■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DC001	キャリアデザイン	講義

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
一般	必修	1・2年	通年	45分	60	4

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
各学年クラス担任	専任	

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

学校生活上必要な書類作成や学校行事（学園祭やイベント大会等）におけるクラス内の話合いを行う「クラス運営」の時間にするとともに，科目「ビジネスマナー」の指導と連携しながら就職活動に必要な知識・技術・心構え等を修得し，スムーズな就職活動に繋げることを目的とする。また，適宜キャリアセンター職員による講義を実施する。

■ 成績評価基準

科目の特性上，成績評価は実施せず，全授業時間数の3分の2以上の出席をもって単位認定を行う。

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

GPA算出除外科目

■ 授業計画

＜1年次＞

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1 ～ 3	（学校生活およびクラス運営上の取り決め） ①棚と座席の決定 ②校則の説明 ③学校内の案内とルールの説明	14 ～ 17	（学園祭企画・運営） ①クラス内実行委員の決定 ②クラス出展内容の決定 ③クラス内役割分担の決定と分科会開始
4 ～ 6	（学校生活およびクラス運営上の取り決め） ①各種当番の決定 ②各種必要書類の作成 ③授業内容の概略及び諸ルールの説明 ④選択コース決定のための補足説明	18 ～ 22	（就職指導） ⑥業種・職種の研究 ⑦企業検索・研究 ⑧具体的な企業へのアプローチ手順の理解
7 ～ 10	（就職指導） ①就職の目的理解 ②就職活動概略スケジュール理解 ③自己分析	23 ～ 25	（学園祭企画・運営） ④事前準備
11 ～ 13	（就職指導） ④履歴書原本の作成 ⑤自己PRシートの原本作成	26 ～ 30	（就職指導） ⑨個人の就職活動スケジュール作成（個別面談） ⑩企業ガイダンスへの準備

＜2年次＞

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1 ～ 2	（学校生活およびクラス運営上の取り決め） ①棚と座席の決定 ②各種当番の決定 ③各種必要書類の作成	14 ～ 17	（学園祭企画・運営） ①クラス内実行委員の決定 ②クラス出展内容の決定 ③クラス内役割分担の決定と分科会開始
3 ～ 6	（就職指導） ①個人の就職活動スケジュール再検討 ②エントリーシート，お礼状の書き方理解 ③身だしなみ，面接の指導	18 ～ 22	（就職指導） ⑦（内定者）内定企業の研究と準備 ⑧（未内定者）スケジュール，目標の再検討 ⑨（未内定者）個人面談
7 ～ 10	（就職指導） ④個人面談	23 ～ 25	（学園祭企画・運営） ④事前準備
11 ～ 13	（就職指導） ⑤履歴書原本の作成 ⑥自己PRシートの原本作成	26 ～ 30	（就職指導） ⑩企業の構造理解 ⑪社会人としての考え方理解 ⑫社会人としてのマナー理解
備考	興味を持った企業や就職を目指す企業等については，インターネットや新聞・業界誌等を利用して積極的に情報収集を行うこと。		

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DC002	一般教養	講義

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
一般	必修	1・2年	通年	45分	60	4

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
各学年クラス担任	専任	

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

就職試験で実施される一般教養問題に備えて様々な分野の問題に取り組み，就職試験対策を行う。

■ 成績評価基準

期末考査（筆記） 80%　授業態度・提出物等　20%

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
一般常識対策研究会（編）	ドリル式一般常識問題集	永岡書店
文英堂編集部（編）	書いてマスター常用漢字	文英堂

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1 ～ 5	＜漢字＞　漢字検定5級の小テスト ＜一般教養＞　日本国憲法 ＜SPI＞　基本計算	31 ～ 35	＜漢字＞　漢字検定3級の小テスト ＜一般教養＞　日本の地理 ＜SPI＞　速さ・距離・速度
6 ～ 10	＜漢字＞　漢字検定4級の小テスト ＜一般教養＞　国会の仕組みと選挙制度 ＜SPI＞　基本計算	36 ～ 40	＜漢字＞　漢字検定5級の小テスト ＜一般教養＞　日本の歴史 ＜SPI＞　速さ・距離・速度
11 ～ 15	＜漢字＞　漢字検定4級の小テスト ＜一般教養＞　裁判所の仕組み ＜SPI＞　金銭に関する問題	41 ～ 45	＜漢字＞　漢字検定4級の小テスト ＜文章力＞　文書検定4級の小テスト ＜SPI＞　濃度算
16 ～ 20	＜漢字＞　漢字検定4級の小テスト ＜一般教養＞　国際連合と国際機関 ＜SPI＞　金銭に関する問題	46 ～ 50	＜漢字＞　漢字検定4級の小テスト ＜文章力＞　文書検定4級の小テスト ＜SPI＞　濃度算
21 ～ 25	＜漢字＞　漢字検定3級の小テスト ＜一般教養＞　金融と税制 ＜SPI＞　金銭に関する問題	51 ～ 55	＜漢字＞　漢字検定4級の小テスト ＜文章力＞　文書検定4級の小テスト ＜SPI＞　年齢算
26 ～ 30	＜漢字＞　漢字検定3級の小テスト ＜一般教養＞　世界経済と貿易 ＜SPI＞　速さ・距離・速度	56 ～ 60	＜漢字＞　漢字検定3級の小テスト ＜文章力＞　文書検定3級の小テスト ＜SPI＞　仕事算
備考	時事問題などが重要となるため，日常的にニュースを見る習慣を付けること		

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DC003	ビジネスマナー	講義

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
一般	必修	1年 後期 2年 前期	45分	30	2

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
小原　博昭	専任	

■　その他教員

■ 授業概要及び到達目標

社会人としての心構え，言葉遣い，電話対応等，正しい言葉遣いや電話対応などの基本的な知識や動作を学ぶ。教材をもとに基本を学習した後，応用へと発展させる。ロールプレイングを取り入れることで「解る」から「出来る」を目指し，2年次の就職活動に自信を持って取り組めるように学習する。

■ 成績評価基準

期末考査（筆記もしくはロールプレイング）　80%　授業態度・提出物等　20%

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
早稲田教育出版編集部	ビジネスマナー基礎実習 新版	早稲田教育出版
株式会社ウイネット	これだけは知っておきたい！面接対策＆ビジネスマナー	株式会社ウイネット

■ 特記事項

■　授業計画

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1・2	発声練習・正しい姿勢・表情	17・18	ビジネス文章①
3・4	言葉遣い①	19・20	ビジネス文章②
5・6	言葉遣い①	21・22	面接の目的
7・8	言葉遣い②	23・24	立つ姿勢・お辞儀の仕方・椅子の座り方 歩き方・表情
9・10	電話応対①	25・26	面接試験ロールプレイング①
11・12	電話応対② 1年後期期末考査	27・28	面接試験ロールプレイング②
13・14	名刺交換 受付と訪問対応①	29・30	面接試験ロールプレイング③ 2年前期期末考査
15・16	受付と訪問対応②		
備考			

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS001	コンピュータ基礎	演習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	通年	45分	45	1

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
池田　秀俊	専任	

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

現代社会で必須アイテムとなりつつあるグループウェアの概要やメールのマナー等の情報リテラシーを学ぶ。更に，ビジネスソフト（Word，Excel，PowerPoint）の基本操作を修得し，実務で活用できるようになることを目標とする。

■ 成績評価基準

期末考査（課題データ）　80%　授業態度・小テスト等　20%

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1 ～ 3	＜グループウェアの実践＞ アカウントの取得， グループウェアへのサインイン， 共有ファイルの理解，PCでの操作	21 ～ 28	＜Microsoft Office Excel の演習Ⅰ＞ ①基本操作の演習 ・ファイル，シートの理解 ・データ入力，表の体裁 ・数式と関数の使用方法
4 ～ 5	＜メールについて＞ メールの種類，仕組み，マナー	29 ～ 40	＜Microsoft Office Excel の演習Ⅱ＞ ①表計算のビジネス的使用方法の習得 ・検定問題を参考に，ビジネス上頻繁に使用する関数や体裁の作成方法を習得する. ・進捗状況に応じて，グラフの使用方法まで習得
6 ～ 9	＜Microsoft Office Word の演習Ⅰ＞ ①ビジネス文書のルールの把握 ・インデント，文字揃え，表，マナーなど ②ビジネス文書の作成 ・例題を元にした作成	41 ～ 45	＜プレゼンテーションソフトの演習＞ ①Microsoft Office PowerPoint の演習 ・基本操作の習得 ②Apple Keynote の演習 ・基本操作の習得 ・作品発表会での実践
10 ～ 20	＜Microsoft Office Word の演習Ⅱ＞ ①ビジネス文書作成応用 ・検定問題を参考に，必要情報を元にビジネス文書を完成させる ②進捗状況に応じて，検定問題のレベルを上げる		
備考			

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS002	CG基礎	演習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	前期	90分	120	4

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
有馬　憲吾	兼任	デザイン事務所勤務。イラストレーターとして各種ゲームの背景デザインを制作

■　その他教員　福田　智樹，木村　誠治

■ 授業概要及び到達目標

PhotoshopとIllustratorの基本的スキルを修得し，DTPデザインの基礎についても学習する。

■ 成績評価基準

課題評価100%
　授業の進行に応じて複数回，テーマを設けて課題を課す。
　各課題ごとに評価を行い，それらを総合して成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
上山太陽　他	思い描いた世界を作るPhotoshopレタッチ・加工魔法のレシピ	ナツメ社
齋藤香織	Illustratorはじめての教科書	SBクリエイティブ
井上のきあ	Photoshopペイントメソッド	MdN

■ 特記事項

■　授業計画

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1　～　9	＜Illustrator，Photoshopの基礎＞ ①基本的なUIの理解 ②ショートカットでの基本的ツール操作の実習	76　～　120	＜Illustrator　によるDTPデザイン＞ ①オリジナル名刺の制作 ②印刷会社への入稿方法 ③印刷の為の入稿データの作成方法 ④指定の納品日までのスケジュール管理 ＜Photoshop　の応用＞ ①ｶﾗｰﾓﾃﾞﾙとｶﾗｰﾓｰﾄﾞの知識と有効な使用方法 ②色調補正，ﾚﾍﾞﾙ補正，ﾄｰﾝｶｰﾌﾞによる画像加工 ③画像加工時のﾚｲﾔｰﾏｽｸと調整ﾚｲﾔｰの有効活用 ④画風ごとのｶﾗｰﾓｰﾄﾞの設定方法 ⑤より複雑な色構成や色の配置を実現する為の 　レイヤーマスクと調整ﾚｲﾔｰの使用方法
10　～　38	＜Illustrator　の基本操作＞ ①線と面，重なり，レイヤーの学習 ②ベジェ曲線の基本作図及びトレース課題 ＜Photoshop　の基本操作＞ ①画面表示の拡大･縮小方法 ②色の定義と選択における画像加工に適した方法 ③ﾍﾟｲﾝﾄﾂｰﾙと編集ﾂｰﾙ		
39　～　75	＜Illustrator　によるデザイン＞ ①レイアウトデザイン，書体の基本 ②オリジナルロゴマークの制作 　複数のテーマを元にした制作 ＜Photoshop　によるコンテンツ制作＞ ①画像の変形とフィルタの有効活用 ②ﾚｲﾔｰ機能と複数ファイルの合成 ③文字ﾂｰﾙの使い方と有効な文字情報の配置 ④ブラシツールの使い方		
備考			

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS003	Webデザイン	実習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	前期	90分	30	1

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
福田　智樹	兼任	制作会社を設立し，グラフィックデザイン制作，Webサイト制作，映像撮影・制作などの業務に従事

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

Webサイトとして完成させる為のHTML化や，パーツ作成のテクニックなどのページ制作の細かなノウハウを修得する。

■ 成績評価基準

課題評価100%
授業の進行に応じて複数回，テーマを設けて課題を課す。
各課題ごとに評価を行い，それらを総合して成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
エビスコム	フレキシブルボックスで作るHTML5&CSS3 レッスンブック	ソシム

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授　業　内　容
1 ～ 3	1. 基礎知識の学習 ①インターネットの仕組み ②Webページの特徴 ③Webサーバの仕組み 無料サーバーのドメイン取得
4 ～ 7	2. HTMLの基本 ①HTMLの基本構造を学び，簡単なサイトを作成する
8 ～ 11	2. HTMLの基本 ②ブロック要素と員ら委員要素の知識を学び，簡単なサイトを作成する
12 ～ 15	3. スタイルシートの基本 ①スタイルシートの記述法を理解し，ページへの適用を試す
16 ～ 19	3. スタイルシートの基本 ②文字フォントの色や大きさ，マージンとパディング等の記述方法を学び，実際に見栄えの良いサイトを作成する
20 ～ 24	4. その他のHTML構造 ①一般的なHTMLだけでなく，様々な用途別に使用されるHTMLの知識を学ぶ
25 ～ 30	4. その他のHTML構造 ②様々なHTMLで作成したサイトに適した画像やテーブルの挿入を実施し，サイトを作成してその特徴をつかむ
備考	教科書の中でわからない用語がある場合は，授業開始前までに調べておくこと

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS004	映像編集・加工	実習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	通年	90分	60	2

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
福田　智樹	兼任	制作会社を設立し，グラフィックデザイン制作，Webサイト制作，映像撮影・制作などの業務に従事

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

映像と合成に関する基礎知識を深め，ソフトの基本操作を修得する。

■ 成績評価基準

課題評価100%
授業の進行に応じて複数回，テーマを設けて課題を課す。
各課題ごとに評価を行い，それらを総合して成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
電報児タムラ	AfterEffects パーフェクト教本	技術評論社

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授　業　内　容
1 ～ 3	1. 基礎知識の学習 ①全体の設定方法 ②素材（画像，動画）キャプチャー ③データの保存
4 ～ 5	2. 出力における動画圧縮方法 ①ファイル圧縮形式の知識習得
6 ～ 7	2. 出力における動画圧縮方法 ②各圧縮形式での出力と比較
8 ～ 13	3. キーフレームアニメーション ①キーフレームの考え方と設定方法
14 ～ 24	3. キーフレームアニメーション ②アニメーションの目的と適用
25 ～ 30	4. 動画合成 ①合成する動画の切り取り方
31 ～ 40	4. 動画合成 ②トランジションの基本と使用上のノウハウ
41 ～ 57	4. 動画合成 ③動画構成の目的と適用
58 ～ 60	5. Webへのアップロードの実践
備考	教科書の中でわからない用語がある場合は，授業開始前までに調べておくこと

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS005	CG応用	演習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	2年	通年	90分	60	2

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
福田　智樹	兼任	制作会社を設立し，グラフィックデザイン制作，Webサイト制作，映像撮影・制作などの業務に従事

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

1年次に修得した映像編集・加工の技術とWebデザインの技術を更に向上させ，それぞれ実践レベルの技術を修得するとともに，UX／UIのデザインの理解を深めた上でのコンテンツ制作を行なう。各項目ごとに課題を出し，課題制作において技術を身に付ける。

■ 成績評価基準

課題評価100%
授業の進行に応じて複数回，テーマを設けて課題を課す。
各課題ごとに評価を行い，それらを総合して成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
境 祐司	Adobe XDプロトタイピング実践ガイド	技術評論社

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授　業　内　容
1 ～ 5	1. 高度な映像編集・加工 ①AfterEffects技術の習得
6 ～ 15	1. 高度な映像編集・加工 ②AfterEffectsを使用して，クライアントからの広告依頼案件を想定した映像を制作する
16 ～ 20	1. 高度な映像編集・加工 ③davinciResolve技術を習得
21 ～ 30	1. 高度な映像編集・加工 ④davinciResolveを使用して，クライアントからの広告依頼案件を想定した映像を制作する
31 ～ 38	2. 高度なWebサイトの制作技術 ①DreamWeaverを使用したWebサイトの制作
39 ～ 48	2. 高度なWebサイトの制作技術 ②DreamWeaverを使用して，クライアントからの 広告依頼案件を想定したWebサイトを制作する
49 ～ 50	2. 高度なWebサイトの制作技術 ③制作したWebサイトのアップロー等の運用
51 ～ 56	3. UX／UIデザイン技術の習得 ①AdobeXD技術の習得
57 ～ 60	3. UX／UIデザイン技術の習得 ②スマホアプリを想定して，UX／UIデザインを意識したアプリの構築
備考	教科書の中でわからない用語がある場合は，授業開始前までに調べておくこと

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS006	イラスト・色彩	実習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	通年	90分	60	2

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
張　佐和子	兼任	イラストレーターとして大学案内等を制作。日本郵便九州版年賀状原画担当（H20～H22）。絵本「氷の島とねこ」（H26 タリーズコーヒージャパン）出版。

■　その他教員

■ 授業概要及び到達目標

テーマに沿って，キャラクターデザイン・ポストカード等の作成をしながら，手描きのイラストの技術を修得する。

■ 成績評価基準

課題評価100％
　授業の進行に応じて複数回，テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い，
それらを総合して成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■　授業計画

回	授　業　内　容
1 ～ 10	1. キャラクターデザインⅠ（グラフィック化） 自分で想定した世界観の中での仮想のキャラクターを作成する キャラクターの性格，特徴，背景等を確立した上で表現する
11 ～ 20	2. キャラクターデザインⅡ（擬人化） 動物，昆虫のような生物だけでなく，道具，建物等も含めて擬人化したキャラクターを制作する キャラクターの性格，特徴，背景等を確立した上で表現する
21 ～ 30	3. キャラクターデザインⅢ（ゆるキャラ） 地域やイベント等を決め，その対象に最適な「ゆるキャラ」を制作する キャラクターの特徴や背景がその対象に何故最適なのかの理由付けを確立した上で表現する
31 ～ 40	4. テーマのある一色のイラスト 自分で想定したテーマに沿ったイラストを一色のみを使用して制作する
41 ～ 50	5. 年賀状 送る相手を決め，その人と共有できる素材を使用して相手が喜ぶ年賀状を制作する 単に楽しいだけでなく，プロとしての意識で相手が喜ぶ図柄を考える
51 ～ 60	6. イラストのある歌詞カード 自分で選んだ楽曲の世界観を表現したイラスト付きの歌詞カードを制作する
備考	

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS007	デッサン	実習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	通年	90分	60	2

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
中原　未央	兼任	こども美術教室画塾講師，Webデザイナー，私立高校非常勤講師（美術系科目）等の業務に従事

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

物の形をよく見て，観察し，陰影や構図，量感，質感，全体感など基礎知識を学び，デッサン力を習得する。

■ 成績評価基準

課題評価100%
　授業の進行に応じて複数回，テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い，
それらを総合して成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授　業　内　容
1 ～ 10	1. 物を見る視点や明暗，鉛筆など，道具のことや姿勢を学ぶ ・道具の説明(鉛筆のとぎ方)　練りゴムや消しゴム等 ・鉛筆でグラデーションを作る　HB　2B　3B　4B 鉛筆ごとの色の違いや硬さを学ぶ
11 ～ 25	2. 立方体・円柱・球の描き方，それらの応用 ・基礎的な形から，形や陰影など基礎的な物の見方を身につける。 ・立方体，円柱，球の描き方　ストロークのつけ方や陰影のつけ方 ・単体から，2つの物をを並べた場合の見え方や構図，形の見方
26 ～ 40	3. 石膏像(ラボルト)の表現を習得する。 ・石膏像を観察し，形の変わり目や細部まで見た　表現を学ぶ
41 ～ 60	4. 質感の表現を学ぶ（瓶，紙，布，植物等） ・前期2からの応用，基礎的な形から複雑な形へ，質感や構造，構図など総合的な表現を学び， 独自の表現まで向き合っていく。
備考	

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS008	色彩検定	講義，演習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年 2年	通年 前期	90分	75	4

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
是枝　智美	専任	

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

色が見えるしくみや，混色，色の分類と三属性，色彩心理や色彩調和等，色に関する基礎知識を身に付ける。また，色のユニバーサルデザインについても学習し，色覚特性の多様性や，多くの人にわかりやすい色彩設計法を学ぶ。色の違いを見極め，色がもたらす効果を把握し，他の科目で作品制作を行う際，目的に沿った配色を行えることを目標とする。2年次6月実施の色彩検定（色彩検定協会主催）3級，UC級合格を目指す。

■ 成績評価基準

期末考査　90%　授業態度・提出物等　10%

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
内閣府認定　公益社団法人　色彩検定協会（編）	色彩検定公式テキスト3級編	内閣府認定　公益社団法人　色彩検定協会
日本色彩研究所	色彩検定公式テキストUC級　色のユニバーサルデザイン	株式会社　グラフィック社

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授　業　内　容　＜ 1年次 ＞	回	授　業　内　容　＜ 1年次 ＞
1・2	色のはたらき，光とは何だろう	31・32	色の視覚効果　対比
3・4	光の性質と色	33・34	色の視覚効果　同化・面積効果・主観色
5・6	眼のしくみ	35・36	配色①　色相を手がかりにした配色
7・8	照明と色の見え方	37・38	配色②　トーンを手がかりにした配色
9・10	混色	39・40	配色③　基本的な技法
11・12	色の分類と三属性	41・42	配色演習
13・14	PCCS　色相	43・44	配色イメージ
15・16	PCCS　明度・彩度・等色相面・色立体	45・46	ファッションと色彩
17・18	PCCS　トーン	47・48	インテリアと色彩
19・20	PCCS　復習・確認テスト	49・50	色名・慣用色名
21・22	PCCS　確認テスト・復習	51・52	1年後期期末考査
23・24	色の心理的効果	53・54	後期期末考査振り返り・後期学習内容総復習
25・26	色の連想と象徴	55・56	色のユニバーサルデザインの考え方
27・28	1年前期期末考査	57・58	色覚異常による色の見え方①
29・30	前期期末考査振り返り・前期学習内容総復習	59・60	色覚異常による色の見え方②

■ 授業計画			
回	授 業 内 容 ＜ 2年次 ＞	回	授 業 内 容 ＜2年次 ＞
61	高齢者の見え方①	69	検定対策④
62	高齢者の見え方②	70	検定対策⑤
63	ユニバーサルデザイン	71	配色技法①
64	色のユニバーサルデザインの進め方①	72	配色技法②
65	色のユニバーサルデザインの進め方②	73	配色技法③
66	検定対策①	74	2年前期期末考査
67	検定対策②	75	前期期末考査振り返り・前期学習内容総復習
68	検定対策③		
備考	単元ごとにプリントを配布する。予習・復習に活用するとともに，しっかりファイリングして管理し，授業に持参すること。 1年次は1コマ90分の授業を通年（第1回～第60回）で，2年次は1コマ45分の授業を前期のみ（第61～75回）行う。		

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS009	グループワーク	実習，講義

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年　後期 2年　通年	90分	300	9

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
張　佐和子	兼任	イラストレーターとして大学案内等を制作。日本郵便九州版年賀状原画担当（H20～H22）。絵本「氷の島とねこ」（H26 タリーズコーヒージャパン）出版。

■　その他教員　福田　智樹，有馬　憲吾，弟子丸　方道，木村　誠治

■ 授業概要及び到達目標

実際の業務に沿った流れでチームごとに案件（課題制作）に取り組み，実践的で専門的な技術と，業務に取り組む際に必要な発想力や行動力を修得する。チームとしての行動意識，スケジュール管理，プレゼンテーション力を身に付けることを目標とする。

■ 成績評価基準

案件（課題）の納品に対して，作品のクオリティや提出期日までに納品できたかなどを考慮してポイントが付与される（ポイントは案件（課題）ごとに事前に明示される）。年度末までに獲得したポイントを成績として換算する。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■　授業計画

＜前期（2年生のみ）＞		＜後期（2・1年生混合チーム）＞	
回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1　～　6	1．グループ内制作準備作業 ①顧問の方針説明 ②メンバーの自己紹介（得意分野，抱負等） ③希望案件の選択 ④担当決定 ⑤スケジュール作成	＜2年生＞ 61　～　68 ＜1年生＞ 1　～　8	1．グループ内制作準備作業 ①顧問の方針説明 ②メンバーの自己紹介（得意分野，抱負等） ③希望案件の選択 ④担当決定 ⑤スケジュール作成
7　～　56	2．コンテンツ制作 ①必要な場合はコンペ参加 ・プレゼンテーション資料作成 ・プレゼンテーション ②進捗管理 ・進捗管理票を共有データとして作成 ・週単位で進捗会議を行う ・問題点は顧問を含めて話合い，解決策を考える ③心構え ・スケジュールを守る ・クライアントの意向を確認する ・グループ内で知識・技術を教え合う ④注意事項 ・経費が必要な場合は申請書を作成すること ・外出する場合は外出許可書を作成すること	＜2年生＞ 69　～　160 ＜1年生＞ 9　～　100	2．コンテンツ制作 ①必要な場合はコンペ参加 ・プレゼンテーション資料作成 ・プレゼンテーション ②進捗管理 ・進捗管理票を共有データとして作成 ・週単位で進捗会議を行う ・問題点は顧問を含めて話合い，解決策を考える ③心構え ・スケジュールを守る ・クライアントの意向を確認する ・グループ内で知識・技術を教え合う ④注意事項 ・経費が必要な場合は申請書を作成すること ・外出する場合は外出許可書を作成すること
57　～　60	3．発表 ①発表に対する役割分担決定 ②プレゼンテーション資料準備 ③発表練習 ④発表	＜2年生＞ 161　～　180 ＜1年生＞ 101　～　120	3．発表 ①発表に対する役割分担決定 ②プレゼンテーション資料準備 ③発表練習 ④発表
備考	グループワークの授業は，前期は週8時間2年生のみのチーム，後期は週8時間1・2年生合同チームにて実施。5人の講師が交代で，もしくは複数が同時に指導にあたる。必要に応じて，各チームごとに打ち合わせや案件制作のための取材，写真撮影等を行うこと。		

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS010	作品制作	実習，講義

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分	270	9

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
弟子丸　方道	兼任	CGデザイナーとして，3Dソフト等を使用した，建築/土木用ソフトウェアの開発と映像制作，ゲーム開発，ゲームアセット及びウェブアプリ制作などの業務に従事。

■　その他教員　福田　智樹，有馬　憲吾，張　佐和子，木村　誠治

■ 授業概要及び到達目標

「CG基礎」や「イラスト・色彩」「選択」等，専門科目の授業を通じて修得した技術を基に，各自でテーマを設け，オリジナリティを重視した作品を制作し，年2回実施の作品発表会（各学期末）にて，作品のプレゼンテーションを行う。自身の技術力を磨くとともに，スケジュール管理能力とプレゼンテーション力の向上を目指す。

■ 成績評価基準

1年後期末，2年前期末，学年末に実施される作品発表会において，各自が発表する作品について，クオリティとプレゼンテーション力を各講師が評価し，その点数を元に成績を算出する。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■　授業計画

＜1年生＞		＜2年生＞	
回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1 ～ 4	1. 作品制作エントリーシートの作成 （1）自分のオリジナリティを重視し，半年間制作する作品を決める。 （2）その作品を制作する為のプロセスを検討し，スケジュールを作成する。 （3）作品登録シートと年間スケジュール表を該当講師に提出し承認をもらう。	1 ～ 16	1. 作品制作エントリーシートの作成 （1）自分のオリジナリティを重視し，1年を通して制作する作品を決める。 （2）その作品を制作する為のプロセスを検討し，スケジュールを作成する。 （3）作品登録シートと年間スケジュール表を該当講師に提出し承認をもらう。
4 ～ 20	2. 作品制作 （1）常に進捗状況を把握しながら制作する （2）問題点等，講師に相談しながら制作する	17 ～ 96	2. 作品制作 （1）常に進捗状況を把握しながら制作する （2）問題点等，講師に相談しながら制作する
21 ～ 23	3. 発表準備 （1）自分の作品を最も輝かせる発表内容を考える （2）観客・講師の立場になって発表内容を考える	97 ～ 108	3. 中間発表準備 （1）進捗状況を明確にする （2）現状を正確に発表する
24 ～ 30	4. 年度末作品発表	109 ～ 120	4. 中間発表
		121 ～ 206	5. 作品制作 （1）常に進捗状況を把握しながら制作する （2）問題点等，講師に相談しながら制作する
		207 ～ 228	6. 卒業作品発表準備 （1）自分の作品を最も輝かせる発表内容を考える （2）観客・講師の立場になって発表内容を考える
		229 ～ 240	7. 卒業作品発表
備考	1年次は後期のみ週2時間，2年次は週8時間実施。5人の講師が交代で，もしくは複数が同時に指導にあたる。		

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	2Dコース

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS011	グラフィックデザイン	実習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1・2年	通年	90分	480	16

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
福田　智樹	兼任	制作会社を設立し，グラフィックデザイン制作，Webサイト制作，映像撮影・制作などの業務に従事

■　その他教員　張　佐和子，木村　誠治

■ 授業概要及び到達目標

PhotoshopとIllustratorの実践的な技術を学ぶと共に，デザインの理論を学び実践力を修得する。

■ 成績評価基準

課題評価100%
授業を担当する各講師から指示される課題について，各講師ごとに評価を行い，総合点を成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
永井弘人	デザイナーになる! 伝えるレイアウト・色・文字の大切な基本と生かし方	MdN
尾沢 早飛	デザインの基本ノート（仕事で使えるセンスと技術が一冊で身につく本）	SBクリエイティブ
ハラヒロシ　他	もっとクイズで学ぶデザイン・レイアウトの基本	翔泳社
大谷 キミト	Photosho Retouch [伝わる]写真補正&加工を学ぶ現場の教本	MdN
Glyn Dewis	超Photoshopレタッチ&合成の秘訣	ボーンデジタル

2Dコース

■　授業計画

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1　～　40	1. デザインの目的・基礎の理解 デザインの目的，歴史，考え方などの知識を学ぶ 2. 写真の編集（加工・合成）方法の習得 必要に応じた様々な写真編集技法を学ぶ 3. コンセプトを明確に企画したキャラクターデザイン イラスト制作に必要なソフトの基本技術を学ぶ	241　～　300	12. チームによる共同プロジェクトでのコンテンツ制作 3～6名のチームごとに，スケジュールを立てて コンテンツ制作を行い，プレゼンも実施する 13. DTPに必要な知識の習得 解像度，フォトレタッチ，RGB，CMYの知識を学ぶ 14. 擬人化をテーマとしたキャラクターデザイン
41　～　100	4. レイアウト，紙，フォント，作業の流れの理解 2次元媒体における様々なノウハウを学ぶ 5. オリジナルのCG素材制作方法の習得 既成の素材を使わずにCG素材を作成する 6. オリジナルボーカロイドのキャラクターデザイン 同世代の人の好みに合わせたキャラクターを描く	301　～　361	15. 作品制作とプレゼンテーションの実践 実際にありえる課題を想定し，スケジュール管理も踏まえて，コンテンツを制作する. 16. ポスター等における素材画像の有効活用 17. デザインにおけるキャラクターのファッションデザイン
101　～　180	7. 実践的なスケジュール管理の理解と実践 作業工程を作成し，その工程に従って制作する 8. 様々な素材をデザインとして使用する技術の習得 今まで制作した素材を有効的に使用したコンテンツを制作する 9. ポストカード，DMのイラスト作成 受け取り側の感情を意識したイラストを制作する	361　～　420	18. デザインについての実践的な知識習得 社会におけるデザインの実践的な知識の再確認. クライアントの満足度を満たすノウハウを学ぶ 19. 素材の配置とレイアウトデザイン 作成した素材画像をIllustrator上で配置したコンテンツを制作する 20. ポストカード，DMのイラスト作成 業務としてのターゲットを明確にしたイラスト制作
181　～　240	10. ポートフォリオを考慮したコンテンツ制作 就職活動で提出するポートフォリオを意識して， これまで制作したコンテンツを中心にまとめる. また，不足分のコンテンツの洗い出しをする. 11. 文庫本の表紙イラストデザイン 不特定多数の人の感情を意識したイラスト制作	421　～　480	21. 実践的なコンテンツ制作 外部からの依頼など，実際に社会で使用されるポスターなどを制作する. 顧客満足度を意識して制作する. 22. 多様な素材の応用と作成 3DCGや映像などでも使用できる素材を制作する 23. CDジャケットデザインの制作 アーティストや楽曲に最適なデザインを制作する
備考			

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	3Dコース

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS012	3DCG	実習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1・2年	通年	90分	480	16

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
弟子丸　方道	兼任	CGデザイナーとして，3Dソフト等を使用した，建築/土木用ソフトウェアの開発と映像制作，ゲーム開発，ゲームアセット及びウェブアプリ制作などの業務に従事。

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

3DCGの基礎的知識と，Mayaのオペレーションの基本から応用までを修得する。

■ 成績評価基準

課題評価100%
授業の進行に応じて複数回，テーマを設けて課題を課す。
各課題ごとに評価を行い，それらを総合して成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
加藤 諒（編集）	Autodesk　Maya　トレーニングブック	ボーンデジタル

■ 特記事項

3Dコース

■ 授業計画

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1 ～ 30	1. 3DCGの概要 ①プロジェクト ②シーンの読み書き ③画像校正変更 ④カメラ操作	241 ～ 340	7. アニメーション基礎 ①アニメーションに関する基礎知識 ②アニメーションに関するMAYAインタフェース 8. リファレンス シーンファイルをモデリング，ライティング，アニメーションなど目的別に分離し，効率的に編集する方法
31 ～ 140	2. モデリング 単純な形状のガジェットの作成から キャラクタモデリングまで	341 ～ 380	9. リギング オブジェクトの動きをコントロールするための オブジェクトを使用して，視覚的に動きを制御する
141 ～ 200	3. 質感付け モデリング下形状に色や反射，透明度を割付ける 4. アニメーション キーフレームを使用した簡単なアニメーション	381 ～ 420	10. デフォーマ 形状を変形させるデフォーマを使用したモデリングおよびアニメーションの制作 11. スケルトン キャラクタアニメーションを実現するための スケルトンを使用したアニメーション技術
201 ～ 240	5. ライティング グローバルイルミネーションを意識し，効果的に シーンを照らし出す技法 6. レンダリング 最終的に3DCGを画像として生成する技術	421 ～ 480	12. パーティクル MAYAパーティクルを使用して3DCG画像・映像に 煙や光の粒子などの特殊効果を施す 13. 服の表現 nClothを使用して，リアルな服の動きを表現する
備考			

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2021年度	グラフィック科	アニメーションコース

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C21DS013	アニメーション	実習

■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1・2年	通年	90分	480	16

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
佃　永喜	兼任	デザイン事務所勤務。イラストレーターとして各種ゲームの背景デザインを制作

■ その他教員　張　佐和子，有馬　憲吾

■ 授業概要及び到達目標

アニメーション制作の基礎，キャラクターデザイン，背景の作成技術を修得する。

■ 成績評価基準

課題評価100%
授業を担当する各講師から指示される課題について，各講師ごとに評価を行い，総合点を成績とする。

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
ロビー・リー	超入門 マンガと図解でわかる! パース教室	ボーンデジタル
出雲寺 ぜんすけ	デジタルイラストの「背景」描き方事典	SBクリエイティブ

■ 特記事項

アニメーションコース

■ 授業計画

回	授　業　内　容	回	授　業　内　容
1 ～ 40	1. 日本のアニメーション作画の基本 間の極意，軌道線，動きの印象， おくりのテクニック 2. アプリケーションの基本 CLIP STUDIO，After effects，Blender 3. キャラクター制作 テーマに沿ったキャラクター	241 ～ 300	12. 作画の応用 より高度なアニメーション技法を習得する 13. パースについてのより高度な知識 14. キャラクター制作 パーツや衣服の描き方
41 ～ 110	4. 基本的な作例の模倣から実践的技術 弾むボール，歩く，ロトスコープ 5. パースについての基本的な知識 6. キャラクター制作 テーマに沿ったキャラクター	301 ～ 340	15. 撮影の応用 Aftereffectsを使用した撮影 奥行やスピード感の表現 場面の表情の演出 16. コンピュータペインティングのより高度な知識 17. キャラクターの彩色，質感の効果
111 ～ 160	7. キャラクタの動作 キャラクターのポーズ，動きと個性 8. キャラクター制作 表情設定	341 ～ 380	18. 編集の応用 Premiereを使用した編集 カットを繋ぐ編集・演出 音声・効果音の編集
161 ～ 240	9. 動き，構図，演出から学ぶ日本のアニメーション 日常の動きと見え方，編集，演出の力 10. アニメーションの背景制作 11. キャラクター制作 アングルを意識したキャラクターイラスト	381 ～ 480	19. コンテンツ制作 これまで学んだ技術・知識の集大成 チームを組み，世界観を統一する 企画，作画，編集までの一連の流れを スケジュールを管理しながら実施する
備考			