のネームを携帯を通して見てみましょう             | 書きあがったネームを一度JPEG保存して、Googleドライブにアップロードしてみましょう。自分の目で確かめて、読みにくい、読みやすいを実際に把握してください。                            |         |                         |
| 15  | 前期のまとめ ネームを完成させる                 | ネームを完成させ、提出しましょう。再提出の人はその日のうちに出せるように。   |         |                         |
| 16  | 下描きを描くための資料を探そう                  | 漫画に必要な背景や人物のポーズなどの資料を探してきましょう   |         |                         |
| 17  | 下描きを描く 定規ツールを使う                  | 背景、人物の下描きを進めましょう。なるべく線の少ない描き方にチャレンジしてみてください。  |         |                         |
| 18  | 線画を描く                            | 下描きや資料を基に線画を進めましょう。なるべく丁寧に、キャラを際立たせるような線で描くことを心がけてください。   |         |                         |
| 19  |                                  |   |         |                         |
| 20  |                                  |   |         |                         |
| 21  |                                  |   |         |                         |
| 22  | 着色する                             | 線画を完成させ、色塗りをしていきましょう。カラー漫画なので、人物の背景などは真っ白ではなく、なるべく色を付けるようにすると華やかになります。水彩、厚塗り、アニメ塗り。好きな塗り方で作品に息を吹き込んであげましょう。 |         |                         |
| 23  |                                  |   |         |                         |
| 24  |                                  |   |         |                         |
| 25  |                                  |   |         |                         |
| 26  |                                  |   |         |                         |
| 27  | 漫画のロゴを作る                         | 作品のロゴをデザインし、フォントなどを駆使してロゴを作っていきます。  |         |                         |
| 28  | 表紙サムネイルを作る                       | 前回作成したロゴを絵と組み合わせ、表紙サムネイルを作っていきます  |         |                         |
| 29  | 話のサムネイルと画質調整                     | 第一話のサムネイルを作成する。更に画像の品質の調整もしてみよう   |         |                         |
| 30  | コミコに自分の作品を投稿しよう                  | コミコに作品を投稿し、感想をまとめよう   |         |                         |
| 教科書・教材  |                                  | 評価基準  | 評価率     | その他                     |
| CLIP STUDIO PAINT<br>ノートPC&ペンタブレット<br>教科書   |                                  | 課題評価  | 100.0%  | わからないことがあったら気軽に聞いてください。 |

| 科目名  |                             | 学科/学年   | 年度/時期   | 授業形態         |
|--|-----------------------------|---|---------|--------------|
| 3DCGモデリング1   |                             | CG・ゲーム学科/1年   | 2023/前期 | 演習           |
| 授業時間   | 回数                          | 授業時数  | 必須・選択   | 担当教員         |
| 180分   | 15回                         | 60時間  | 必須      | 原田敬至         |
| 授業の概要  |                             |   |         |              |
| MayaによるCGに欠かせないモデリングや、表面材質の設定、ライティングなど高度なテクニックを身につける。生徒一人ひとりの能力に応じ、解りやすい指導を心掛ける。   |                             |   |         |              |
| 授業終了時の到達目標   |                             |   |         |              |
| (基本目標:C評価以上)   |                             |   |         |              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向)</li> <li>・操作に必要な基礎用語が理解できる</li> <li>・マウスの操作で画面上のオブジェクトの移動や変形ができる</li> </ul> |                             |   |         |              |
| (標準目標:B評価以上)   |                             |   |         |              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・プリミティブオブジェクトの作成できる</li> <li>・頂点編集で形状の変形ができる</li> <li>・オブジェクトに色がつけられる</li> </ul>                  |                             |   |         |              |
| (発展的目標:A評価)  |                             |   |         |              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・思い通りのポリゴン編集ができる</li> <li>・リアルな表面材質ができる</li> <li>・カメラ設定で自由なアングルを設定できる</li> </ul>                  |                             |   |         |              |
| 実務経験有無   | 実務経験内容                      |   |         |              |
| 有  | 映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験 |   |         |              |
| 時間外に必要な学修  |                             |   |         |              |
| 日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。  |                             |   |         |              |
| 回  | テーマ                         | 内容  |         |              |
| 1  | 授業を始めるにあたって<br>MAYAの概要説明    | 講師紹介、自己紹介、作成事例紹介<br>3DCGの魅力や可能性について/他ソフトの種類と特徴  |         |              |
| 2  | 基本オペレーション                   | MAYAの起動/テキストに付随したサンプルデータのダウンロード/基礎用語  |         |              |
| 3  | モデリングの準備                    | グリッド設定/カメラの設定/イメージプレーンの設定/プロジェクトの作成と設定/<br>シーンデータ[開く]/シーンデータ[保存]  |         |              |
| 4  | インタフェース                     | メインウインドウ/メニューセットとメニュー/ステータスライン/シェルフ/<br>チャンネルボックス   |         |              |
| 5  |                             | モデリングツールキット/アトリビュートエディタの操作/レイヤエディタ/<br>パネルメニュー・パネルツールバー/ツールボックス 設定/タイムスライダ/<br>再生コントロール/再生オプション/レンジスライダ/アニメーションレイヤ/<br>キャラクターセット/コマンドラインとヘルプライン |         |              |
| 6  | ホットボックス/ディスプレイメニュー/シーンの管理   | ホットボックス概要/ディスプレイメニュー概要/ヘッドアップディスプレイ/<br>ポリゴン/アウトライナの基本/階層構造を作る/オブジェクトの表示と非表示  |         |              |
| 7  | ノードエディタ                     | ノードエディタの基本/ノードエディタツールバー/ノードエディタマーキングメ<br>ニュー/ノード・ノードネットワークの編集/ノード   |         |              |
| 8  | 編集・選択・修正<br>メッシュ            | メインメニュー>編集/選択/修正/メッシュ:概要/メッシュ:結合/メッシュ:再メ<br>ッシュ、ミラー   |         |              |
| 9  | メッシュの編集                     | メインメニュー>メッシュの編集:概要/コンポーネント/頂点/エッジ/フェース  |         |              |
| 10   | メッシュツール                     | 概要/アクション/ツール/   |         |              |
| 11   | メッシュ表示/カーブ                  | 概要/法線/NURBS/カーブのコンポーネント/カーブツール/サーフェス  |         |              |
| 12   | ローポリゴンモデリング                 | デザインの用意/新規プロジェクト設定/カメラ設定/グリッド設定/<br>イメージプレーンの作成/胴体作成/足の作成   |         |              |
| 13   |                             |   |         |              |
| 14   |                             | 尻尾の作成/耳の作成/モデリング完成/データ提出  |         |              |
| 15   | データ提出予備日                    | データ提出後のチェック/未完了者のデータ作成/提出   |         |              |
| 16   |                             |   |         |              |
| 17   |                             |   |         |              |
| 18   |                             |   |         |              |
| 19   |                             |   |         |              |
| 20   |                             |   |         |              |
| 21   |                             |   |         |              |
| 22   |                             |   |         |              |
| 23   |                             |   |         |              |
| 24   |                             |   |         |              |
| 25   |                             |   |         |              |
| 26   |                             |   |         |              |
| 27   |                             |   |         |              |
| 28   |                             |   |         |              |
| 29   |                             |   |         |              |
| 30   |                             |   |         |              |
| 教科書・教材   |                             | 評価基準  | 評価率     | その他          |
| Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版   |                             | 提出された課題データにより評価   | 100.0%  | いつでも質問してください |

|              |     |             |         |       |
|--------------|-----|-------------|---------|-------|
| 科目名          |     | 学科/学年       | 年度/時期   | 授業形態  |
| 3DCGアニメーション1 |     | CG・ゲーム学科/1年 | 2023/前期 | 演習    |
| 授業時間         | 回数  | 授業時数        | 必須・選択   | 担当教員  |
| 180分         | 15回 | 60時間        | 必須      | 原田 敬至 |

授業の概要

Mayaによるアニメーションの基礎を学ぶ。

授業終了時の到達目標

(基本目標:C評価以上)

- ・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向)
- ・操作に必要な基礎用語が理解できる
- ・キーフレーム(時間の概念)が理解できる

(標準目標:B評価以上)

- ・指定の位置でキーフレームの設定ができる
- ・時間の概念が理解できる
- ・ムービーファイルに出力できる

(発展的目標:A評価)

- ・グラフィックエディタで編集ができる
- ・キーメニューの機能が理解できる

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| 実務経験有無 | 実務経験内容                      |
| 有      | 映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験 |

時間外に必要な学修

日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。

| 回  | テーマ                             | 内容   |
|----|---------------------------------|--|
| 1  | 授業を始めるにあたって<br>MAYAアニメーションの概要説明 | 講師紹介、自己紹介、作成事例紹介<br>MAYAアニメーションの現状や可能性について |
| 2  | 基本オペレーション                       | MAYAの起動/基礎用語                               |
| 3  | 簡単なオブジェクトの配置                    | プリミティブオブジェクトを配置する                          |
| 4  | カメラの移動アニメーション                   | カメラを移動してアニメーションを作る                         |
| 5  | レンダリング                          | アニメーションをレンダリングする                           |
| 6  | 親子関係                            | 複数のオブジェクトを作り、親子関係にする                       |
| 7  |                                 | 親子関係にしたオブジェクトのアニメーション                      |
| 8  | キーフレームアニメーション                   | テキストのサンプルデータを使い、アニメーションを作る                 |
| 9  |                                 | ボールがバウンドするアニメーション                          |
| 10 | キーフレームアニメーション課題                 | 車、道路、車庫を作る                                 |
| 11 |                                 | 車が直進し方向転換してバックで車庫に入るキーフレームを打つ              |
| 12 |                                 | モーションをグラフを使って修正する                          |
| 13 | 課題作成                            | 車のアニメーションを完成させて提出する                        |
| 14 |                                 | レンダリング画像とデータの提出                            |
| 15 | データ提出予備日                        | データ提出後のチェック/未完成者のデータ提出                     |
| 16 |                                 |  |
| 17 |                                 |  |
| 18 |                                 |  |
| 19 |                                 |  |
| 20 |                                 |  |
| 21 |                                 |  |
| 22 |                                 |  |
| 23 |                                 |  |
| 24 |                                 |  |
| 25 |                                 |  |
| 26 |                                 |  |
| 27 |                                 |  |
| 28 |                                 |  |
| 29 |                                 |  |
| 30 |                                 |  |

| 教科書・教材                     | 評価基準            | 評価率    | その他          |
|----------------------------|-----------------|--------|--------------|
| Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版 | 提出された課題データにより評価 | 100.0% | いつでも質問してください |

| 科目名  |   | 学科/学年   | 年度/時期   | 授業形態                    |
|--|---|---|---------|-------------------------|
| アドバタイジング演習1  |   | CG学科/2年   | 2023/前期 | 演習                      |
| 授業時間   | 回数  | 授業時数  | 必須・選択   | 担当教員                    |
| 180分   | 15回   | 60  | 必須      | 松本 尚美                   |
| 授業の概要  |   |   |         |                         |
| <p>広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。</p>          |   |   |         |                         |
| 授業終了時の到達目標   |   |   |         |                         |
| <p>広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。(販促のための)印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。</p>             |   |   |         |                         |
| <p>(基本目標：C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 広告の目的と意義が理解できる/クライアントの要望を理解しようと考えられる/DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる</li> </ul>   |   |   |         |                         |
| <p>(標準目標：B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身につける/PDFデータの理解ができている</li> </ul> |   |   |         |                         |
| <p>(発展的目標：A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある/完全データの制作ができる</li> </ul>   |   |   |         |                         |
| 実務経験有無   | 実務経験内容  |   |         |                         |
| 有り   | Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物の入稿先に合わせたデータ制作 |   |         |                         |
| 時間外に必要な学修  |   |   |         |                         |
| 常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。   |   |   |         |                         |
| 回  | テーマ   | 内容  |         |                         |
| 1  | 広告とは? 「目的」について考える   | アドバタイジングについて考える / 広告とDTPの関連・販促とは<br>課題1:名刺制作① 名刺の役割 /要素/色について |         |                         |
| 2  | 課題1:名刺制作  | 広告実感ゲームをする / 課題1:自分の名刺をデザインする                                 |         |                         |
| 3  |   | 課題1:デザイナーに自分の名刺を依頼する /<br>クライアントの要望を聞く→クライアントの名刺案を作る          |         |                         |
| 4  |   | 課題1:クライアントの名刺にプレゼンする→デザインの決定 広告を理解するゲーム                       |         |                         |
| 5  |   | 課題1:自分の名刺・自分の名刺を仕上げる  |         |                         |
| 6  |   | 課題1:名刺デザインの修正・プリントアウト→印刷データチェック→全員でプレゼン                       |         |                         |
| 7  | 課題2:レモンジャムラベルデザイン   | 様々な広告の形 / 商品パッケージについて / 消費者の印象・行動など                           |         |                         |
| 8  | シールのデータ入稿   | 課題2:レモンジャムのピンラベルデザイン / 商品について                                 |         |                         |
| 9  |   | 課題2:レモンジャムのピンラベルデザイン / デザインラフ・コンセプトなど                         |         |                         |
| 10   |   | 課題2:レモンジャムのピンラベルデザイン / 入稿データ / プレゼン                           |         |                         |
| 11   | 課題3:雑誌広告  | 広告の決まりごと / 文字・画像のイメージやパワー / 雑誌について                            |         |                         |
| 12   |   | 課題3:雑誌広告制作 商品を選びストーリーづくり(コンセプト、キャッチコピー等)                      |         |                         |
| 13   |   | 課題3:雑誌広告制作  |         |                         |
| 14   |   | 課題3:雑誌広告制作 / プリントアウト / 入稿データ                                  |         |                         |
| 15   | 授業のまとめ  | 課題3のプレゼン / 広告制作で理解したこと、DTPの昨今                                 |         |                         |
| 16   |   |   |         |                         |
| 17   |   |   |         |                         |
| 18   |   |   |         |                         |
| 19   |   |   |         |                         |
| 20   |   |   |         |                         |
| 21   |   |   |         |                         |
| 22   |   |   |         |                         |
| 23   |   |   |         |                         |
| 24   |   |   |         |                         |
| 25   |   |   |         |                         |
| 26   |   |   |         |                         |
| 27   |   |   |         |                         |
| 28   |   |   |         |                         |
| 29   |   |   |         |                         |
| 30   |   |   |         |                         |
| 教科書・教材   |   | 評価基準  | 評価率     | その他                     |
| ・デザイナーズハンドブック  |   | 到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する                                     | 100%    | 質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。 |

| 科目名   |                                 | 学科/学年  | 年度/時期       | 授業形態  |
|---|---------------------------------|--|-------------|-------|
| コンピューターグラフィックス  |                                 | ネット動画クリエイター学科1年  | 2023/前期     | 演習    |
| 授業時間  | 回数                              | 授業時数   | 必須・選択       | 担当教員  |
| 180分  | 15回                             | 60時間   | 必須          | 下茂都可作 |
| 授業の概要   |                                 |  |             |       |
| Illustratorの基本的な使い方を解説します。この授業を通じて、出力形式によるカラーモードの違いや、解像度の違いについて理解を深めてほしいと思います。  |                                 |  |             |       |
| 授業終了時の到達目標  |                                 |  |             |       |
| <p>【基本目標=C評価以上】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教員の解説にしたがい、アプリケーションの操作を完成させることができる。</li> </ul> <p>【標準目標=B評価以上】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。</li> <li>・課題提出の締め切りを守ることができる。</li> </ul> <p>【発展的目標=A評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティとデザイン性のある作品制作ができています。</li> </ul> |                                 |  |             |       |
| 実務経験有無  |                                 | 実務経験内容   |             |       |
| 有17年  |                                 | 穴吹卒業後、デザインプロダクションと広告代理店にてグラフィックデザイン、ディレクションなどを担当。2021年より独立。MORE genre LABOの代表。 |             |       |
| 時間外に必要な学修   |                                 |  |             |       |
| 身の回りに溢れている映像の中に使われている文字・デザイン・素材などを自分の中の引き出しに入れて、それをいつでも引き出し使えるようにデザインの目を鍛える。  |                                 |  |             |       |
| 回   | テーマ                             | 内容   |             |       |
| 1   | 講師自己紹介・映像作品におけるIllustratorの使われ方 | 前半90分/講師自己紹介(経歴・youtube活動・質問など) 後半90分/Illustratorについて(参考書P10-P26)              |             |       |
| 2   | Illustrator 01                  | 基本操作演習① 前回の復習と初期設定(参考書P28-P46) 塗りと線の基本概念の演習(参考書P120-P121)                      |             |       |
| 3   | Illustrator 02                  | 基本操作演習② ツールバーと使用方法の説明・パスの基礎練習(参考書P76-P77) 文字打ち・設定(参考書P180-P190)                |             |       |
| 4   | Illustrator 03                  | 基本操作演習③ オブジェクトの説明・アピアランスの使用法(参考書P98) オブジェクトの制作(参考書P100-P101)                   |             |       |
| 5   | Illustrator 04                  | 基本操作演習④ レイヤーの概念(参考書P111-P115) 便利なツールの説明(スポイトツール・パスファインダー・整列・描画)                |             |       |
| 6   | Illustrator 05                  | 基本操作演習⑤ グラデーション(参考書P130-P133) 写真の配置(参考書P164-P167) クリッピングマスク(参考書P172)           |             |       |
| 7   | テスト                             | テスト 基本操作のテスト「パス」   |             |       |
| 8   | 課題制作 01                         | 課題制作 01 講師が用意した課題を実際に制作する「地図」  |             |       |
| 9   | 課題制作 02 前半                      | 課題制作 02 講師が用意した課題を実際に制作する「レシピ」   |             |       |
| 10  | 課題制作 02 後半                      | 課題制作 02 講師が用意した課題を実際に制作する「レシピ」完成   |             |       |
| 11  | 課題制作 03 前半                      | 課題制作 03 講師が用意した課題を実際に制作する「パッケージ」   |             |       |
| 12  | 課題制作 03 後半                      | 課題制作 03 講師が用意した課題を実際に制作する「パッケージ」完成   |             |       |
| 13  | 課題制作 04 序                       | 課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」ラフスケッチ・サムネイル       |             |       |
| 14  | 課題制作 04 破                       | 課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」作成                 |             |       |
| 15  | 課題制作 04 急                       | 課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」完成・提出              |             |       |
| 教科書・教材  |                                 | 評価基準   | 評価率         | その他   |
| Illustratorしつかり入門   |                                 | 課題1 課題2 課題3 課題4  | 10 25 25 40 |       |

| 科目名  | 学科/学年   |                    | 年度/時期              | 授業形態 |
|--|---|--------------------|--------------------|------|
| 総合動画実務4  | ネット動画クリエイター学科/2年  |                    | 2023/後期            | 演習   |
| 授業時間   | 回数  | 単位数(時間数)           | 必須・選択              | 担当教員 |
| 270分   | 30回   | 180時間              | 必須                 | 石田一真 |
| <b>授業の概要</b>   |   |                    |                    |      |
| 講義および演習を通して、動画制作の一連の流れ「企画・提案・撮影・編集・発信」を習得する。<br>クライアントワークをはじめ、テーマに応じた様々な動画を制作することで、動画制作スキルを身につける。                              |   |                    |                    |      |
| <b>授業終了時の到達目標</b>  |   |                    |                    |      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>動画制作の一連の流れ「企画・提案・撮影・編集・発信」を習得する</li> <li>クライアントの意図を汲み取り、的確な動画制作をし、動画の制作力を高める</li> </ul> |   |                    |                    |      |
| <b>実務経験有無</b>  |   |                    |                    |      |
| <b>実務経験内容</b>  |   |                    |                    |      |
| 有  | 新日本プロレスリング(株)にて映像製作に携わる。現在も外注でYouTubeを運営中。複数企業、行政の動画制作に携わる。 |                    |                    |      |
| <b>時間外に必要な学修</b>   |   |                    |                    |      |
| 日々目にする動画を参考資料として収集し分析を行った上、各自ファイルにまとめる。  |   |                    |                    |      |
| 回  | テーマ   |                    | 内容                 |      |
| 1~10   | 課題制作  |                    | 課題発表、プラン作成、プレゼン、制作 |      |
| 11~20  | 課題制作  |                    | 課題発表、プラン作成、プレゼン、制作 |      |
| 21~30  | 課題制作  |                    | 課題発表、プラン作成、プレゼン、制作 |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
|  |   |                    |                    |      |
| 教科書・教材   |   | 評価基準               | 評価率                | その他  |
| オリジナルスライド  |   | 課題・レポート<br>出席・授業態度 | 70.0%<br>30.0%     |      |