タイトル	内容
	キャリアデザイン I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	面接時の入退室及び自己PRが出来るようになる。
教科書	オリジナル教材
実務家教員の紹介	
授業計画	1 就職概論 31 32 就職スケジュール 32 32 一般常識試験 33 適性検査 34 6 作文 35 6 敬語と立ち居振舞い 36 7 面接試験のねらい 37 8 自己PRとは 38 9 自己PRの書き方 40 自己PRの書き方 40 自己PRの書き方 41 自己PRの書き方 41 12 自己PRの書き方 42 分示しくない自己PRの例 43 14 仕事の選び方 45 46 17 18 19 49 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
成績評価方法	プログロート
(試験実施方法)	2010 FOR THE PROPERTY OF THE P
備考	

タイトル	内容
授業科目	検定対策
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	検定対策
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。
授業の進め方	演習形式による試験対策
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。
教科書	検定対策問題
実務家教員の紹介	
授業計画	1 問題対策 (1)       31         2 問題対策 (2)       32         3 問題対策 (3)       33         4 問題対策 (4)       34         5 問題対策 (5)       35         6 問題対策 (7)       37         8 問題対策 (8)       38         9 問題対策 (9)       39         10 問題対策 (10)       40         1間題対策 (11)       41         12 問題対策 (13)       43         14 問題対策 (14)       44         15 問題対策 (15)       45         16       46         17       47         18       48         19       49         20       50         21       51         22       52         23       53         24       54         25       55         26       56         27       57         28       59         30       60
成績評価方法	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
	デジタル表現 I
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う
授業の進め方	デザインの学校 これからはじめるPhotoshopの本
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する
教科書	デザインの学校 これからはじめるPhotoshopの本
実務家教員の紹介	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー
授業計画	1 Photoshopの使用例紹介 2 Photoshop実習 基本操作など 3 Photoshop実習 画像加工・基礎 5 Photoshop実習 画像加工・基礎 6 Photoshop実習 画像加工・基礎 7 Photoshop実習 画像補正・基礎 8 課題制作 9 Photoshop実習 画像合成・基礎 11 Photoshop実習 画像合成・基礎 12 Photoshop実習 画像制作・基礎 12 Photoshop実習 画像制作・基礎 13 Photoshop実習 画像制作・基礎 14 課題制作 15 課題制作 16
成績評価方法	30   60   課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	PERCENTI DARLINE TILI BARGETARINE VIVIL ENDICHTENTIN
備考	

タイトル	内容
授業科目	課題制作 I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1577
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 課題制作 (1) 31 32 32 32 34 34 34 34 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35
成績評価方法 (表別なおたまた)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
	11.11.
授業科目 基礎	デザイン I
実務家教員授業 〇	
学部・学科 グラ	フィックデザイン科
履修年次 1年	欠
開講学期前期	
科目区分選択	A
授業方法 講義	・実習
授業時間 90	単位時間
授業コマ数 45	コマ
授業概要作図	法の基本や形の捉え方を学ぶ。
授業の進め方 有識	者の指導による実習
達成目標パー	スの理解、デッサンの必要性を理解する。
教科書なし	
	門分野で現在も活躍中の実務経験者
2	作図法基本(平面図形) 作図法基本(平面図形) 立体図形・幾何形体の種類と名称 立体図形・幾何形体の種類と名称 支体図形・幾何形体の種類と名称 展開図 展開図 展開図 のはなな体図法 立体区 立体区 立体区 立体区 立体区 立体区 立体区 立体区
成績評価方法 課題	制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	AND SAME AND SAME AND SAME BY AND INC.

タイトル	内容
	基礎デザイン II
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
授業方法	講義・実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	4577
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。
教科書	なし
実務家教員の紹介	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者
授業計画	1 バース応用       31       モチーフ 2         2 バース応用       32       モチーフ 2         3 パース応用       33       モチーフ 3         4 パース応用       34       モチーフ 3         5 立体図法応用       35       モチーフ 3         6 立体図法応用       36       モチーフ 3         7 立体図法応用       37       モチーフ 4         8 立体図法応用       38       モチーフ 4         9 二点透視図       40       モチーフ 4         10 二点透視図       41       モチーフ 5         11 二点透視図       42       モチーフ 5         13 二点透視図       43       モチーフ 5         14 二点透視図       44       モチーフ 5         16 二点透視図       46       47         18 制作課題       48         19 制作課題       49         20 制作課題       50         21 制作課題       52         33 制作課題       53         34 制作課題       54         35 利作課題       55         26 モチーフ 1       56         27 モチーフ 1       57         28 モチーフ 2       60
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	プレゼンテーション
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1577
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 オリエンテーション。事例紹介       31         2 ビジネスコミュニケーション       32         3 アクティブリスニング       33         4 アサーティブコミュニケーション       34         5 バーバル・ノンバーバル       35         6 コミュニケーションゲーム I       36         7 コミュニケーションゲーム II       37         8 起承転結・SDS法・DESC法       38         9 PREP法 (1)       39         10 PREP法 (2)       40         11 スライド作成法       41         12 課題制作 (3)       44         課題制作 (4)       45         16       46         17       47         18       49         20       50         21       52         23       53         24       54         25       55         26       56         27       57         28       59         30       60
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	デジタル表現Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1577
授業概要	デザイン表現の基礎 とIllustratoの基礎オペレーションの習得
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	Illustratoの基本操作をマスターし、デザイン表現の基礎スキルを習得する。
教科書	デザインの学校 これからはじめる Illustratorの本
実務家教員の紹介	
授業計画	1   Illustrator実習   基本操作   32   32   32   33   34   34   34   34
成績評価方法	30   60   課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	CG映像概論 I
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択B
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1527
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。
教科書	なし
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導を行う。
授業計画	1 CGとは、表現の基礎     31       2 2次元CGと写真撮影     32       3 3次元CGの制作     33       4 技術の基礎     34       5 知的財産権     35       6 自己表現4コマの作成     36       7 動画基礎・映像基礎     37       8 課題 写真撮影     38       9 動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ     39       10 シナリオの基本     40       11 作品分析、絵コンテ課題     42       総コンテ制作 講評     43       総コンテ制作 講評     45       16     47       17     48       19     49       20     50       21     51       22     52       23     53       24     54       25     55       26     56       27     58       29     59
成績評価方法	30   60   課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	赤咫四川   ・1又未山州    四川    赤咫C仅未山州    八亿 花台    17    一計
備考	

タイトル	内容
授業科目	CG映像概論 II
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットの完成
教科書	なし
実務家教員の紹介	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 13フェイズの実践的な活用     31       2 13フェイズ分析 (1)     32       3 13フェイズ分析 (2)     33       4 13フェイズとヒーローズジャーニーの解析 (1)     34       5 13フェイズとヒーローズジャーニーの解析 (2)     35       6 作品分析、13フェイズ法とその他の比較 (1)     36       7 作品分析、13フェイズ法とその他の比較 (2)     37       8 ショートプロット作成     39       9 ショートプロット作成     40       11 ミディアムプロット     41       12 ミディアムプロット     42       13 ロングプロット     43       14 ロングプロット     45       16     46       17     48       19     49       20     50       21     52       23     54       25     55       26     56       27     58       29     50       30     59       30     60
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	200 Part of the Control of the Part of the
備考	

タイトル	内容
授業科目	ビジュアルデザイン基礎
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	デザイン表現基礎・応用の習得 + デザイン制作 + ポートフォリオ制作
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習
達成目標	視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる。
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1   Illustrator基礎操作確認
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
	モデリング I
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択B
授業方法	講義・実習
授業時間	9 0 単位時間
授業コマ数	4577
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。
教科書	なし
実務家教員の紹介	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 3dsMAXの基本 ビューカメラ、オブジェクト 31 UV展開とテクスチャ作成(9) 2 3dsMAXの基本 ボリゴンオブジェクト 32 UV展開とテクスチャ作成(10) 3 モデリングツールキットの使い方(1) 3 ライティング(1) 5 モデリングツールキットの使い方(3) 3 ライティング(2) ライティング(2) ライティング(3) 6 モデリングツールキットの使い方(5) 37 モデリングツールキットの使い方(6) 38 モデリングツールキットの使い方(7) 39 モデリング課題制作(1) 40 モデリング課題制作(1) 40 モデリング課題制作(1) 40 モデリング課題制作(1 4) モデリング課題制作(1 5) モデリング課題制作(1 5) セデリング課題制作(1 6) モデリング課題制作(1 7) セデリング課題制作(1 8) 20 とボリング課題制作(9) 48 セデリング課題制作(9) 48 セデリング課題制作(9) 48 セデリング課題制作(1 0) 49 セデリング課題制作(1 0) 49 セデリング課題制作(1 0) 49 セデリング課題制作(1 0) 49 セデリング課題制作(1 0) 50 セリスチャ作成(1) 51 セデルの出力(2) 52 UV展開とテクスチャ作成(3) 55 UV展開とテクスチャ作成(5) 57 UV展開とテクスチャ作成(5) 57 UV展開とテクスチャ作成(6) 58 UV展開とテクスチャ作成(7) 59 UV展開とテクスチャ作成(6) 58 UV展開とテクスチャ作成(7) 59
成績評価万法	30   UV展開とテクスチャ作成(8)   60   課題制作・授業出席   制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容	
	モデリング <b>Ⅱ</b>	
実務家教員授業	0	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー	
授業計画	1       キャラクターモデリング基礎       31       モデリング課題制作         3       キャラクターモデリング基礎       34       モデリング課題制作         5       キャラクターモデリング基礎       35       モデリング課題制作         6       キャラクターモデリング基礎       36       モデリング課題制作         8       キャラクターモデリング基礎       37       モデリング課題制作         9       キャラクターモデリング基礎       40       モデリング課題制作         10       キャラクターモデリング基礎       40       モデリング課題制作         11       モデリング課題制作       42       モデリング課題制作         12       モデリング課題制作       43       モデリング課題制作         13       モデリング課題制作       44       モデリング課題制作         14       モデリング課題制作       45       発表・講評         16       モデリング課題制作       46         17       モデリング課題制作       48         19       モデリング課題制作       49         20       モデリング課題制作       50         21       モデリング課題制作       52         23       モデリング課題制作       54         25       モデリング課題制作       56         26       モデリング課題制作       57         28       モデリング課題制作       59         30       モデリング課題制作       59         30       モデリング課題制作       <	
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容		
	モーション I		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	講義・実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3077		
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	<ul> <li>1 キーフレームアニメーションの基礎 31 32 37 37 32 37 33 4 ボールパウンドアニメーション 35 34 ボールパウンドアニメーション 35 35 4 ボールパウンドアニメーション 35 4 ボールパウンドアニメーション 35 4 エーション課題歩行制作 36 36 7 4 ション課題歩行制作 37 38 9 発表・講評 39 10 二足走りアニメーション 40 11 4 2 4 1 4 2 1 3 4 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</li></ul>		
成績評価方法	30   発表・講評   60   課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
(試験実施方法)	22/2 Part   Assistance   Assist		
備考			

タイトル	内容		
	モーション II		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	講義・実習		
授業時間	9 0 単位時間		
授業コマ数	4577		
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1 二足前方倒立回転・後方倒立回転       31       アニメーション課題四足歩行制作         2 (コンストレインを使ったアニメーション       32       アニメーション課題四足歩行制作         3 アニメーション課題倒立回転制作       34       アニメーション課題用の回転制作       35         5 アニメーション課題倒立回転制作       36       アニメーション課題トロット制作         7 発表・講評       37       38         8 台コンテの再現にコメーション実題絵コンテの再現制作       40       アニメーション課題トロット制作         7 アニメーション課題絵コンテの再現制作       40       アニメーション課題トロット制作         7 アニメーション課題絵コンテの再現制作       40       アニメーション課題ドャロップ制作         7 アニメーション課題絵コンテの再現制作       42       アニメーション課題ギャロップ制作         7 アニメーション課題絵コンテの再現制作       43       アニメーション課題ギャロップ制作         8 アニメーション課題絵コンテの再現制作       44       アニメーション課題ギャロップ制作         10 アニメーション課題絵コンテの再現制作       44       アニメーション課題経過         10 アニメーション課題絵コンテの再現制作       45         11 アニメーション課題絵コンテの再現制作       45         12 アニメーション課題絵コンテの再現制作       47         18 アニメーション課題絵コンテの再現制作       50         22 アニメーション課題絵コンテの再現制作       50         23 アニメーション課題絵コンテの再現制作       52         23 アニメーション課題絵コンテの再現制作       54         52 アニメーション課題絵コンテの再現制作       54         52 アニメーション課題絵コンテの再現制作       54         52 アニメーション課題絵コンテの再現制作       54         52 アニメーション課題絵コンテの再現制作		
成績評価方法	30   アニメーション課題四足歩行制作   60     課題制作・授業出席   制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
(試験実施方法)	TO THE PARTY OF TH		
備考			

タイトル	内容	
授業科目	<del>・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</del>	
実務家教員授業	0	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義・実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	Premiere & AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、気	実践的知識の習得
達成目標	映像編集ソフトの基本操作を習得する。	
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、プロの書	手本でセンスよく! Premiere Pr
実務家教員の紹介	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多	岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	□ Premiere基本操作 □ Premiere基本操作 □ Premiere基本操作 □ フェクト、テロップ挿入(キャプション) □ 効果音・BGMの挿入 □ 表情に下医ffects連携 □ 表情に下医ffects連携 □ 課題制作(映像編集①) □ 課題制作(映像編集②) □ 課題制作(映像編集②) □ 課題制作(映像編集②) □ 課題制作(映像編集②) □ 課題制作(映像編集②) □ 課題制作(動画編集) □ サムネイル作成 □ 計動画編集基礎 □ サムネイル作成 □ 計動画編集基礎 □ 1 計動画編集基礎 □ 1 計動画編集基礎 □ 1 計動画編集 □ 44 □ 1 計 計算制作(動画編集) □ 表情に「動画編集) □ 表情に「動画編集) □ 表情に「動画編集) □ 表情に「動画編集) □ 表情に「動画編集) □ 表情に「動画編集) □ 表情に「表種機能) □ 表情に「表生を操作」(各種機能) □ 表情に「表生を操作」(各種機能) □ 表情に「表生を操作」(アニメーション) □ 表情に「チーショングラフィックス) □ 表別制作(モーショングラフィックス) □ 表別制作(エーショングラフィックス) □ 表別制作(エーショングラフィックス) □ 表別制作(エーショングラフィックス) □ 表別制作(エーショングラフィックス)	
成績評価万法	30  講評(モーショングラフィックス)   60   課題制作・授業出席   制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)	1人不口川   四日   四日   四日   四日   四日   四日   四日   四	··· ⊢ + 1 · ⊂        Щ
備考		

タイトル	内容	
授業科目	映像編集 II	
実務家教員授業	0	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・台	成基礎
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。	
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、	プロの手本でセンスよく! Premiere Pro誰でも
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊	皇富で、その経験を活かし実践的なCG制作の
授業計画	2       実写合成基礎(クロマキー、トラッキング)         4       CG合成基礎(カラーコレクション)         5       課題制作 I (合成)         6       課題制作 I (合成)         7       課題制作 I (合成)         8       課題制作 I (合成)         9       課題制作 I (合成)         10       課題制作 I (合成)         11       課題制作 I (合成)         12       エフェクト制作基礎(ノイズ、フェクト制作基礎(ノイズ、フェクト制作基礎(エフェクト)         15       課題制作 II (エフェクト)         16       課題制作 II (エフェクト)         17       課題制作 II (エフェクト)         20       課題制作 II (エフェクト)         21       課題制作 IV (エフェクト)         23       課題制作 IV (エフェクト)         24       課題制作 IV (エフェクト)         25       課題制作 V (エフェクト)         26       課題制作 V (エフェクト)         27       課題制作 V (エフェクト)         28       課題制作 VI (エフェクト)         29       課題制作 VI (エフェクト)	32   課題制作VII(エフェクト) ・講評   34   課題制作VII(エフェクト)
成績評価方法	30   課題制作VI(エフェクト)・講評    課題制作・授業出席   制作課題と授業出席	60   
(試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	

タイトル	内容		
授業科目	デザイン概論 I		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義・実習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ビジュアルコミュニケーションの基礎として造形力の習得		
授業の進め方	有識者の指導による講義		
達成目標	ビジュアルコミュニケーションの基礎を理解してWeb・グラフィックデザインに活かせるようになる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1 デザインの目的・役割、(テーマとコンセプト) 32     デザインとマーケティング (マーケティングとは) 33     オデザインとマーケティング (マーケティングとは) 33     オデザインの要素 (点・線・面、形状、色) 35     課題制作 (平面構成1) 36     課題制作 (平面構成2) 39     課題制作 (平面構成2) 40     課題制作 (平面構成2) 40     罪がよいの原則 (変配、強助、類似・対比、リスム、多様性) 41     課題制作 (コラージュ1) 44     課題制作 (コラージュ1) ・講評 45     おり 45     ままを		
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
(試験実施方法)			
備考			

タイトル	内容	
授業科目	デザイン概論Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義・実習	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	デザイン概論Iに引き続き、基礎知識の習得として構成力、表現力を修得	
授業の進め方	有識者の指導による講義	
達成目標	Web・グラフィックデザインに必要な構成方法、表現方法を理解する	
教科書	なし	
実務家教員の紹介		
授業計画	1 Web・グラフィックデザインの基本テイスト 31 Web・グラフィックデザインの定番レイアウト 32 優先順位の視覚化(階層、文章構造) 33 4 規能誘導 (グーテンベルク、ダイアグラム、Z. F. 大小、色恋) 34 7 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)	ENGLATI SOMETHING AND SOMETHING AND PROPERTY OF THE PROPERTY O	
備考		

タイトル	内容	
授業科目	ビジュアル表現技法	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義・実習	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	ビジュアルメッセージの視覚化として、ヒストリー&ムーブメント、写真、発想力	
授業の進め方	有識者の指導による講義	
達成目標	ビジュアルデザインにおける表現要素を理解し今後のデザイン制作に役立てる。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介		
授業計画	1 近代デザイン史(ヒストリー&ムーブメント) 32 近代デザイン史(ヒストリー&ムーブメント) 32 課題制作(ムーブメント研究) 33 34 課題制作(ムーブメント研究)・発表 5 課題制作(ムーブメント研究)・発表 6 写真と画像(写真の定番レイアウト) 37 8 写真と画像(写真の定番レイアウト) 37 8 9 2 と画像(ドリミング) 38 9 9 5 2 と画像(撮影方法) 39 切代デザイン史(作品紹介) 41 現代デザイン史(作品紹介) 41 2 課題制作(作品研究1) 42 課題制作(作品研究1) 42 課題制作(作品研究2)・発表 45 46 47 48 19 20 50 51 52 22 23 53 24 54 55 55 56 57 58 59 59	
成績評価方法	30 60 30 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40	
(試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
備考		

タイトル	内容		
授業科目	WebデザインI		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義・実習		
授業時間	90単位時間		
授業コマ数	4577		
授業概要	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を:	学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習		
達成目標	Web制作における正しいマークアップ作	法、レイアウト手法を身につける。	
教科書	HTML&CSSとWebデザインが1冊できち	らんと身につく本	
実務家教員の紹介			
授業計画	2HTML: 概要3HTML: 文書構造マークアップ4HTML: 画像やリンクを挿入5HTML: 画とフォーム6課題制作(復習をかねて)7CSS: 概要8CSS: プロパティとセレクタ9CSS: 背景画像による装飾10CSS: 文書レイアウトとボックスモデル11課題制作(復習をかねて)12課題制作(復習をかねて)13レイアウト: 基本レイアウトの種類レイアウト: メディアクエリ基礎であるである15レイアウト: メディアクエリ基礎であるである17課題制作(復習をかねて)18課題制作(復習をかねて)19デザイン: Webサイト設計 基礎でがイン: Webサイト設計 リス・デザイン: Webサイト設計 カンプの表別を表別を表別を表別を表別を表別を表別を表別を表別を表別を表別を表別を表別を表	41         42         43         44         45         46         47         48         49         50         51         52         53         54         55         56         57         58         59	
成績評価方法	30   講評		
(試験実施方法)			
備考			

タイトル	内容		
授業科目	WebデザインII		
実務家教員授業			
 学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義・実習		
授業時間	120単位時間		
授業コマ数	6077		
授業概要	JavaScript、jQuery基礎の習得。 + Webデザ	イン(UI)応用の習得	
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	jQueryを利用した動的なサイト制作技術を身	∤につける。	
教科書	確かな力が身につくJavaScript[超]入門 第2版、Adol	beXDではじめるWebデザイン&プロトタイピング	
実務家教員の紹介			
授業計画	<ul> <li>1 レスポンシブ:概要</li> <li>2 レスポンシブ:設計とコーディング</li> <li>3 レスポンシブ:レイアウト (メディアクエリ)</li> <li>4 レスポンシブ:ワイヤーフレーム</li> <li>5 課題制作 (レスポンシブ対応)</li> <li>6 課題制作 (レスポンシブ対応)</li> <li>7 課題制作 (レスポンシブ対応)</li> <li>9 HTML・CSS応用:ドロップダウンメニューなど</li> <li>10 HTML・CSS応用:アローティングメニューなど</li> <li>11 HTML・CSS応用:アコーディオンバネルなど</li> <li>12 HTML・CSS応用:アコーディオンバネルなど</li> <li>13 課題制作 (復習をかねて)</li> <li>14 課題制作 (復習をかねて)</li> <li>15 課題制作 (復習をかねて)</li> <li>16 課題制作 (復習をかねて)</li> <li>17 課題制作 (復習をかねて)</li> <li>18 課題制作 (復習をかねて)</li> <li>19 HTML・CSS応用:パララックス応用</li> <li>20 HTML・CSS応用:パララックス応用</li> <li>21 課題制作 (パララックス効果をしようして)</li> <li>22 課題制作 (パララックス効果をしようして)</li> <li>23 課題制作 (パララックス効果をしようして)</li> <li>24 課題制作 (パララックス効果をしようして)</li> <li>25 課題制作 (パララックス効果をしようして)</li> <li>26 課題制作 (パララックス効果をしようして)</li> <li>27 講評</li> <li>28 HTML・CSS応用: 固定されるヘッダー</li> <li>29 HTML・CSS応用: へッダーのリサイズ</li> </ul>	31課題制作(復習をかねて)32課題制作(復習をかねて)34課題制作(復習をかねて)35課題制作(復習をかねて)36講評37jQuery:基礎 jQuery:導入2 jQuery:等装装本 4041jQuery:東装基本42JavaScriptの基基本43JavaScriptの基基本44課題制作(復習をかねて)45課題制作(復習習をかねて)46課題制作(復習習をかねて)47課題制作(復習習をかねて)48課題制作(復習をかねて)49課題制作(年度まとめとして)51課題制作(年度まととめとして)52課題制作(年度まとととして)53課題制作(年度まとととして)54課題制作(年度まとととして)55課題制作(年度まとととして)56課題制作(年度まとととして)57課題制作(年度まとととして)	
成績評価方法	30 HTML・CSS応用:各種スライドショー 60 講評 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
(試験実施方法)	赤煜四    1又未山		
備考			

タイトル	内容		
	グラフィックデザインI		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義・実習		
授業時間	120単位時間		
授業コマ数	6037		
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてデザイン制作、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。		
授業計画	□ Illustrator実習 ベジェ曲線 31 課題制作 ボスター制作 32 課題制作 ボスター制作 32 課題制作 ボスター制作 33 課題制作 ボスター制作 34 課題制作 ボスター制作 35 課題制作 ボスター制作 35 課題制作 ボスター制作 36 課題制作 MAP制作 36 課題制作 MAP制作 37 課題制作 ガスター制作 37 課題制作 MAP制作 38 課題制作 グラント制作 40 課題制作 MAP制作 37 課題制作 グラント制作 40 課題制作 グラント制作 40 課題制作 グラント 40 課題制作 グラフト 40 課題制作 グラント 40 課題制作 グラント 40 課題制作 グラント 40 課題制作 グラント 40 課題制作 グラフト 40 課題制作 グラント 40 課題制作 グラント 40 課題制作 グラフト 40 課題制作 グラスト 40 課題制作 グラスト 40 計作 グラフト 40 課題制作 グラスト 40 計作 グラスト 40 計作 グラフト 40 課題制作 グラスト 40 計作 グラフト 40 計作 グラスト 40 計作 グラス 40 計		
成績評価方法	30   課題制作 ロゴ制作		
(試験実施方法)	ptA 巻明 F - 12 未 山 / 市 - 中引 F b 木 巻 C 12 未 山 / 市 10 / 作 心 口 り に 計 川		
備考			

タイトル	内	容	
授業科目	グラフィックデザイン II		
実務家教員授業	0		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義・実習		
授業時間	90単位時間		
授業コマ数	4577		
授業概要	グラフィックデザイン制作の基本知識から実	制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習		
達成目標	ユーザーファーストでのクリエイティブ思考	によるデザイン制作のフローを身につける。	
教科書	なし		
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてデザイン制作、広報宣伝に位	任事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。	
授業計画	123232ま課題制作2は2ま期間34562は2は3ま3ま3は5は3	31   マーケティング知識 基礎   マーケティング知識 基礎   マーケティング知識 6W2H・4P   34   課題制作   35   マーケティング知識 AIDMA・AISAS   課題制作   38   課題制作   39   課題制作   37   マーケティング知識 STP・SWOT   42   マーケティング知識 STP・SWOT   42   マーケティング知識 基礎   44   コンセプトワーク知識 基礎   45   課題制作   46   47   48   49   50   51   52   53   54   55   56   57   58   59	
成績評価方法	30   課題制作 ブランドデザインガイドライン制作     課題制作・授業出席   制作課題と授業出	60       席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)	四本窓岬11 12 末山市 四十試想と12 未山	ስነ ነገለ ነገር ጉ ውስር II ዘ ን ለር የII IIII	
備考			

タイトル	内容
授業科目	DTPデザイン
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	タイポグラフィ(文字組)基礎知識の習得 + 印刷知識の習得
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	新詳説DTP基礎 改訂四版
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 DTP知識 基礎知識 31 32 33 DTP知識 データ概要 33 4 DTP知識 文字(タイポグラフ) 34 DTP知識 文字(版下・入稿) 35 課題制作 36 課題制作 37 即ア実習 配色 39 DTP実習 配色 39 DTP実習 配色 40 11 課題制作 42 割 DTP実習 文章構造・レイアウト 15 DTP実習 文章構造・レイアウト 15 DTP実習 文章構造・レイアウト 45 46 17 18 19 20 50 21 22 23 53 24 25 26 26 27 28 29 30 60 50 33 30 30 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50
成績評価方法	30
(試験実施方法)	IT   IX
備考	

タイトル	内容
授業科目	ポートフォリオ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1577
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション
達成目標	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1     ボートフォリオとは     31       2     作成事例紹介     32       3     フォーマット準備(2)     34       5     フォーマット作成(1)     35       6     フォーマット作成(2)     36       7     フォーマット作成(4)     38       8     フォーマット作成(4)     38       9     自己紹介ページ作成     39       10     コンテンツ制作(1)     40       11     コンテンツ制作(3)     42       13     コンテンツ制作(5)     44       15     コンテンツ制作(6)     45       16     46       17     47       18     49       20     50       21     52       23     53       24     54       25     55       26     56       27     57       28     59       30     60
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
	デッサン基礎 I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3037
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする
教科書	オリジナル教材
実務家教員の紹介	
授業計画	1 デッサン概要説明 31 32 3 簡単なクロッキー 33 6 簡単なクロッキー応用 34 基礎デッサン (立方体・さいころ) (1) 35 基礎デッサン (レンガ) (1) 37 3 基礎デッサン (レンガ) (1) 37 3 基礎デッサン (ト乳パック) (1) 39 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3
成績評価方法	30   質感描写 5 (布) (2)   60   平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	THE TOTAL TOTAL TOTAL TOTAL TOTAL THE INTERPRETATION
備考	

タイトル	内容
授業科目	デッサン基礎 II
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	通期
科目区分	選択D
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする
教科書	オリジナル教材
実務家教員の紹介	
授業計画	<ul> <li>1 静物デッサン</li> <li>32 静物デッサン</li> <li>33 静物デッサン</li> <li>5 静物デッサン</li> <li>34 静物デッサン</li> <li>35 静物デッサン</li> <li>36 静物デッサン</li> <li>37 静物デッサン</li> <li>39 静物デッサン</li> <li>40 静物デッサン</li> <li>41 静物デッサン</li> <li>42 静物デッサン</li> <li>42 静物デッサン</li> <li>43 静物デッサン</li> <li>44 静物デッサン</li> <li>45 静物デッサン</li> <li>46 写真模写</li> <li>47 写真模写</li> <li>48 写真模写</li> <li>49 写真模写</li> <li>49 写真模写</li> <li>20 写真模写</li> <li>36 存真模写</li> <li>47</li> <li>48 写真模写</li> <li>50 写真模写</li> <li>51 写真模写</li> <li>52 写真模写</li> <li>53 写真模写</li> <li>54 写真模写</li> <li>55 写真模写</li> <li>56 写真模写</li> <li>57 写真模写</li> <li>57 写真模写</li> <li>58 写真模写</li> <li>59 写真模写</li> </ul>
成績評価方法	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	デッサン基礎Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択D
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする
教科書	オリジナル教材
実務家教員の紹介	
授業計画	1 風景デッサン     31       2 風景デッサン     33       4 風景デッサン     34       5 風景デッサン     35       6 風景デッサン     36       7 風景デッサン     38       9 風景デッサン     40       11 風景デッサン     41       12 風景デッサン     42       13 風景デッサン     44       14 風景デッサン     44       15 面     46       17     48       19     49       20     50       21     52       23     53       24     54       25     56       26     57       28     29       30     60
成績評価方法	予算には100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	THE PROPERTY OF THE PROPERTY O
備考	

タイトル	内	容
授業科目	マンガデッサン	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択D	
授業方法	講義・演習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	マンガ表現における人体描写について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	人物キャラクター描写の基礎を習得する	
教科書	マンガキャラデッサン入門・オリジナル教	材
実務家教員の紹介		
授業計画	1	31       32       33       34       35       36       37       38       39       40       41       42       43       44       45       46       47       48       49       50       51       52       53       54       55       56       57       58       59       60
成績評価方法	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキ	ルの習熟状況で評価
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容
授業科目	マンガ基礎
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	マンガ特有の表現技法について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	マンガ特有の表現技法を実践することができる
教科書	オリジナル教材
実務家教員の紹介	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。
授業計画	1 マンガ基礎 (1)   31   32   32   32   34   マンガ基礎 (4)   34   34   5   マンガ基礎 (5)   35   6   マンガ基礎 (6)   36   7   マンガ基礎 (7)   37   8   マンガ基礎 (8)   38   9   マンガ基礎 (10)   40   11   12   マンガ基礎 (11)   41   12   マンガ基礎 (12)   42   13   マンガ基礎 (14)   44   15   15   16   マンガ基礎 (15)   45   16   マンガ基礎 (16)   46   17   マンガ基礎 (17)   47   18   マンガ基礎 (19)   49   49   49   49   49   49   49
成績評価方法 (是) (是) (是) (是) (是) (是) (是) (是) (是) (是)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	イラスト基礎
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	クリップスタジオペイントの基本操作を習得する
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	クリップスタジオペイントを使って 1 枚絵を制作できるようになる
教科書	オリジナル教材
実務家教員の紹介	ゲームや小説の仕事経験があるイラストレーターが担当
授業計画	1 イラスト業界についての講義       31         2 クリップスタジオ アニメ塗り (1)       33         4 クリップスタジオ アニメ塗り (2)       34         5 クリップスタジオ ブラシ塗り (1)       35         6 クリップスタジオ ブラシ塗り (2)       36         7 クリップスタジオ モノクロ塗り (1)       37         8 クリップスタジオ 厚塗り (1)       39         9 クリップスタジオ 厚塗り (2)       40         10 クリップスタジオ 厚塗り (3)       41         12 クリップスタジオ 背景 (1)       43         14 クリップスタジオ 背景 (3)       45         16 クリップスタジオ 背景 (4)       46         17 クリップスタジオ エフェクト (1)       49         20 クリップスタジオ エフェクト (2)       50         21 クリップスタジオ エフェクト (3)       51         22 クリップスタジオ エフェクト (5)       53         24 クリップスタジオ 作品制作 (1)       55         25 クリップスタジオ 作品制作 (2)       56         クリップスタジオ 作品制作 (5)       59         30 クリップスタジオ 作品制作 (6)       60
成績評価方法	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内织	
授業科目	グラフィックデザイン基礎	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択D	
授業方法	講義・演習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	Illustrator、Photoshopの基礎を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する	
教科書	オリジナル教材	
実務家教員の紹介		
授業計画	1 Illustrator 基本図形でイラスト作成(1)2 Illustrator 基本図形でイラスト作成(2)3 Illustrator 基本図形でイラスト作成(3)4 Illustrator 基本図形でイラスト作成(4)5 Illustrator パスでイラスト作成(1)6 Illustrator パスでイラスト作成(2)7 Illustrator パスでイラスト作成(3)8 Illustrator パスでイラスト作成(4)9 Illustrator 名刺をつくる(1)10 Illustrator 日かをつくる(2)11 Illustrator DMをつくる(2)13 Photoshop ブラシで描画をする(1)14 Photoshop ブラシで描画をする(3)16 Photoshop ブラシで描画をする(4)17 Photoshop 写真を加工する(2)19 Photoshop 写真を加工する(3)20 Photoshop 写真を加工する(4)21 Photoshop 写真を加工する(5)22 Photoshop 写真を加工する(6)23 フリーペーパーを作成する(1)24 フリーペーパーを作成する(3)26 フリーペーパーを作成する(3)27 フリーペーパーを作成する(5)28 フリーペーパーを作成する(6)29 フリーペーパーを作成する(7)30 フリーペーパーを作成する(8)	31         32         33         34         35         36         37         38         39         40         41         42         43         44         45         46         47         48         49         50         51         52         53         54         55         56         57         58         59         60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキ	ルの習熟状況で評価
備考		

タイトル	内	
授業科目	キャラクターデザイン基礎	
実務家教員授業	0	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択D	
授業方法	講義・演習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	さまざまな特徴のあるキャラクターの描きフ	ちを学ぶ こうしゅう
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	さまざまなキャラクターが描けるようになる	3
教科書	オリジナル教材	
実務家教員の紹介	少年マンガ誌に掲載経験のあり、アシスタン	
授業計画	1       キャラクターデザイン (2)         3       キャラククターデザイン (3)         4       キャラククターデザイン (5)         6       キャラククターデザイン (6)         7       キャラククターーデザイイン (8)         9       キャラククターーデザイイン (10)         11       キャラククターーデザイイン (12)         13       キャラククターーデザイイン (13)         14       キャラククターーデザイイン (15)         16       キャラククターーデザイイン (18)         17       キャラククターーデザイイン (20)         21       キャラククターーデザイイン (22)         23       キャラククターーデザイイン (26)         27       キャラククターーデザイン (28)         29       キャラクターーデザイン (30)	<ul> <li>31 キャラクターデザイン (3 1)</li> <li>32 キャラクターデザイン (3 2)</li> <li>33 キャラクターデザイン (3 4)</li> <li>35 キャラクターデザイン (3 5)</li> <li>36 キャラクターデザイン (3 6)</li> <li>37 キャラクターデザイン (3 8)</li> <li>39 キャラクターデザイン (4 0)</li> <li>41 キャラクターデザイン (4 1)</li> <li>42 キャラクターデザイン (4 2)</li> <li>43 キャラクターデザイン (4 3)</li> <li>44 キャラクターデザイン (4 4)</li> <li>45 キャラクターデザイン (4 5)</li> <li>46 47</li> <li>48</li> <li>49</li> <li>50</li> <li>51</li> <li>52</li> <li>53</li> <li>54</li> <li>55</li> <li>56</li> <li>57</li> <li>58</li> <li>59</li> <li>60</li> </ul>
成績評価方法	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキ	ルの習熟状況で評価
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容
	パース演習
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	通期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	パース技法を用いた物体・空間描写の演習
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	基礎的なパースについて理解する
教科書	オリジナル教材
実務家教員の紹介	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。
授業計画	1 1点透視(1) 31 1点透視(2) 32 1点透視(3) 33 1点透視(4) 34 1点透視(5) 35 35 6 1点透視(6) 36 7 2点透視(6) 36 7 2点透視(1) 37 8 2点透視(2) 38 9 2点透視(3) 39 10 2点透視(4) 40 11 2点透視(5) 41 2点透視(5) 41 12 2点透視(5) 41 12 2点透視(8) 44 15 2点透視(8) 44 15 2点透視(8) 44 15 2点透視(1) 47 3点透視(1) 47 3点透視(2) 48 19 3点透視(2) 48 19 3点透視(3) 3点透視(2) 48 19 3点透視(3) 3点透視(5) 51 22 3点透視(6) 52 3 バースを利用した作品制作(1) 53 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
成績評価方法 (是) (是) (是) (是) (是) (是) (是) (是) (是) (是)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	進級制作
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択D
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	1年間の学びを生かした作品制作に取り組む
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得
達成目標	一定以上のクオリティのあるオリジナル作品を制作する
教科書	なし
実務家教員の紹介	学生の専攻に応じた教員が担当になる
授業計画	1 テーマ設定(1) 31
成績評価方法	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
(試験実施方法)	
備考	

タイトル		 内容	
	マンガ実習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択F		
	講義・実習		
	120単位時間		
授業時間	60コマ		
授業コマ数			
授業概要	マンガ作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	マンガ作品を制作できるようになる		
教科書	オリジナル教材		
実務家教員の紹介	   1  原稿制作の基本	31 マンガ制作	自由テーマ (5)
授業計画	2       物語の作成方法         3       1コママンガ作成(2)         5       1コママンガ作成(3)         6       1コママンガ作成(4)         7       4コママンガ作成(2)         9       4コママンガ作成(3)         10       4コママンガ作成(2)         13       1ページマンガ作成(3)         14       1ページマンガ作成(3)         14       1ページマンガ作成(3)         14       1ページマンガ作成(3)         17       4ページマンガ作成(3)         18       4ページマンガ作成(5)         20       4ページマンガ作成(3)         18       4ページマンガ作成(5)         20       4ページマンガ作成(3)         21       8ページマンガ作成(3)         22       8ページマンガ作成(6)         21       8ページマンガ作成(5)         26       8ページマンガ作成(6)         27       8ページマンガ作成(8)         29       8ページマンガ作成(9)	32333434353637マママママママママママママママママママママママママママママママママ	自由テーマ (6) 自由テーマ (7) 自由テーマ (8) 自由テーマ (9) 自由テーマ (10) 自由テーマ (11) 自由テーマ (12) 自由テーマ (13) 自由テーマ (14) 自由テーマ (15) 自由テーマ (16) 自由テーマ (17) 自由テーマ (18) 自由テーマ (19) 自由テーマ (20) 自由テーマ (21) 自由テーマ (22) 自由テーマ (23) 自由テーマ (24)
	30 8ページマンガ作成(10)	60   マンガ制作	自由テーマ (34)
// TIDSHI IPH// JIM	課題制作100% 課題制作における得点で	評価	
(試験実施方法)	MYS19111 100 /0 MYS19111 10 40 17 8 19 MY C		

タイトル	Þ	内容
授業科目	マンガ実習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択F	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作	する
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
実務家教員の紹介		
授業計画	1       原稿制作(2)         3       原稿制作(3)         4       原稿制作(4)         5       原稿制作(5)         6       原稿制作(6)         7       原稿制作(7)         8       原稿制作(8)         9       原稿制作(10)         11       原稿制作(12)         13       原稿制作(12)         13       原稿制作(14)         15       原稿制作(15)         16       原稿制作(17)         18       原稿制作(18)         19       原稿制作(20)         21       原稿制作(21)         22       原稿制作(22)         23       原稿制作(24)         25       原稿制作(25)         26       原稿制作(26)         27       原稿制作(28)         29       原稿制作(29)         30       原稿制作(29)	31       原稿制作(3 2)         33       原稿制作(3 3)         34       原稿制作(3 5)         36       原稿制作(3 6)         37       原稿制作(3 7)         38       原稿制作(3 8)         39       原稿制作(4 0)         41       原稿制作(4 1)         42       原稿制作(4 2)         43       原稿制作(4 3)         44       原稿制作(4 5)         45       原稿制作(4 5)         46       47         48       49         50       51         52       53         54       55         56       57         58       59         60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評	P価 — — — — — — — — — — — — — — — — — — —
(試験実施方法) 備考		
畑石		

タイトル	内容
授業科目	マンガ実習 <b>Ⅲ</b>
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 原稿制作 (1) 31 32 原稿制作 (2) 32 原稿制作 (3) 33 4 原稿制作 (4) 34 5 原稿制作 (5) 35 6 原稿制作 (6) 36 7 原稿制作 (7) 37 8 原稿制作 (8) 38 9 原稿制作 (8) 39 同稿制作 (10) 40 原稿制作 (11) 41 12 原稿制作 (11) 41 12 原稿制作 (12) 42 13 原稿制作 (13) 43 14 原稿制作 (14) 44 15 原稿制作 (15) 45 原稿制作 (16) 46 17 原稿制作 (17) 47 18 原稿制作 (17) 47 18 原稿制作 (19) 49 20 原稿制作 (19) 49 20 原稿制作 (20) 50 12 原稿制作 (20) 50 12 原稿制作 (21) 51 122 原稿制作 (22) 52 13 原稿制作 (23) 53 14 原稿制作 (24) 54 15 16 16 月稿制作 (25) 55 16 月稿制作 (27) 57 17 18 月稿制作 (27) 57 18 月稿制作 (28) 58 18 19 月稿制作 (27) 57 18 月稿制作 (28) 58 18 19 月稿制作 (27) 57 18 月稿制作 (28) 58 18 19 月稿制作 (29) 59 月稿制作 (28) 59 月稿制作 (29) 59 18 18 18 19 月稿制作 (20) 50 19 18 18 18 18 19 月稿制作 (20) 50 19 18 18 18 18 18 19 月稿制作 (20) 50 19 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

接換料日	タイトル	内	
実務家教貞授業         学部・学科         グラフィックデザイン科           履修年次         1 年次           開講学期         通期           科目区分         提来G           授業方法         実習           授業の進め方         6 0 コマ           授業の進め方         検索の指導による講義と基礎的な実習           達成目標         様々な質感・素材を絵で表現できるようになる           教科書         オリジナル教材           実務家教員の紹介         1 バストアップイラスト (2)         32 書籍かバーイラスト制作 (5)           3 バストアップイラスト (3)         33 書籍がバーイラスト制作 (6)           4 バストアップイラスト (4)         34 書籍がバーイラスト制作 (10)           5 バストアップイラスト (5)         35 書籍がバーイラスト制作 (1)           6 バストアップイラスト (6)         36 書籍がバーイラスト制作 (1)           7 バストアップイラスト (7)         37 背景イラスト制作 (2)           8 バストアップイラスト (7)         39 背景イラスト制作 (3)           9 立ち絵イラスト (1)         39 背景イラスト制作 (5)           10 立ち絵イラスト (4)         42 背景イラスト制作 (4)           11 立ち絵イラスト (4)         42 背景イラスト制作 (6)           12 立ち絵イラスト (7)         42 背景イラスト制作 (6)           16 立ち絵イラスト (7)         42 背景イラスト制作 (6)           16 立ち絵イラスト (8)         40 背景イラスト制作 (7)           16 立ち絵イラスト (8)         40 背景イラスト制作 (5)           17 ゲームイラスト制作 (6)         42 背景イラスト制作 (7)           16 立ち絵イラスト (8)         40 背景イラスト制作 (5)		イラスト実習 I	
展修年次 1 年次			
開講学期   通期	学部・学科	グラフィックデザイン科	
検案方法   実習   投業時間   1 2 0 単位時間   投業の運動   大ストアップイラスト (1)   31   書籍カバーイラスト制作 (5)   2   バストアップイラスト (2)   32   書籍カバーイラスト制作 (5)   33   書籍カバーイラスト制作 (6)   34   34   34   35   37   37   37   37   37   37   37	履修年次	1年次	
授業方法   実習   接来時間   1 2 0 単位時間   授業の進め方   有識者の指導による講義と基礎的な実習   接々な質感・素材を絵で表現できるようになる   教科書   オリジナル教材   実務象員の紹介   1	開講学期	通期	
授業の理数   1 2 0 単位時間   授業の運数   2 0 単位時間   授業の運数方   有識者の指導による講義と基礎的な実習   達成目標   様々な質感・素材を絵で表現できるようになる   数科書   オリジナル教材   実務家教員の紹介   2 バストアップイラスト (1)   31   書籍カバーイラスト制作 (5)   32   書籍カバーイラスト制作 (6)   33   33   書籍カバーイラスト制作 (7)   34   書籍カバーイラスト制作 (7)   35   35   書籍カバーイラスト制作 (7)   36   36   書籍カバーイラスト制作 (10)   37   本アップイラスト (6)   36   書籍カバーイラスト制作 (10)   37   本学・アップイラスト (7)   37   本学・アップイラスト (8)   38   市景イラスト制作 (1)   39   市景イラスト制作 (2)   39   市景イラスト制作 (3)   30   市景イラスト制作 (4)   31   市景イラスト制作 (5)   32   市景イラスト制作 (6)   34   市景イラスト制作 (7)   37   市景イラスト制作 (8)   38   市景イラスト制作 (6)   39   市景イラスト制作 (6)   30   市景イラスト制作 (7)   37   市景イラスト制作 (1)   30   56名イラスト (1)   42   市景イラスト制作 (6)   44   市景イラスト制作 (7)   45   市景イラスト制作 (7)   45   市景イラスト制作 (7)   45   市景イラスト制作 (8)   46   47   47   47   47   47   47   47	科目区分	選択G	
授業の運数   実務的なイラスト制作を行う   授業の運め方   有識者の指導による講義と基礎的な実習   達成目標   様々な質感・素材を絵で表現できるようになる   教科書   オリジナル教材   実務家教員の紹介	授業方法	実習	
授業	授業時間	120単位時間	
授業の進め方   存識者の指導による講義と基礎的な実習   達成目標   様々な質感・素材を絵で表現できるようになる   教科書   オリジナル教材   実務家教員の紹介   1	授業コマ数	6077	
達成日標   様々な質感・素材を絵で表現できるようになる   教科書   オリジナル教材   実務家教員の紹介	授業概要	実務的なイラスト制作を行う	
数科書   オリジナル教材   実務家教員の紹介	授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
実務家教員の紹介	達成目標	様々な質感・素材を絵で表現できるようにな	;
1 バストアップイラスト (1)   31	教科書	オリジナル教材	
2 バストアップイラスト (2)   32   書籍カバーイラスト制作 (6)   33   書籍カバーイラスト制作 (7)   34   書籍カバーイラスト制作 (8)   書籍カバーイラスト制作 (8)   書籍カバーイラスト制作 (8)   書籍カバーイラスト制作 (9)   書籍カバーイラスト制作 (1)   35   書籍カバーイラスト制作 (1)   37   青星イラスト制作 (1)   37   青星イラスト制作 (1)   39   青星イラスト制作 (1)   39   青星イラスト制作 (2)   39   青星イラスト制作 (3)   41   青星イラスト制作 (3)   41   青星イラスト制作 (4)   41   青星イラスト制作 (5)   42   青星イラスト制作 (6)   42   青星イラスト制作 (6)   43   青星イラスト制作 (6)   44   青星イラスト制作 (6)   45   47   47   47   47   47   47   47	実務家教員の紹介		
29   書籍カバーイラスト制作(3)   59   60	授業計画	2       3       (2)         3       (2)         3       (2)         4       (2)         5       (2)         6       (2)         7       (2)         8       (2)         10       (2)         11       (2)         12       (2)         13       (2)         14       (2)         15       (2)         16       (2)         17       (4)         13       (2)         14       (2)         15       (2)         16       (2)         17       (4)         18       (4)         19       (4)         10       (2)         14       (3)         20       (4)         13       (4)         13       (4)         13       (4)         14       (5)         15       (4)         16       (4)         17       (4)         18       (4)         19       (4)         20       (4) <tr< td=""><td>32書籍カバーイラスト制作(6)33書籍カバーイラスト制作(7)34書籍カバーイラスト制作(8)35書籍カバーイラスト制作(9)36書籍カバーイラスト制作(1)37背景イラスト制作(2)39背景イラスト制作(3)40背景イラスト制作(6)41背景イラスト制作(7)42背景イラスト制作(8)45背景イラスト制作(9)4647484950515253545556575859</td></tr<>	32書籍カバーイラスト制作(6)33書籍カバーイラスト制作(7)34書籍カバーイラスト制作(8)35書籍カバーイラスト制作(9)36書籍カバーイラスト制作(1)37背景イラスト制作(2)39背景イラスト制作(3)40背景イラスト制作(6)41背景イラスト制作(7)42背景イラスト制作(8)45背景イラスト制作(9)4647484950515253545556575859
成績評価方法   課題制作100% 課題制作における得点で評価   試験実施方法)		課題制作100% 課題制作における得点で評	価
備考			

タイトル	Д	9容
授業科目	イラスト実習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択G	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	コミックイラスト分野のイラスト作品を制作	作する
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	コンテスト作品を制作する	
教科書	なし	
実務家教員の紹介		
授業計画	1       2         3       コンテスト作作(2)         3       コンテスト作作(3)         4       コンテスストト作作(4)         5       コンテスストト作作(5)         6       コンンテススストト作作(6)         7       コンンテテスススストト作作(8)         9       コンンテテスススススストトト作作(12)         10       コンンテテスススススススストトト作作(13)         12       コンンテテススススススストトト作作(14)         15       コンンテテススススストトト作作(18)         17       18         19       コンンテテスススストト作作品制制作(20)         21       コンンテテスススストト作作品制制作(23)         24       コンンテテスストト作作品制制作(25)         26       コンンテスストト作作品制制作(27)         28       コンンテストト作作品制制作(29)         30       コンテストト作品制制作(30)	31 コンテスト作品制作 (3 1)   32 コンテスト作品制作 (3 2)   33 コンテスト作品制作 (3 3)   34 コンテスト作品制作 (3 5)   36 コンテスト作品制作 (3 6)   37 コンテスト作品制作 (3 8)   39 コンテスト作品制作 (3 8)   39 コンテスト作品制作 (4 0)   41 コンテスト作品制作 (4 1)   42 コンテスト作品制作 (4 2)   43 コンテスト作品制作 (4 3)   44 コンテスト作品制作 (4 4)   45 コンテスト作品制作 (4 5)   46   47   48   49   50   51   52   53   54   55   56   57   58   59   60
成績評価方法 (計覧会なまま)	課題制作100% 課題制作における得点で評	<u></u>
(試験実施方法) 備考		
畑石		

タイトル	内容
	イラスト実習Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択G
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	コミックイラスト分野のイラスト作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	コンテスト作品を制作する
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 コンテスト作品制作 (1) 31 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法) 備考	

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザインII
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1577
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック
特記	
授業計画	1       会社訪問・会社説明会の注意点       31         2       選考試験       32         3       面接試験の心構え       34         5       面接試験における質問研究(2)       36         6       面接試験における質問研究(3)       37         8       自己PRを伝える(スピーキング)(1)       38         9       自己PRを伝える(スピーキング)(2)       39         10       応募書類       40         11       履歴書1       41         12       履歴書2       42         13       エントリーシート(1)       43         14       エントリーシート(2)       44         15       書類の送付方法       45         16       47       48         19       49       50         21       51       52         22       53       54         25       55       56         27       58       59
成績評価万法	30   60   課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザインⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1577
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック
特記	
授業計画	1       志望動機の作り方(2)       32         3       志望動機の作り方(3)       33         4       インターネットによるアクセス       34         5       電話によるアクセス       35         6       電子メールによる企業アクセス       36         7       説明会・選考試験(2)       37         8       説明会・選考試験(3)       38         9       筆記試験       39         10       面接試験       40         11       就職活動における自己管理(1)       41         12       就職活動における自己管理(2)       42         13       就職活動における自己管理(4)       44         45       46         17       47         18       48         19       49         20       50         21       51         22       52         23       53         24       54         25       55         26       56         27       58         29       59
成績評価方法	30   60   課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	10.70   10
備考	

タイトル	内容
授業科目	マルチメディアタイトル実習
実務家教員授業	0
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	通期
科目区分	必修
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行う
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	マーケティングの考え方を活かして企業等から提供された課題(ロゴマークや
<i>连</i> )从口际	Webバナー等のデザイン)に取り組み、ターゲットやニーズを意識したデザイン
教科書	なし
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者
授業計画	<ul> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 マーケティングの基礎知識・事例研究2</li> <li>4 マーケティングの基礎知識・事例研究3</li> <li>5 マーケティングの基礎知識・事例研究5</li> <li>6 マーケティングの基礎知識・事例研究5</li> <li>7 マーケティングの基礎知識・事例研究6</li> <li>8 マーケティングの基礎知識・事例研究7</li> <li>9 マーケティングの基礎知識・事例研究9</li> <li>10 マーケティングの基礎知識・事例研究9</li> <li>11 マーケティングの基礎知識・事例研究10</li> <li>12 企業等からの課題説明(1回目)</li> <li>13 課題制作(1回目)1</li> <li>43 課題制作(1回目)2</li> <li>44 課題制作(1回目)3</li> <li>45 課題制作(1回目)4</li> <li>7 ブレゼンテーション・評価(1回目)47</li> <li>18 企業等からの課題説明(2回目)48</li> <li>19 課題制作(2回目)1</li> <li>49 課題制作(2回目)2</li> <li>21 課題制作(2回目)3</li> <li>22 課題制作(2回目)4</li> <li>22 課題制作(2回目)50</li> <li>23 ブレゼンテーション・評価(2回目)53</li> <li>24 企業等からの課題説明(3回目)54</li> <li>25 課題制作(3回目)1</li> <li>26 課題制作(3回目)2</li> <li>27 課題制作(3回目)2</li> <li>28 課題制作(3回目)3</li> <li>29 プレゼンテーション・評価(3回目)55</li> <li>20 課題制作(3回目)4</li> <li>20 プレゼンテーション・評価(3回目)57</li> <li>22 課題制作(3回目)4</li> <li>23 プレゼンテーション・評価(3回目)58</li> <li>24 企業等からの課題記明(3回目)57</li> <li>25 課題制作(3回目)4</li> <li>27 プレゼンテーション・評価(3回目)58</li> </ul>
成績評価方法	30  振り返り
(試験実施方法)	水恩中川    1又未山市    中川    水恩    1又未山市1人化で 総百円       計画
備考	

タイトル	内容	:
授業科目	課題制作II	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択H	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼ	シテーションする。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを	通じ、実践的知識の習得
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテー	ションを実施する。
教科書	なし	
特記		
授業計画	2       作品制作(2)         3       作品制作(3)         4       作品制作(4)         5       作品制作(5)         6       作品制作(6)         7       作品制作(7)         8       作品制作(8)         9       作品制作(9)         10       作品制作(10)         4       4         12       作品制作(12)         4       4         13       作品制作(13)         4       4         15       作品制作(15)         4       4         4       4         16       作品制作(17)         4       4         16       作品制作(18)         4       4         16       作品制作(15)         4       4         16       作品制作(20)         5       5         20       作品制作(20)         5       5         21       作品制作(20)         22       作品制作(23)         25       作品制作(25)         26       作品制作(26)         28       作品制作(28)	# 作品制作(2 9) # 作品制作(3 0) # 作品制作(3 1) # 作品制作(3 2) # 作品制作(3 3) # 作品制作(3 5) # 作品制作(3 5) # 作品制作(3 6) # 作品制作(3 7) # 作品制作(3 9) # 作品制作(4 0) # 作品制作(4 1) # 作品制作(4 2) #
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席	状況を総合的に評価
(試験実施方法) 備考		
) 用		

タイトル	内容
	制作実習 I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
授業方法	実習
授業時間	9 0 単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	オリジナル作品を制作する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作(1)       31 作品制作(3 1)         2 作品制作(2)       32 作品制作(3 2)         3 作品制作(3)       33 作品制作(3 3)         4 作品制作(4)       34 作品制作(3 4)         5 作品制作(5)       35 作品制作(3 5)         6 作品制作(6)       36 作品制作(3 7)         8 作品制作(7)       37 作品制作(3 7)         8 作品制作(8)       38 作品制作(3 8)         9 作品制作(9)       39 作品制作(3 9)         10 作品制作(1 0)       40 作品制作(4 0)         11 作品制作(1 1)       41 作品制作(4 1)         12 作品制作(1 2)       42 作品制作(4 2)         13 作品制作(1 3)       43 作品制作(4 4)         14 作品制作(1 5)       45 ドキュメント提出、発表         16 作品制作(1 7)       47         18 作品制作(1 8)       48         19 作品制作(2 0)       50         21 作品制作(2 2)       52         23 作品制作(2 3)       53         24 作品制作(2 3)       53         25 作品制作(2 7)       57         26 作品制作(2 8)       58         29 作品制作(2 8)       58         29 作品制作(3 0)       60
成績評価方法 (計覧なななよ)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
	制作実習II
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
授業方法	実習
授業時間	9 0 単位時間
授業コマ数	4 5 コマ
授業概要	オリジナル作品を制作する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作(1)       31 作品制作(3 1)         2 作品制作(2)       32 作品制作(3 2)         3 作品制作(3)       33 作品制作(3 3)         4 作品制作(4)       34 作品制作(3 4)         5 作品制作(5)       35 作品制作(3 5)         6 作品制作(6)       36 作品制作(3 6)         7 作品制作(7)       37 作品制作(3 7)         8 作品制作(8)       38 作品制作(3 8)         9 作品制作(9)       39 作品制作(3 9)         10 作品制作(1 0)       40 作品制作(4 0)         11 作品制作(1 1)       41 作品制作(4 1)         12 作品制作(1 2)       42 作品制作(4 2)         13 作品制作(1 3)       43 作品制作(4 4)         14 作品制作(1 5)       45 ドキュメント提出、発表         16 作品制作(1 7)       47         18 作品制作(1 8)       48         19 作品制作(2 0)       50         21 作品制作(2 1)       51         22 作品制作(2 3)       53         24 作品制作(2 4)       54         25 作品制作(2 7)       57         26 作品制作(2 8)       58         29 作品制作(2 8)       59         30 作品制作(3 0)       60
成績評価方法 (計覧会ななかな)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	CG映像概論III
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択 I
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 コンセプト作成(1)       31         2 コンセプト作成(2)       32         3 プロット、絵コンテ作成(2)       34         5 プロット、絵コンテ作成(3)       35         6 プロット、絵コンテ作成(5)       37         8 プロット、絵コンテ作成(6)       38         9 プロット、絵コンテ作成(7)       39         10 プロット、絵コンテ作成(9)       41         11 プロット、絵コンテ作成(10)       42         13 ブロット、絵コンテ作成(11)       43         17 コット、絵コンテ作成(12)       44         巻表、講評       45         16       46         17       48         19       50         21       52         23       53         24       54         25       55         26       56         27       58         29       30
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	ASSESSMENT AND ASSESSMENT OF A PROPERTY OF THE REAL PROPERTY OF THE PROPERTY O
備考	

タイトル	内容	
授業科目	<b>基礎デザインⅢ</b>	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択 I	
授業方法	講義・実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3 0 = =	
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。	
	なし	
特記		
授業計画	1       モチーフ1       31         2       モチーフ1       32         3       モチーフ1       34         5       モチーフ1       35         6       モチーフ1       36         7       モチーフ1       38         8       モチーフ1       39         10       モチーフ1       40         11       モチーフ2       41         12       モチーフ2       42         13       モチーフ2       44         14       モチーフ2       44         15       モチーフ2       45         16       モチーフ2       46         17       モチーフ2       49         20       モチーフ2       49         20       モチーフ3       51         22       モチーフ3       52         23       モチーフ3       53         24       モチーフ3       55         26       モチーフ3       56         27       モチーフ3       58         29       モチーフ3       59         30       講評       60	
成績評価方法	186   187   18	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容
授業科目	基礎デザインIV
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択I
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1       モチーフ1       31         2       モチーフ1       32         3       モチーフ1       34         5       モチーフ2       35         6       モチーフ2       37         8       モチーフ2       38         モチーフ3       40         11       モチーフ3       41         12       モチーフ3       42         13       モチーフ3       44         15       講評       45         16       46       47         18       49       49         20       50       51         21       22       53         23       54       54         25       55       55         26       56       56         27       28       59         30       60       60
成績評価方法 (表別のおだった)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
	モデリングⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択I
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	スカルプトソフトの基本技能を習得を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する。
教科書	なし
特記	
授業計画	<ul> <li>日 構造や細部を意識したモデリング</li> <li>2 モデリング課題教会(外観)制作</li> <li>32</li> <li>3 モデリング課題教会(外観)制作</li> <li>4 モデリング課題教会(外観)制作</li> <li>5 モデリング課題教会(外観)制作</li> <li>6 モデリング課題教会(外観)制作</li> <li>8 発表、講評</li> <li>9 ライティング、コンボジットを意識したモデリング</li> <li>10 モデリング課題廃墟(部屋)制作</li> <li>11 モデリング課題廃墟(部屋)制作</li> <li>12 モデリング課題廃墟(部屋)制作</li> <li>14 モデリング課題廃墟(部屋)制作</li> <li>15 モデリング課題廃墟(部屋)制作</li> <li>16 モデリング課題廃墟(部屋)制作</li> <li>17 モデリング課題廃墟(部屋)制作</li> <li>18 発表、講評</li> <li>19 ZBrushCoreの基本操作</li> <li>20 スカルプト練習課題自分の手制作</li> <li>21 スカルプト課題動物制作</li> <li>22 スカルプト課題動物制作</li> <li>23 スカルプト課題動物制作</li> <li>24 発表、講評</li> <li>25 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>26 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>27 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>28 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>29 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>20 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>21 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>22 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>23 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>25 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>26 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>27 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>28 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>29 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>20 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>21 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>22 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>23 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>25 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>26 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>27 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>28 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>29 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>20 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>20 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>21 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>22 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>23 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>25 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>26 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>27 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>28 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>29 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>20 スカルプト課題頭蓋骨制作</li> <li>20 スカルプト課題の表されているの表されているの表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が表が</li></ul>
成績評価方法	30   発表、講評   60   平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	1 市点100/0 1X未、の参加女労、大政ヘイルの自然仏仏で計画
備考	

タイトル	内容
	<b>モーションⅢ</b>
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択 I
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3037
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 人間片手剣スウィングのモーション制作       31         2 モーション課題片手剣スウィング制作       32         3 人間大剣スウィングのモーション課題利件       33         4 モーション課題人間大剣スウィング制作       34         5 モーション課題人間大剣スウィング制作       35         6 発表、講評       36         7 鳥の羽ばたきのモーション制作       37         8 モーション課題鳥の羽ばたき制作       39         10 モーション課題鳥の飛び立ち制作       40         11 モーション課題鳥の飛び立ち制作       41         2 発表、講評       42         13 ドラゴン歩きのモーション制作       43         4 モーション課題ドラゴン歩き制作       45         16 モーション課題ドラゴン歩き制作       46         17 ドラゴン走りのモーション制作       47         18 モーション課題走り制作       48         19 モーション課題走り制作       49         20 モーション課題走り制作       50         21 モーション課題を対や可能たきへ着地のモーション制作       51         22 ドラゴン飛翔へ羽ばたきへ着地制作       54         23 モーション課題飛翔へ羽ばたきへ着地制作       55         24 モーション課題飛翔へ羽ばたきへ着地制作       55         25 モーション課題飛翔へ羽ばたきへ着地制作       56         27 モーション課題飛翔へ羽ばたきへ着地制作       57         28 モーション課題飛翔へ羽ばたきへ着地制作       58         29 モーション課題飛翔へ羽ばたきへ着地制作       58         29 モーション課題飛翔へ羽ばたきへ着地制作       58
成績評価万法	30   発表、講評   60   平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	TIPMITOON IAA VOMAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
備考	

タイトル	内名	容
授業科目	映像編集Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択I	
授業方法	講義・実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得	を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなど	を通じ、実践的知識の習得
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させん	る。
教科書	なし	
特記		
授業計画	<ul> <li>基本操作復習</li></ul>	31         32         33         34         35         36         37         38         39         40         41         42         43         44         45         46         47         48         49         50         51         52         53         54         55         56         57         58         59
成績評価万法		
(試験実施方法)	BAを呼げて 1X 未山/市 一門上床場 C 1X 未山/	はんだって もの ロロンパー は一川
備考		

タイトル	内容
授業科目	ポートフォリオ制作
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択 I
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1577
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。
教科書	なし
特記	
授業計画	1       ボートフォリオとは       31         2       作成事例紹介       32         3       コンセブト決定と作品選定       33         4       フォーマット作成(1)       34         5       フォーマット作成(2)       35         6       コンテンツ制作(1)       36         7       コンテンツ制作(2)       37         8       コンテンツ制作(3)       38         9       コンテンツ制作(5)       40         11       コンテンツ制作(6)       41         12       コンテンツ制作(7)       42         13       コンテンツ制作(9)       44         15       コンテンツ制作(10)       45         16       46         17       48         18       49         20       50         21       51         22       52         23       53         24       54         25       55         26       56         27       58         29       59
成績評価方法	30 60 平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
(試験実施方法)	THAMASSA TO THE TOTAL TO THE TAME OF THE T
備考	

タイトル	内容	
授業科目	3DCG実習 I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択 I	
	実習	
授業時間	1 2 0 単位時間	
授業コマ数	6077	
授業概要	・ 希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
	   有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標		
教科書	なし	
実務家教員の紹介		
大切外が見り相力	1 就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作       31 3DCG作品制作         2 3DCG作品制作       32 3DCG作品制作	
	3       3DCG作品制作         4       3DCG作品制作         5       3DCG作品制作         6       3DCG作品制作         7       3DCG作品制作         8       3DCG作品制作         9       3DCG作品制作         10       3DCG作品制作         11       3DCG作品制作         12       3DCG作品制作         13       3DCG作品制作         14       3DCG作品制作         14       3DCG作品制作         14       3DCG作品制作         14       3DCG作品制作         14       3DCG作品制作	
授業計画	14   3DCG作品制作	
成績評価方法	課題制作・授業出席制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容
授業科目	3DCG実習 II
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅰ
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 就職活動(ボートフォリオ)掲載3DCG作品制作 31 3DCG作品制作 32 3DCG作品制作 33 3DCG作品制作 34 3DCG作品制作 36 3DCG作品制作 36 3DCG作品制作 36 3DCG作品制作 37 3DCG作品制作 38 3DCG作品制作 39 3DCG作品制作 40 3DCG作品制作 41 3DCG作品制作 41 3DCG作品制作 41 3DCG作品制作 42 3DCG作品制作 45 3DCG作品制作 47 3DCG作品制作 47 3DCG作品制作 47 3DCG作品制作 47 3DCG作品制作 50 3DCG作品制作 50 3DCG作品制作 50 3DCG作品制作 50 3DCG作品制作 50 3DCG作品制作 51 3DCG作品制作 52 3DCG作品制作 52 3DCG作品制作 52 3DCG作品制作 52 3DCG作品制作 52 3DCG作品制作 50 3DCG作品制作 55 3DCG作品制作 55 3DCG作品制作 56 3DCG作品制作 57 3DCG作品制作 58 3DCG作品制作 57 3DCG 3DCG 3DCG 3DCG 3DCG 3DCG 3DCG 3DCG
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法) 備考	
)佣 芍	

タイトル	内容
授業科目	課題制作III
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択 I
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 企画、コンセプト、絵コンテ作成(1) 31 企画、コンセプト、絵コンテ作成(2) 32 企画、コンセプト、絵コンテ作成(3) 33 4 企画、コンセプト、絵コンテ作成(4) 34 空画、コンセプト、絵コンテ作成(5) 35 素材制作(1) 36 7 素材制作(2) 37 素材制作(3) 38 素材制作(4) 39 男素材制作(1) 41 世際作品制作(1) 41 12 映像作品制作(1) 41 12 映像作品制作(2) 42 13 映像作品制作(3) 43 14 映像作品制作(6) 46 17 映像作品制作(6) 46 17 映像作品制作(7) 47 18 映像作品制作(8) 48 19 映像作品制作(1) 50 映像作品制作(1) 50 映像作品制作(1) 50 映像作品制作(1) 51 映像作品制作(1) 52 映像作品制作(1) 52 映像作品制作(1) 52 映像作品制作(1) 52 映像作品制作(1) 54 映像作品制作(1) 55 25 映像作品制作(1) 52 映像作品制作(1) 55 25 映像作品制作(1) 55 25 映像作品制作(1) 55 25 映像作品制作(1) 50 55 26 映像作品制作(1) 57 28 映像作品制作(1) 58 29 映像作品制作(1) 59 30 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	課題制作IV
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択I
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1577
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 企画、コンセプト、絵コンテ作成(1) 31 2 企画、コンセプト、絵コンテ作成(2) 32 3 企画、コンセプト、絵コンテ作成(3) 33 4 企画、コンセプト、絵コンテ作成(4) 34 2 企画、コンセプト、絵コンテ作成(5) 35 素材制作(1) 36 素材制作(2) 37 8 素材制作(3) 38 素材制作(1) 40 数別 4
成績評価方法	100     課題制作・授業出席   制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	SALEMAN AND SALEMA
備考	

タイトル	内容
授業科目	クロスメディア演習
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択J
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	動画を用いたシェアメディアの理解を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	シェアメディアを活用したプロモーションデザインが理解できるようになる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 マーケティング・フレームワーク活用 32 購買プロセスとクロスメディアとトリブルメディア 33 4 SNSマーケティング展買(youtubeとtwitter、その他) 34 youtube(動画)マーケティングについて。 35 深題制作1(マーケティングプロセスでの企画立案) 36 深題制作1(マーケティングプロセスでの企画立案) 37 8 Adobe Premiere基礎 39 10 Adobe Premiere 動画編集(カット) 40 11 Adobe Premiere 効果、レンダリング 41 課題制作2(Premiereを使用した動画制作) 42 課題制作2(Premiereを使用した動画制作) 43 課題制作2(Premiereを使用した動画制作) 45 講評。YoutubeへUP。youtubeからWebサイト 45 16 17 18 19 20 50 21 22 23 24 25 26 27 28 29 50 57 58 59
成績評価万法	30 60 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	BAASIP31F 1X未山/市 中月下野なら1X未山/市1八/仏でかロロザに計画
備考	

タイトル	内容	
	エディトリアルデザイン	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択J	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得	
教科書	迷わず進めるIndesignの道しるべ	
特記		
授業計画	1 Indesignの特徴と役割りの理解 2 Indesign実習「基本的な使い方」 3 Indesign実習「基本的な使い方」 4 Indesign実習「基本的な使い方」 5 Indesign実習「ケーススタディ」 6 Indesign実習「ケーススタディ」 7 Indesign実習「ケーススタディ」 8 Indesign実習「ケーススタディ」 9 Indesign実習「ケーススタディ」 10 Indesign実習「ケーススタディ」 11 Indesign実習「ケーススタディ」 12 Indesign実習「ケーススタディ」 12 Indesign実習「ケーススタディ」 13 Indesign実習「ケーススタディ」 14 Indesign実習「ケーススタディ」 15 Indesign実習「ケーススタディ」 16 Indesign実習「ケーススタディ」 17 Indesign実習「ケーススタディ」 18 課題: 文庫(新書)デザイン制作 19 課題: 文庫(新書)デザイン制作 20 課題: 文庫(新書)デザイン制作 21 課題: 文庫(新書)デザイン制作 22 課題: 文庫(新書)デザイン制作 23 課題: ブレゼン・講評 24 課題: 装丁デザイン 25 課題: 装丁デザイン 26 課題: 装丁デザイン 27 課題: 装丁デザイン 28 課題: 装丁デザイン 38 課題: ブレゼン・講評 31 Indesign 表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表	
成績評価方法	30   課題:ブラッシュUP   60   課題制作・授業出席   制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)	赤松	
備考		

タイトル	内容		
授業科目	WebデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 J		
授業方法	実習		
授業時間	90単位時間		
授業コマ数	4577		
授業概要	フレームワーク (Bootstrap) 、CMS (V	WordPress)を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなど	で通じ、実践的知識の習得	
達成目標	Bootstrap、WordPressの使い方、PHPの	)基礎を身につける。	
教科書	なし		
特記			
授業計画	1 イントロダクション         2 Bootstrapのレイアウト         3 Bootstrapのレイアウト         4 基本的なスタイリング         5 基本的なスタイリング         6 基本的なコンポーネント         7 基本的なコンポーネント         9 ナビゲーションのコンポーネント         10 フォームとボタンのコンポーネント         11 フォームとボタンのコンポーネント         12 JavaScriptを利用したコンポーネント         13 JavaScriptを利用したコンポーネント         14 JavaScriptを利用したコンポーネント         15 ユーティリティ         16 ユーティリティ         17 ユーティリティ         18 ユーティリティ         19 Bootstrapでモックアップを作る         20 Bootstrapでモックアップを作る         21 Bootstrapでモックアップを作る         22 Bootstrapでモックアップを作る         23 Bootstrapのカスタマイズ         24 まとめ         25 WordPress の基本         26 投稿や固定ページで記事を書く         27 投稿や固定ページで記事を書く         28 投稿や固定ページで記事を書く	31 Web ページのコンテンツを充実させる 32 Web ページのコンテンツを充実させる 34 サイトのデザインをカスタマイズする 35 サイトのデザインをカスタマイズする 36 テンプレートの働きを理解する 37 WordPress を用いた課題制作 39 WordPress を用いた課題制作 40 WordPress を用いた課題制作 41 WordPress を用いた課題制作 42 WordPress を用いた課題制作 44 WordPress を用いた課題制作 45 講評 46 PHPの基本 47 PHPの基本 47 PHPの応用課題制作 50 PHPの応用課題制作 50 PHPの応用課題制作 51 SEOを強化する 53 SNSとの連携を強化する 54 まとめ 55 課題制作 56 課題制作 57 課題制作 58 課題制作 59 課題制作 59 課題制作 59 課題制作	
	30 Gutenberg エディターを使いこなす	60 講評	
(試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
	グラフィックデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 J		
授業方法	講義・実習		
授業時間	90単位時間		
授業コマ数	4577		
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通	して実務に必要な制作スキルを習得する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを	通じ、実践的知識の習得	
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作	に必要なスキルを身に付ける。	
教科書	なし		
特記			
授業計画	2       課題: フリーペーパー       3         3       課題: フリーペーパー       3         4       課題: フリーペーパー       3         ま題: フリーペーパー       3         7       課題: フリーペーパー       3         9       課題: フリーペーパー       4         10       課題: フリーペーパー       4         11       課題: フリーペーパー       4         12       課題: フリーペーパー       4         13       課題: フリーペーパー       4         15       課題: フリーペーパー       4         17       課題: フリーペーパー       4         18       課題: フリーペーパー       4         19       課題: フリーペーパー       5         20       課題: フリーペーパー       5         21       課題: フリーペーパー       5         22       課題: フリーペーパー       5         24       課題: フリーペーパー       5         25       課題: フリーペーパー       5         26       課題: フリーペーパー       5         27       課題: フリーペーパー       5         28       課題: フリーペーパー       5         27       課題: フリーペーパー       5         28       課題: フリーペーパー       5	#題:パッケージデザイン (企業課題) 課題:パッケージデザイン 課題:プラッシュUP ま	
成績評価万法	30   課題:ブラッシュUP		
(試験実施方法)	BEACO-1411 12人人口/IP 1411 BACO ○ 1人人口/IP 1/17 C 700 □ H 7 (○ II   III		
備考			

タイトル	内容	
授業科目	グラフィックデザインIV	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択 J	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	CI、VIの展開方法についてショップアイ	テム等の制作を通して学ぶ
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなど	を通じ、実践的知識の習得
達成目標	ショップアイテム等の制作を通してCI、	V1の理解を深め応用方法を習得する
教科書	なし	
特記		
授業計画	1BI、CI、VIとは2課題: (参考収集)3課題: (店舗企画)4課題: (店舗企画)5課題: (マーケティング&企画立案)6課題: (マーケティング&企画立案)8課題: (マーケティング&企画立案)9課題: (マーケティング&企画立案)10課題: (マーケティング&企画立案)11課題: (ローケティング&企画立案)12課題: (ローガンテーション13課題: (ローガッマーク)14課題: (ローガッマーク)15課題: (ローガッマーク)16課題: (ローガッマーク)17課題: (ローガッマアイテム制作)20課題: (ショップアイテム制作)21課題: (ショップアイテム制作)23課題: (ショップアイテム制作)25課題: (ショップアイテム制作)26課題: (ショップアイテム制作)27課題: (ショップアイテム制作)28課題: (ショップアイテム制作)29課題: (ショップアイテム制作)	31課題: (ショップアイテム制作)32課題: (ショップアイテム制作)33課題: (ショップアイテム制作)34課題: (ショップアイテム制作)35課題: (ショップアイテム制作)36課題: (ショップアイテム制作)38課題: (ショップアイテム制作)40課題: (ショップアイテム制作)41課題: 企画書・プレゼン用資料作成42課題: 企画書・プレゼン用資料作成43課題: プレゼン・講評45課題: ブラッシュUP4647484950515253545556575859
成績評価方法	30   課題:(ショップアイテム制作)    課題制作・授業出席   制作課題と授業出席状	60
(試験実施方法)	# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	
備考		

タイトル	内容	
授業科目	ポートフォリオ Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択 J	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1       ボートフォリオとは       31         2       作成事例紹介       32         3       コンセプト決定と作品選定       34         5       フォーマット作成       35         6       コンテンツ制作       36         7       コンテンツ制作       38         9       コンテンツ制作       40         11       コンテンツ制作       41         12       コンテンツ制作       42         13       コンテンツ制作       44         15       コンテンツ制作       45         16       コンテンツ制作       47         18       コンテンツ制作       48         19       コンテンツ制作       49         20       コンテンツ制作       50         21       コンテンツ制作       50         21       コンテンツ制作       52         23       コンテンツ制作       53         24       コンテンツ制作       55         25       コンテンツ制作       56         27       コンテンツ制作       56         27       コンテンツ制作       58         29       コンテンツ制作       59	
成績評価方法	30 コンテンツ制作 60 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)	200 Part And - November 1970 - And Hard	
備考		

タイトル	内容		
授業科目			
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択 J		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3077		
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1       ビジュアルデザイン作品制作       31         2       ビジュアルデザイン作品制作       32         3       ビジュアルデザイン作品制作       34         5       ビジュアルデザイン作品制作       36         6       ビジュアルデザイン作品制作       37         8       ビジュアルデザイン作品制作       39         10       ビジュアルデザイン作品制作       40         11       ビジュアルデザイン作品制作       41         12       ビジュアルデザイン作品制作       42         13       ビジュアルデザイン作品制作       44         15       ビジュアルデザイン作品制作       45         16       ビジュアルデザイン作品制作       47         18       ビジュアルデザイン作品制作       49         20       ビジュアルデザイン作品制作       50         21       ビジュアルデザイン作品制作       52         23       ビジュアルデザイン作品制作       53         24       ビジュアルデザイン作品制作       55         25       ビジュアルデザイン作品制作       56         27       ビジュアルデザイン作品制作       56         27       ビジュアルデザイン作品制作       58         29       ビジュアルデザイン作品制作       59		
成績評価方法	30   ビジュアルデザイン作品制作   60   課題制作・授業出席   制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
(試験実施方法)	赤窓岬川   1×未山  市   中川市  赤窓〜1×未山  市  小/小で  彩口印   -		
備考			

タイトル	内容	
授業科目	制作実習Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択 J	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1       作品制作(1)       31         2       作品制作(2)       32         3       作品制作(3)       33         4       作品制作(4)       34         5       作品制作(5)       35         6       作品制作(6)       36         7       作品制作(7)       37         8       作品制作(8)       38         9       作品制作(9)       39         10       作品制作(10)       40         11       作品制作(12)       42         13       作品制作(13)       43         4年品制作(15)       45         16       46         17       47         18       48         19       49         20       50         21       52         23       53         24       54         25       55         26       56         27       57         28       59         30       60	
成績評価方法	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容
授業科目	制作実習IV
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択 J
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1       作品制作(1)       31         2       作品制作(2)       32         3       作品制作(3)       33         4       作品制作(4)       34         6       作品制作(5)       35         6       作品制作(6)       36         7       作品制作(7)       37         8       作品制作(8)       38         9       作品制作(8)       39         10       作品制作(10)       40         11       作品制作(11)       41         12       作品制作(12)       42         13       作品制作(14)       44         15       作品制作(15)       45         16       46       47         18       48         19       49         20       50         21       51         22       52         23       53         24       54         25       55         26       56         27       57         28       59
成績評価方法	30   60   課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価
(試験実施方法)	IA
備考	

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択K	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	在学期間の集大成となるテーマ制作をし、	プレゼンテーションと展覧会を開催する
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	作品を制作し、プレゼンテーションと展	示を行う
教科書	なし	
特記	学生の専攻に応じた教員が担当になる	
授業計画	2       卒業制作(2)         3       平業制作(3)         4       卒業制作(4)         5       卒業制作(5)         6       卒業制作(6)         7       卒業制作(7)         8       卒業制作(8)         9       平業制作(10)         11       卒業制作(12)         13       平業制作(13)         14       卒業制作(15)         16       卒業制作(16)         17       卒業制作(18)         19       卒業制作(20)         21       卒業制作(21)         22       卒業制作(23)         24       卒業制作(25)         26       卒業制作(26)         27       卒業制作(28)         29       卒業制作(29)	31       卒業制作(32)         33       卒業制作(33)         34       卒業制作(35)         36       卒業制作(36)         37       卒業制作(38)         39       卒業制作(40)         41       卒業制作(41)         42       卒業制作(42)         43       卒業制作(43)         44       卒業制作(45)         46       47         48       49         50       51         52       53         54       55         56       57         58       59         60       60
成績評価方法	研究発表100% 研究成果のプレゼンテー	- ションに対する有識者の講評
(試験実施方法)	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
備考		

		4.
タイトル	内容	
授業科目	卒業制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択K	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	在学期間の集大成となるテーマ制作をし、	プレゼンテーションと展覧会を開催する
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	作品を制作し、プレゼンテーションと展	示を行う
教科書	なし	
特記	学生の専攻に応じた教員が担当になる	
授業計画	1       卒業制作(1)         2       卒業制作(2)         3       卒業制作(4)         5       卒業制作(5)         6       卒業制作(6)         7       卒業制作(7)         8       卒業制作(8)         9       卒業制作(10)         11       卒業制作(12)         13       卒業制作(13)         14       卒業制作(15)         16       卒業制作(16)         17       卒業制作(18)         19       卒業制作(20)         21       卒業制作(21)         22       卒業制作(23)         24       卒業制作(25)         26       卒業制作(26)         27       卒業制作(28)         29       卒業制作(29)	31       卒業制作(31)         32       卒業制作(32)         33       卒業制作(34)         35       卒業制作(35)         36       卒業制作(37)         38       卒業制作(39)         40       卒業制作(40)         41       卒業制作(41)         42       卒業制作(42)         43       卒業制作(44)         45       卒業制作(45)         46       47         48       49         50       51         52       53         54       55         56       57         58       59
成績評価方法	30 卒業制作(30) 研究発表100% 研究成果のプレゼンテ-	60    -ションに対する有識者の講評
(試験実施方法)	pj/に近れ100/0 pj/に及べッ/レビィ/ フコマパグラの円映行の時間	
備考		

タイトル	内容
授業科目	卒業制作Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択K
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	在学期間の集大成となるテーマ制作をし、プレゼンテーションと展覧会を開催する
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	作品を制作し、プレゼンテーションと展示を行う
教科書	なし
特記	
授業計画	1 卒業制作(1) 2 卒業制作(2) 3 卒業制作(3) 4 卒業制作(4) 5 卒業制作(5) 6 卒業制作(6) 7 卒業制作(7) 8 卒業制作(8) 9 卒業制作(9) 10 卒業制作(10) 11 卒業制作(11) 12 卒業制作(12) 13 卒業制作(13) 44 存業制作(15) 45 存業制作(15) 46 存業制作(15) 47 存業制作(17) 48 存業制作(17) 49 存業制作(18) 40 存業制作(19) 41 存業制作(10) 42 存業制作(10) 43 存業制作(10) 44 存業制作(10) 45 存業制作(10) 46 存業制作(10) 47 存業制作(10) 48 存業制作(10) 49 存業制作(10) 40 存業制作(10) 40 存業制作(10) 41 存業制作(10) 42 存業制作(10) 43 存業制作(10) 44 存 行
成績評価方法	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
(試験実施方法)	DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF
備考	

		+
タイトル	内容	
授業科目	デッサン応用 I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択K	
授業方法	実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	3027	
授業概要	着彩デッサンなど、作品としてのデッサ	ン制作
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識	とスキルの習得
達成目標	実際のモチーフを観察した作品制作がで	きる
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 2 3 着彩デッサン (1) 2 3 着彩デッサン (2) 3 着彩 彩 デッサン (4) 5 6 音 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着 着	31         32         33         34         35         36         37         38         39         40         41         42         43         44         45         46         47         48         49         50         51         52         53         54         55         56         57         58         59         60
成績評価万法	課題制作100% 課題制作における得点	で評価
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容
授業科目	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
実務家教員授業	7 7 7 PL/11 II
学部・学科	<u>グラフィックデザイン科</u>
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択K
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	1527
授業概要	着彩デッサンなど、作品としてのデッサン制作
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得
達成目標	実際のモチーフを観察した作品制作ができる
教科書	なし
 特記	
授業計画	1 着彩デッサン (1)       31         2 着彩デッサン (2)       32         3 着彩デッサン (3)       33         4 着彩デッサン (4)       34         5 着彩デッサン (5)       35         6 着彩デッサン (6)       36         7 着彩デッサン (8)       38         9 着彩デッサン (9)       39         10 着彩デッサン (1 0)       40         11 着彩デッサン (1 1)       41         12 着彩デッサン (1 2)       42         13 着彩デッサン (1 3)       43         14 着彩デッサン (1 4)       44         15 着彩デッサン (1 5)       45         16       46         17       48         19       49         20       50         21       52         23       53         24       54         25       55         26       56         27       57         28       59         30       60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	2 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -
備考	

タイトル	内容	
授業科目	マンガ企画 I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択L	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	企業向け漫画などの企画を立て、作品制	]作を行う
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識	せとスキルの習得
達成目標	漫画作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1       マンガ企画(1)         2       マンガ企画(2)         3       マンガ企画(3)         4       マンガ企画(5)         6       マンガ企画(7)         8       マンガ企画(7)         8       マンガ企画(9)         10       マンガ企画(10)         11       マンガ企画(15)         13       マンガ企画(15)         16       マンガ企画(17)         18       マンガ企画(17)         18       マンガ企画(19)         20       マンガ企画(20)         21       マンガ企画(21)         22       マンガ企画(23)         24       マンガ企画(25)         26       マンガ企画(27)         28       マンガ企画(29)         30       マンガ企画(30)	31 マンガ企画 (3 1)   32 マンガ企画 (3 2)   33 マンガ企画 (3 3)   34 マンガ企画 (3 5)   36 マンガ企画 (3 6)   37 マンガ企画 (3 7)   38 マンガ企画 (3 8)   39 マンガ企画 (4 0)   41 マンガ企画 (4 1)   42 マンガ企画 (4 2)   43 マンガ企画 (4 3)   44 マンガ企画 (4 4)   45 マンガ企画 (4 5)   46   47   48   49   50   51   52   53   54   55   56   57   58   59   60
成績評価方法	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と	と、授業への参加姿勢で評価
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
授業科目	マンガ企画 II	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択L	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	企業向け漫画などの企画を立て、作品	制作を行う
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	漫画作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1       2         3       マンガ企画(2)         3       マンガ企画(3)         4       マンガ企画(4)         5       マンガ企画(5)         6       マンガか企画(6)         7       マンガが企画(7)         8       マンガが企画(10)         11       マンガが企画(12)         13       マンガが企画(13)         14       マンガが企画(14)         15       マンガが企画(15)         16       マンガが企画(17)         18       マンガが企画(19)         20       マンガが企画(20)         21       マンガが企画(21)         22       マンガが企画(23)         24       マンガが企画(24)         25       マンガが企画(25)         26       マンガが企画(27)         28       マンガ企画(29)         30       マンガ企画(30)	31 マンガ企画 (3 1) 32 マンガ企画 (3 2) 33 マンガ企画 (3 3) 34 マンガ企画 (3 4) 35 マンガ企画 (3 5) 36 マンガ企画 (3 6) 37 マンガ企画 (3 7) 38 マンガ企画 (3 9) 40 マンガ企画 (4 0) 41 マンガ企画 (4 1) 42 マンガ企画 (4 2) 43 マンガ企画 (4 3) 44 マンガ企画 (4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施支法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点	と、授業への参加姿勢で評価
(試験実施方法) 備考		
VmA		

タイトル	Ī	内容
授業科目	作品制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択L	
授業方法	実習	
授業時間	120単位時間	
授業コマ数	6037	
授業概要	漫画作品の制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	漫画作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1       作品制作(1)         2       作品制作(2)         3       作品制作(3)         4       作品制作(4)         5       作品制作(5)         6       作品制作(6)         7       作品制制作(7)         8       作品制制作(8)         9       作品制制作(10)         11       作品制制作(12)         13       作品制制作(13)         14       作品制制作(15)         16       作品制制作(17)         18       作品制制作(19)         20       作品制制作(20)         21       作品制制作(21)         22       作品制制作(22)         23       作品制制作(23)         24       作品制制作(25)         26       作品制制作(26)         27       作品制制作(28)         29       作品制作(29)         30       作品制作(29)         30       作品制作(30)	31 作品制作(3 2) 33 作品制作(3 3) 34 作品制作(3 3) 34 作品制作(3 5) 36 作品制作(3 5) 36 作品制作(3 7) 38 作品制作(3 8) 39 作品制作(4 0) 41 作品制作(4 1) 42 作品制作(4 2) 43 作品制作(4 2) 43 作品制作(4 5) 46 作品制制作(4 7) 48 作品制制作(4 8) 49 作品制制作(4 8) 49 作品制制作(5 0) 51 作品制制作(5 1) 52 作品制制作(5 3) 54 作品制制作(5 5) 56 作品制制作(5 8) 57 作品制制作(5 8) 58 作品制制作(5 9) 60 作品制作(5 9)
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法) 備表		
備考		

タイトル	内容	
授業科目	作品制作 II	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択L	
授業方法	実習	
授業時間	120単位時間	
授業コマ数	6077	
授業概要	漫画作品の制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	漫画作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1       作品制作(1)         2       作品制作(2)         3       作品制作(3)         4       作品制作(4)         5       作品制作(5)         6       作品制制作(6)         7       作品制制作(7)         8       作品制制作(10)         11       作品制制作(12)         13       14         作品制制作(13)       14         作品制制作(15)       作品制制作(16)         17       作品制制作(17)         18       作品制制作(20)         20       作品制制作(21)         20       作品制制作(22)         23       作品制制作(23)         24       作品制制作(24)         25       作品制制作(25)         26       作品制制作(28)         27       作品制制作(28)         29       作品制作(29)         30       作品制作(29)	31 作品制作(3 2) 32 作品制作(3 2) 33 作品制作(3 3) 34 作品制作(3 4) 35 作品制作(3 5) 36 作品制作(3 6) 37 作品制制作(3 8) 39 作品制制作(4 0) 41 作品制制作(4 1) 42 作品制制作(4 2) 43 作品制制作(4 2) 43 作品制制作(4 5) 46 作品制制作(4 5) 46 作品品制制作(4 8) 49 作品品制作(4 8) 49 作品品制作(5 0) 51 作品品制制作(5 2) 53 作品品制作(5 3) 54 作品品制作(5 5) 56 作品品制作(5 6) 57 作品品制作(5 9) 60 作品制作(5 9)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容
授業科目	
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	通期
科目区分	選択L
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	3077
授業概要	漫画作品の制作を行う
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	漫画作品を完成させる
教科書	なし
特記	
授業計画	1       作品制作(1)       31         2       作品制作(2)       32         3       作品制作(3)       33         4       作品制作(4)       34         5       作品制作(5)       35         6       作品制作(6)       36         7       作品制作(8)       38         9       作品制作(8)       39         10       作品制作(10)       40         11       作品制作(11)       41         12       作品制作(13)       43         14       作品制作(15)       45         16       作品制作(17)       47         18       作品制作(19)       49         20       作品制作(20)       50         21       作品制作(21)       51         22       作品制作(22)       52         23       作品制作(25)       55         24       作品制作(25)       55         25       作品制作(26)       56         27       作品制作(27)       57         28       作品制作(28)       58         29       作品制作(29)       59         30       作品制作(29)       59         30       作品制作(29)       59         30       作品制作(29)       59     <
成績評価万法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考 	

又未例女 ( >		
タイトル	内容	
授業科目	マンガ技法 II	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択L	
授業方法	実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	漫画作品の制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	漫画作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1       作品制作(1)         2       作品制作(2)         3       作品制作(3)         4       作品制作(4)         5       作品制作(5)         6       作品制作(6)         7       作品制作(7)         8       作品制作(8)         9       作品制作(10)         11       作品制作(11)         12       作品制作(12)         13       作品制作(13)         14       作品制作(15)         16       作品制作(17)         18       作品制作(18)         19       作品制作(20)         20       作品制作(20)         21       作品制作(21)         22       作品制作(22)         23       作品制作(23)         24       作品制作(25)         26       作品制作(26)         27       作品制作(27)         28       作品制作(28)         29       作品制作(28)	31         32         33         34         35         36         37         38         39         40         41         42         43         44         45         46         47         48         49         50         51         52         53         54         55         56         57         58         59         33
成績評価方法	30   作品制作(30)    課題制作100%   課題制作における得点	で評価
(試験実施方法)		∨ ит µщ
備考		
	I	

	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
タイトル	内容	
授業科目	ポートフォリオ制作I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択M	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	各自が目指す進路に応じたポートフォリ	オ用作品を制作する
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識	<b>战とスキルの習得</b>
達成目標	ポートフォリオを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	31 ポートフォリオ制作 (3 1) 32 ポートフォリオ制作 (3 2) 33 ポートフォリオ制作 (3 3) 34 ポートフォリオ制作 (3 4) 35 ポートフォリオ制作 (3 6) 36 ポートフォリオ制作 (3 7) 38 ポートフォリオ制作 (3 8) 39 ポートフォリオ制作 (4 0) 41 ポートフォリオ制作 (4 1) 42 ポートフォリオ制作 (4 2) 43 ポートフォリオ制作 (4 3) 44 ポートフォリオ制作 (4 4) ポートフォリオ制作 (4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点	. <u> </u>
(試験実施方法)	2.2	
備考		

[文 <del>术</del> [ ] [ ]		
タイトル	内容	
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択M	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	45 コマ	
授業概要	各自が目指す進路に応じたポートフォリ	オ用作品を制作する
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識	とスキルの習得
達成目標	ポートフォリオを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1       ポートフォリオ制作(2)         3       ポートフォリオ制作(3)         4       ポートフォリオ制作(5)         6       ポートフォリオ制作(6)         7       ポートフォリオ制作(7)         8       ポートフォリオ制作(10)         11       ポートフォリオ制作(12)         13       ポートフォリオ制作(13)         14       ポートフォリオ制作(15)         16       ポートフォリオ制作(17)         18       ポートフォリオ制作(19)         20       ポートフォリオ制作(20)         21       ポートフォリオ制作(21)         22       ポートフォリオ制作(22)         23       ポートフォリオ制作(23)         24       ポートフォリオ制作(25)         26       ポートフォリオ制作(26)         27       ポートフォリオ制作(28)         30       ポートフォリオ制作(29)         30       ポートフォリオ制作(29)         30       ポートフォリオ制作(29)         30       ポートフォリオ制作(30)	31 ポートフォリオ制作 (3 1) ポートフォリオ制作 (3 2) ポートフォリオ制作 (3 3) 34 ポートフォリオ制作 (3 4) 35 ポートフォリオ制作 (3 5) 36 ポートフォリオ制作 (3 6) 37 ポートフォリオ制作 (3 7) 38 ポートフォリオ制作 (3 8) 39 ポートフォリオ制作 (4 0) 41 ポートフォリオ制作 (4 1) 42 ポートフォリオ制作 (4 2) 43 ポートフォリオ制作 (4 3) 44 ポートフォリオ制作 (4 3) 44 ポートフォリオ制作 (4 5) 46 47 48 49 50 51 55 55 56 57 58 59 60
	20 4. 1 2 4 2 4 male (20)	
成績評価方法		で評価
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で	で評価

タイトル	内容
	イラスト制作 I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	通期
科目区分	選択M
授業方法	実習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	6077
授業概要	コンテストや仕事を想定したイラスト制作を行う
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	仕事を想定した実践的なイラスト制作ができる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 イラスト制作(1)       31 イラスト制作(31)         2 イラスト制作(2)       32 イラスト制作(32)         3 イラスト制作(3)       33 イラスト制作(33)         4 イラスト制作(5)       35 イラスト制作(35)         6 イラスト制作(6)       36 イラスト制作(35)         7 イラスト制作(7)       37 イラスト制作(37)         8 イラスト制作(8)       38 イラスト制作(37)         9 イラスト制作(9)       39 イラスト制作(39)         10 イラスト制作(10)       40 イラスト制作(40)         11 イラスト制作(11)       41 イラスト制作(42)         13 イラスト制作(13)       43 イラスト制作(43)         14 イラスト制作(15)       45 イラスト制作(45)         16 イラスト制作(17)       47 イラスト制作(45)         16 イラスト制作(17)       47 イラスト制作(47)         18 イラスト制作(19)       49 イラスト制作(49)         20 イラスト制作(20)       50 イラスト制作(51)         21 イラスト制作(21)       51 イラスト制作(51)         22 イラスト制作(22)       52 イラスト制作(53)         23 イラスト制作(55)       55 イラスト制作(55)         24 イラスト制作(55)       55 イラスト制作(55)         25 イラスト制作(26)       56 イラスト制作(56)         27 イラスト制作(28)       58 イラスト制作(59)         30 イラスト制作(59)       49 イラスト制作(59)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容
授業科目	イラスト制作Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	通期
科目区分	選択M
授業方法	実習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	6027
授業概要	コンテストや仕事を想定したイラスト制作を行う
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	仕事を想定した実践的なイラスト制作ができる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 イラスト制作(1)       31 イラスト制作(31)         2 イラスト制作(2)       32 イラスト制作(32)         3 イラスト制作(3)       33 イラスト制作(33)         4 イラスト制作(5)       35 イラスト制作(35)         6 イラスト制作(6)       36 イラスト制作(35)         7 イラスト制作(7)       37 イラスト制作(37)         8 イラスト制作(8)       38 イラスト制作(37)         9 イラスト制作(9)       39 イラスト制作(39)         10 イラスト制作(10)       40 イラスト制作(40)         11 イラスト制作(11)       41 イラスト制作(42)         13 イラスト制作(13)       43 イラスト制作(43)         14 イラスト制作(15)       42 イラスト制作(45)         16 イラスト制作(15)       45 イラスト制作(45)         16 イラスト制作(17)       47 イラスト制作(47)         18 イラスト制作(19)       49 イラスト制作(49)         20 イラスト制作(20)       50 イラスト制作(50)         21 イラスト制作(21)       51 イラスト制作(50)         22 イラスト制作(22)       52 イラスト制作(53)         23 イラスト制作(55)       55 イラスト制作(55)         24 イラスト制作(55)       55 イラスト制作(55)         25 イラスト制作(27)       57 イラスト制作(58)         29 イラスト制作(28)       58 イラスト制作(59)         30 イラスト制作(59)       49 イラスト制作(59)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容	
授業科目	イラスト技法 I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択M	
授業方法	講義・実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	イラスト作品のための構図や表現方法を	学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	さまざまな表現方法を用いた作品制作が	できる
教科書	なし	
特記		
授業計画		31         32         33         34         35         36         37         38         39         40         41         42         43         44         45         46         47         48         49         50         51         52         53         54         55         56         57         58         59         60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で	
(試験実施方法)		
備考		

3	- Lots
タイトル	内容
授業科目	イラスト構成 II
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	通期
科目区分	選択M
授業方法	講義・実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	コミックイラスト作品のための構図や表現方法を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	さまざまな表現方法を用いた作品制作ができる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 イラスト構成(1)       31         2 イラスト構成(2)       32         3 イラスト構成(3)       33         4 イラスト構成(5)       35         6 イラスト構成(6)       36         7 イラスト構成(8)       38         9 イラスト構成(10)       40         11 イラスト構成(11)       41         12 イラスト構成(12)       42         13 イラスト構成(13)       43         14 イラスト構成(15)       45         16 イラスト構成(17)       47         18 イラスト構成(19)       49         20 イラスト構成(20)       50         21 イラスト構成(21)       51         22 イラスト構成(23)       53         24 イラスト構成(25)       55         26 イラスト構成(26)       56         27 イラスト構成(28)       58         29 イラスト構成(29)       59         30 イラスト構成(30)       60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	