

2022年度

# カリキュラム編成書

デジタルデザイン科

東北電子専門学校

# 学 科 概 要 書

作成日:2022年4月1日

作成者:内海 信也

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

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

(各行は適宜増減のこと)

## 科目関連図

|         |           |
|---------|-----------|
| 学 科 名   | デジタルデザイン科 |
| コ ー ス 名 |           |

作成日： 2022年4月1日

| 科目区分 | 1 年次                                                                                                                                                                             |    | 2 年次                                                                                                                                                                                           |    | 3 年次 |    | 4 年次 |    |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|----|------|----|
|      | 前期                                                                                                                                                                               | 後期 | 前期                                                                                                                                                                                             | 後期 | 前期   | 後期 | 前期   | 後期 |
| 一般科目 | <div>就職対策Ⅰ</div>                                                                                                                                                                 |    | <div>就職対策Ⅱ</div>                                                                                                                                                                               |    |      |    |      |    |
| 専門科目 | <div>色彩基礎</div> <div>デッサン造形</div> <div>キャラクターイラスト</div> <div>デザイン演習</div> <div>デザイン基礎</div> <div>インターネット基</div> <div>3DCG制作Ⅰ</div> <div>アニメコンポジット</div> <div>ビジネススキルトレーニング</div> |    | <div>イラストレーション</div> <div>デジタルコミック制作</div> <div>実践デザイン</div> <div>ブランドデザイン</div> <div>DTPデザインⅡ</div> <div>Webデザイン</div> <div>3DCG制作Ⅱ</div> <div>映像制作</div> <div>ポートフォリオ制</div> <div>卒業制作</div> |    |      |    |      |    |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                                                                                                                                     |                         |    |         |              |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|----|---------|--------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科                                                                                                                                                                           |                         |    |         |              |
| コ ー ス 名       |                                                                                                                                                                                     |                         |    |         |              |
| 科 目 名         | 就職対策 I                                                                                                                                                                              |                         |    | 科 目 分 類 | 独自 / 共通      |
| 履 修 年 次       | 1                                                                                                                                                                                   | 履 修 学 期                 | 通年 | 授 業 形 態 | 講義 / 実習 / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1                                                                                                                                                                                   | 総授業コマ数                  | 38 | 単 位 数   | 2            |
| 担 当 教 員       | 内海 信也                                                                                                                                                                               | 実 務 経 験                 |    |         |              |
| 目 的 / 概 要     | 一般常識や適性試験対策を中心に学習する。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学ぶ。                                                                                                                    |                         |    |         |              |
| 到 達 目 標       | 就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。                                                                                                                                                         |                         |    |         |              |
| 目 標 資 格       | 特になし                                                                                                                                                                                |                         |    |         |              |
| 前 提 知 識       | 特になし                                                                                                                                                                                |                         |    |         |              |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                                                                                                                                 | 授 業 内 容                 |    |         |              |
|               |                                                                                                                                                                                     | ※別紙<br>就職対策 I (別紙①授業計画) |    |         |              |
| 計             |                                                                                                                                                                                     |                         |    |         |              |
| 使 用 教 材       | Webコンテンツ LINESを利用(遠隔授業)                                                                                                                                                             |                         |    |         |              |
| 履 修 上 の 意 注   | ・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。<br>・理解できなかった所や復習のため、Webコンテンツ・eラーニングを活用し理解度を高める。<br>・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。<br>・以上でも解らなかった所は、Teamsで担任教員に聞き理解できるようにする。<br>・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。 |                         |    |         |              |
| 成 績 評 価 の 方 法 | ・実力試験の成績(年4回実施:ペーパーテスト):60%<br>・Webコンテンツの回答実績など:平常点:40%                                                                                                                             |                         |    |         |              |

# 就 職 対 策 I

作成日：2021年4月1日

## < 前 期 >

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

## < 後 期 >

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

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                                                                                               |                     |    |         |                                  |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科                                                                                                                                     |                     |    |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                                                                                                               |                     |    |         |                                  |
| 科 目 名         | 就職対策Ⅱ                                                                                                                                         |                     |    | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 2                                                                                                                                             | 履 修 学 期             | 前期 | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2                                                                                                                                             | 総授業コマ数              | 38 | 単 位 数   | 2                                |
| 担 当 教 員       | 内海 信也                                                                                                                                         | 実 務 経 験             |    |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | 受験企業の研究、時事問題対策、面接訓練など、より実践的な就活トレーニングを行います。                                                                                                    |                     |    |         |                                  |
| 到 達 目 標       | ・自己PR・志望動機等の文章が書ける。<br>・適切な入退室ができる。<br>・模擬面接できちんと話ができる。                                                                                       |                     |    |         |                                  |
| 目 標 資 格       | 特になし                                                                                                                                          |                     |    |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特になし                                                                                                                                          |                     |    |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                                                                                           | 授 業 内 容             |    |         |                                  |
|               | 19                                                                                                                                            | 就職センター(企業調査・担当者相談等) |    |         |                                  |
|               | 4                                                                                                                                             | 面接練習                |    |         |                                  |
|               | 4                                                                                                                                             | 企業調査                |    |         |                                  |
|               | 4                                                                                                                                             | ビジネスマナー             |    |         |                                  |
|               | 4                                                                                                                                             | 作文対策                |    |         |                                  |
|               | 3                                                                                                                                             | 書類作成                |    |         |                                  |
|               | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |                     |    |         |                                  |
| 計             | 38                                                                                                                                            |                     |    |         |                                  |
| 使 用 教 材       | ・お仕事のマナーとコツ【学研プラス】                                                                                                                            |                     |    |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し                                                                                                                                          |                     |    |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・期末試験:50%    ・授業に取り組む姿勢:50%                                                                                             |                     |    |         |                                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

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

# シラバス

作成日:2022年4月1日

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



# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                                                                                               |                                                                     |                                                                               |         |                                    |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------|------------------------------------|
| 学 科 名         |                                                                                                                                               | デジタルデザイン科                                                           |                                                                               |         |                                    |
| コ ー ス 名       |                                                                                                                                               |                                                                     |                                                                               |         |                                    |
| 科 目 名         |                                                                                                                                               | デッサン造形                                                              |                                                                               | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通                 |
| 履 修 年 次       | 1                                                                                                                                             | 履 修 学 期                                                             | 通年                                                                            | 授 業 形 態 | <div>講義</div> / <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2                                                                                                                                             | 総授業コマ数                                                              | 76                                                                            | 単 位 数   | 4                                  |
| 担 当 教 員       | 内崎 雅俊                                                                                                                                         | 実 務 経 験                                                             | 商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。 |         |                                    |
| 目 的 / 概 要     |                                                                                                                                               | 基本的描写力を養い、洞察力と感性を磨くための素描訓練を行います。                                    |                                                                               |         |                                    |
| 到 達 目 標       |                                                                                                                                               | ・デッサンとはどういうものか説明できる。<br>・デッサンの基礎を学び、独習ができる。<br>・クロッキーの基礎を学び、独習ができる。 |                                                                               |         |                                    |
| 目 標 資 格       |                                                                                                                                               | 特になし                                                                |                                                                               |         |                                    |
| 前 提 知 識       |                                                                                                                                               | 特になし                                                                |                                                                               |         |                                    |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                                                                                           | 授 業 内 容                                                             |                                                                               |         |                                    |
|               | 4                                                                                                                                             | デッサンの基礎知識・画材の使い方                                                    |                                                                               |         |                                    |
|               | 5                                                                                                                                             | デッサン:基本立体                                                           |                                                                               |         |                                    |
|               | 20                                                                                                                                            | デッサン:静物①～④                                                          |                                                                               |         |                                    |
|               | 32                                                                                                                                            | デッサン:石膏像①～④                                                         |                                                                               |         |                                    |
| 授 業 計 画       | 2                                                                                                                                             | デッサン:人物①                                                            |                                                                               |         |                                    |
|               | 5                                                                                                                                             | クロッキー:人物                                                            |                                                                               |         |                                    |
|               | 8                                                                                                                                             | 背景の表現方法                                                             |                                                                               |         |                                    |
|               | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |                                                                     |                                                                               |         |                                    |
|               | 計                                                                                                                                             | 76                                                                  |                                                                               |         |                                    |
| 使 用 教 材       |                                                                                                                                               | ・基礎から身につく はじめてのデッサン【西東社】                                            |                                                                               |         |                                    |
| 履 修 上 の 意 注   |                                                                                                                                               | 自主トレーニングの際は、好きなものも苦手なものも描くようにすること。<br>幅広く描くことで、数多くのモチーフの特徴をつかむこと。   |                                                                               |         |                                    |
| 成 績 評 価 の 方 法 |                                                                                                                                               | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・課題評価:80%    ・授業に取り組む姿勢:20%                   |                                                                               |         |                                    |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                                                                                               |                |                                                                |         |                  |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------------------------------------------|---------|------------------|
| 学 科 名         |                                                                                                                                               | デジタルデザイン科      |                                                                |         |                  |
| コ ー ス 名       |                                                                                                                                               |                |                                                                |         |                  |
| 科 目 名         |                                                                                                                                               | 色彩演習           |                                                                | 科 目 分 類 | 独自 / 共通          |
| 履 修 年 次       | 1                                                                                                                                             | 履 修 学 期        | 通年                                                             | 授 業 形 態 | 講義／実習／ <u>演習</u> |
| コマ数／週         | 1                                                                                                                                             | 総授業コマ数         | 38                                                             | 単 位 数   | 2                |
| 担 当 教 員       | 鹿野 明子                                                                                                                                         | 実 務 経 験        | 映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。 |         |                  |
| 目 的 / 概 要     | デザインにおける色の効果的な使い方や色彩の基本を修得し、カラーマスターの資格取得をめざします。                                                                                               |                |                                                                |         |                  |
| 到 達 目 標       | ・配色の知識により、グラフィックデザインを中心に、よりの確な配色設計が行える。<br>・配色の知識により、キャラクターデザイン等のカラー設計が、よりの確に行える。                                                             |                |                                                                |         |                  |
| 目 標 資 格       | ADEC色彩士検定 3級                                                                                                                                  |                |                                                                |         |                  |
| 前 提 知 識       | 特になし                                                                                                                                          |                |                                                                |         |                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                                                                                           | 授 業 内 容        |                                                                |         |                  |
|               | 5                                                                                                                                             | ・色のなりたち・混色     |                                                                |         |                  |
|               | 4                                                                                                                                             | ・表示方法          |                                                                |         |                  |
|               | 3                                                                                                                                             | ・演習:PCCSの色の三属性 |                                                                |         |                  |
|               | 5                                                                                                                                             | ・知覚的效果         |                                                                |         |                  |
|               | 2                                                                                                                                             | ・心理的效果         |                                                                |         |                  |
|               | 7                                                                                                                                             | ・色彩調和と配色演習     |                                                                |         |                  |
|               | 4                                                                                                                                             | ・色彩検定対策        |                                                                |         |                  |
|               | 4                                                                                                                                             | ・配色演習:パーソナルカラー |                                                                |         |                  |
|               | 4                                                                                                                                             | ・補習            |                                                                |         |                  |
| 計             | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |                |                                                                |         |                  |
|               | 38                                                                                                                                            |                |                                                                |         |                  |
| 使 用 教 材       | Color MasterBASIC【NPO法人 アデック出版局】<br>アクリルガッシュ (CMYK, BkWに準ずるもの)<br>配色カード199b (日本色研事業)、筆、パレット、タオル、はさみ、定規等                                       |                |                                                                |         |                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 忘れものをしない(授業になりません)。                                                                                                                           |                |                                                                |         |                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・期末試験:80%    ・授業に取り組む姿勢:20%                                                                                             |                |                                                                |         |                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

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

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |      |                                                                                                                                                             |                                                                   |         |                         |
|---------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|---------|-------------------------|
| 学 科 名         |      | デジタルデザイン科                                                                                                                                                   |                                                                   |         |                         |
| コ ー ス 名       |      |                                                                                                                                                             |                                                                   |         |                         |
| 科 目 名         |      | 3DCG制作 I                                                                                                                                                    |                                                                   | 科 目 分 類 | <div>独自 / 共通</div>      |
| 履 修 年 次       | 1    | 履 修 学 期                                                                                                                                                     | 通年                                                                | 授 業 形 態 | <div>講義 / 実習 / 演習</div> |
| コマ数 / 週       | 2    | 総授業コマ数                                                                                                                                                      | 76                                                                | 単 位 数   | 4                       |
| 担 当 教 員       | 橋本 貢 | 実 務 経 験                                                                                                                                                     | 映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。 |         |                         |
| 目 的 / 概 要     |      | 3DCGソフトの操作方法を学習して、立体的なキャラクターなどをデザインする方法を学びます。                                                                                                               |                                                                   |         |                         |
| 到 達 目 標       |      | ・簡単なモデルを作成できる。<br>・質感の設定ができる。<br>・ライティングの設定ができる。                                                                                                            |                                                                   |         |                         |
| 目 標 資 格       |      | CGクリエイター検定 ベーシック                                                                                                                                            |                                                                   |         |                         |
| 前 提 知 識       |      | 特になし                                                                                                                                                        |                                                                   |         |                         |
| 授 業 計 画       | コマ数  | 授 業 内 容                                                                                                                                                     |                                                                   |         |                         |
|               | 2    | CGとは(CGの歴史・産業応用・ワークフロー・他)                                                                                                                                   |                                                                   |         |                         |
|               | 2    | 表現の基礎(デッサンとCG・色と動き・文字・他)                                                                                                                                    |                                                                   |         |                         |
|               | 3    | 2次元CGと写真撮影(デジタル画像の基礎・写真撮影とレタッチ・他)                                                                                                                           |                                                                   |         |                         |
|               | 6    | 3次元CGの制作(モデリング・マテリアル・アニメーション・カメラワーク・ライティング・レンダリング・合成・編集・他)                                                                                                  |                                                                   |         |                         |
|               | 2    | 技術の基礎(ハードウェア・ソフトウェア・デジタルの基礎・他)                                                                                                                              |                                                                   |         |                         |
|               | 2    | 知的財産権(知的財産権・著作権・他)                                                                                                                                          |                                                                   |         |                         |
|               | 45   | 課題制作(モデリング・テクスチャリング・ポージング・レンダリング・他)                                                                                                                         |                                                                   |         |                         |
|               | 10   | 検定対策                                                                                                                                                        |                                                                   |         |                         |
|               | 4    | 情報倫理                                                                                                                                                        |                                                                   |         |                         |
| 計             | 76   | <div>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br/>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br/>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br/>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</div> |                                                                   |         |                         |
| 使 用 教 材       |      | ・入門CGデザイン【CG-ARTS】<br>・CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集【CG-ARTS】                                                                                                 |                                                                   |         |                         |
| 履 修 上 の 意 注   |      | 3DCG作品だけでなく、工業製品の造形にも注目してみましょう。                                                                                                                             |                                                                   |         |                         |
| 成 績 評 価 の 方 法 |      | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・課題評価:80%    ・授業に取り組む姿勢:20%                                                                                                           |                                                                   |         |                         |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

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

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                                                                                               |                |    |         |                                  |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科                                                                                                                                     |                |    |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                                                                                                               |                |    |         |                                  |
| 科 目 名         | インターネット基礎                                                                                                                                     |                |    | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 1                                                                                                                                             | 履 修 学 期        | 前期 | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2                                                                                                                                             | 総授業コマ数         | 38 | 単 位 数   | 2                                |
| 担 当 教 員       | 内海 信也                                                                                                                                         | 実 務 経 験        |    |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | インターネットの特性や種類、Webサイトを制作するために必要な基礎知識を学びます。                                                                                                     |                |    |         |                                  |
| 到 達 目 標       | ・Web制作に関連する代表的な技術について概要を説明できる。<br>・各種Web制作系のサービスを活用できる。                                                                                       |                |    |         |                                  |
| 目 標 資 格       | Webデザイナー検定 ベーシック                                                                                                                              |                |    |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特になし                                                                                                                                          |                |    |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                                                                                           | 授 業 内 容        |    |         |                                  |
|               | 3                                                                                                                                             | Webデザインへのアプローチ |    |         |                                  |
|               | 2                                                                                                                                             | コンセプトと情報設計     |    |         |                                  |
|               | 4                                                                                                                                             | デザインと表現手法      |    |         |                                  |
|               | 15                                                                                                                                            | Webページを実現する技術  |    |         |                                  |
|               | 2                                                                                                                                             | Webサイトの公開と運用   |    |         |                                  |
|               | 6                                                                                                                                             | SNSの活用方法       |    |         |                                  |
|               | 6                                                                                                                                             | CMSによるサイト制作    |    |         |                                  |
|               | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |                |    |         |                                  |
| 計             | 38                                                                                                                                            |                |    |         |                                  |
| 使 用 教 材       | ・入門Webデザイン【CG-ARTS】<br>・Webデザイナー検定エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂新版【CG-ARTS】                                                                             |                |    |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし                                                                                                                                          |                |    |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:20%      ・期末試験:60%                                                                            |                |    |         |                                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                                                                   |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         |                                                                                                                   | デジタルデザイン科                                                                                                                                     |    |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                                                                                   |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 科 目 名         |                                                                                                                   | Web制作                                                                                                                                         |    | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 1                                                                                                                 | 履 修 学 期                                                                                                                                       | 後期 | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 3                                                                                                                 | 総授業コマ数                                                                                                                                        | 57 | 単 位 数   | 3                                |
| 担 当 教 員       | 内海 信也                                                                                                             | 実 務 経 験                                                                                                                                       |    |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | 作品をネットで公開できるように、Webサイトの制作方法とデザインを学びます。                                                                            |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 到 達 目 標       | ・HTML/CSSの概要について説明できる。<br>・参考書を使いながら、自らデザインしたWebサイトをコーディングできる。                                                    |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 目 標 資 格       | Webデザイナー検定 ベーシック                                                                                                  |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特になし                                                                                                              |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                                                               | 授 業 内 容                                                                                                                                       |    |         |                                  |
|               | 2                                                                                                                 | 知的財産権                                                                                                                                         |    |         |                                  |
|               | 2                                                                                                                 | データフォーマット                                                                                                                                     |    |         |                                  |
|               | 2                                                                                                                 | Webサイトの設計                                                                                                                                     |    |         |                                  |
|               | 2                                                                                                                 | Webサイト制作の準備                                                                                                                                   |    |         |                                  |
|               | 6                                                                                                                 | HTML(マークアップ)                                                                                                                                  |    |         |                                  |
|               | 6                                                                                                                 | CSSによる装飾                                                                                                                                      |    |         |                                  |
|               | 2                                                                                                                 | さまざまなデバイス表示の考慮                                                                                                                                |    |         |                                  |
|               | 25                                                                                                                | Webサイトのデザインと制作                                                                                                                                |    |         |                                  |
|               | 10                                                                                                                | バナー広告                                                                                                                                         |    |         |                                  |
| 計             | 57                                                                                                                | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |    |         |                                  |
| 使 用 教 材       | ・入門Webデザイン【CG-ARTS】<br>・Webデザイナー検定エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂新版【CG-ARTS】<br>・1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座【SBクリエイティブ】 |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし                                                                                                              |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・課題評価:80%    ・授業に取り組む姿勢:20%                                                                 |                                                                                                                                               |    |         |                                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                            |                                        |    |         |                                  |
|---------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------|----|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         |                                                            | デジタルデザイン科                              |    |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                            |                                        |    |         |                                  |
| 科 目 名         |                                                            | アニメコンポジット                              |    | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 1                                                          | 履 修 学 期                                | 後期 | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1                                                          | 総授業コマ数                                 | 19 | 単 位 数   | 1                                |
| 担 当 教 員       | 田中 宏明                                                      | 実 務 経 験                                |    |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | アニメ制作のコンポジット業務(合成・特殊効果・モーション設定)で使用されているソフトの使い方を学びます。       |                                        |    |         |                                  |
| 到 達 目 標       | ・After Effectsを使用してタイムシートの通りに基本的なコンポジットができる。               |                                        |    |         |                                  |
| 目 標 資 格       | 特になし                                                       |                                        |    |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特になし                                                       |                                        |    |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                        | 授 業 内 容                                |    |         |                                  |
|               | 2                                                          | アニメーション映像の基本(流れ・素材・タイムシート等)            |    |         |                                  |
|               | 2                                                          | フレームレート・映像サイズ・デュレーション・画像ファイル・配置・レイアウト等 |    |         |                                  |
|               | 2                                                          | キーフレーム・フェード・コマ打ち・親子関係                  |    |         |                                  |
|               | 2                                                          | パン・ホホブラシ・トラックアップ/トラックバック・オーバーラップ       |    |         |                                  |
|               | 2                                                          | 残像効果・乗算合成・透過光                          |    |         |                                  |
|               | 2                                                          | 3D空間の作成・ピン送り・アイリスアウト                   |    |         |                                  |
|               | 1                                                          | 編集作業とは                                 |    |         |                                  |
|               | 2                                                          | エンディングクレジット                            |    |         |                                  |
|               | 1                                                          | レンダリング                                 |    |         |                                  |
| 計             | 3                                                          | 課題制作                                   |    |         |                                  |
|               | 19                                                         |                                        |    |         |                                  |
| 使 用 教 材       | ・AfterEffects for アニメーション BEGINNER [CC対応 改訂版]【BNN出版】       |                                        |    |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし                                                       |                                        |    |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:20%      ・実技(課題・試験)評価:80% |                                        |    |         |                                  |



# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                                                    |                          |    |         |                       |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----|---------|-----------------------|
| 学 科 名         |                                                                                                    | デジタルデザイン科                |    |         |                       |
| コ ー ス 名       |                                                                                                    |                          |    |         |                       |
| 科 目 名         |                                                                                                    | ビジネススキルトレーニング            |    | 科 目 分 類 | <div>独自 / 共通</div>    |
| 履 修 年 次       | 1                                                                                                  | 履 修 学 期                  | 通年 | 授 業 形 態 | <div>講義 (実習) 演習</div> |
| コマ数 / 週       | 1                                                                                                  | 総授業コマ数                   | 38 | 単 位 数   | 2                     |
| 担 当 教 員       | 内海 信也                                                                                              | 実 務 経 験                  |    |         |                       |
| 目 的 / 概 要     | ビジネス社会で用いられるソフトやセキュリティについて学びます。<br>AIリテラシの習得。                                                      |                          |    |         |                       |
| 到 達 目 標       | ・情報倫理を学び、情報倫理に則った行動ができる。<br>・ビジネス社会に必要な知識を学び、就職活動で活用できる。<br>・AIに関する基本的な考え方や知識、活用事例などについて理解する。      |                          |    |         |                       |
| 目 標 資 格       | ビジネス能力検定ジョブパス 3級                                                                                   |                          |    |         |                       |
| 前 提 知 識       | 特になし                                                                                               |                          |    |         |                       |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                                                | 授 業 内 容                  |    |         |                       |
|               | 3                                                                                                  | AIリテラシ                   |    |         |                       |
|               | 2                                                                                                  | 基本動作・言葉遣い・電話応対・電子メールのマナー |    |         |                       |
|               | 4                                                                                                  | 企業訪問・面接試験                |    |         |                       |
|               | 5                                                                                                  | 自己分析・自己PR・志望動機           |    |         |                       |
|               | 2                                                                                                  | コミュニケーションとビジネスマナー        |    |         |                       |
|               | 2                                                                                                  | 話し方と聞き方、指示の受け方と報告、連絡、相談  |    |         |                       |
|               | 2                                                                                                  | 来客応対・訪問                  |    |         |                       |
|               | 4                                                                                                  | ビジネス文書                   |    |         |                       |
|               | 9                                                                                                  | iPad・Microsoft365の活用方法   |    |         |                       |
| 計             | 5                                                                                                  | 情報モラル学習                  |    |         |                       |
|               | 38                                                                                                 |                          |    |         |                       |
| 使 用 教 材       | ・これだけは知っておきたい! 面接対策&ビジネスマナー【ウィネット】<br>・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト【日本能率協会マネジメントセンター】<br>・Udemy 「はじめてのAI」 |                          |    |         |                       |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし                                                                                               |                          |    |         |                       |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:40%      ・期末試験:60%                                                |                          |    |         |                       |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                                                                                               |                      |    |         |                                    |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----|---------|------------------------------------|
| 学 科 名         |                                                                                                                                               | デジタルデザイン科            |    |         |                                    |
| コ ー ス 名       |                                                                                                                                               |                      |    |         |                                    |
| 科 目 名         |                                                                                                                                               | 映像制作                 |    | 科 目 分 類 | <div>独自 / 共通</div>                 |
| 履 修 年 次       | 2                                                                                                                                             | 履 修 学 期              | 通年 | 授 業 形 態 | <div>講義 / <div>実習</div> / 演習</div> |
| コマ数 / 週       | 1                                                                                                                                             | 総授業コマ数               | 38 | 単 位 数   | 2                                  |
| 担 当 教 員       | 内海 信也                                                                                                                                         | 実 務 経 験              |    |         |                                    |
| 目 的 / 概 要     | 映像作品の制作を通して様々な制作技術を身につけます。                                                                                                                    |                      |    |         |                                    |
| 到 達 目 標       | ・映像編集アプリケーションでノンリニア編集が行なえる。<br>・AfterEffectsでモーショングラフィックスが行える。                                                                                |                      |    |         |                                    |
| 目 標 資 格       | 特になし                                                                                                                                          |                      |    |         |                                    |
| 前 提 知 識       | Photoshopの基本操作                                                                                                                                |                      |    |         |                                    |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                                                                                           | 授 業 内 容              |    |         |                                    |
|               | 1                                                                                                                                             | AfterEffectsの概要と基礎知識 |    |         |                                    |
|               | 6                                                                                                                                             | AfterEffectsの操作方法    |    |         |                                    |
|               | 12                                                                                                                                            | モーショングラフィックス作品制作     |    |         |                                    |
|               | 1                                                                                                                                             | Premiere Proの概要と基礎知識 |    |         |                                    |
|               | 6                                                                                                                                             | Premiere Proの操作方法    |    |         |                                    |
|               | 12                                                                                                                                            | 動画広告等の作品制作           |    |         |                                    |
|               | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |                      |    |         |                                    |
| 計             | 38                                                                                                                                            |                      |    |         |                                    |
| 使 用 教 材       | ・一気にビギナー卒業! 動画でわかるAfter Effects教室【技術評論社】<br>・プロが教える! Premiere Pro デジタル映像 編集講座 CC対応【ソーテック社】                                                    |                      |    |         |                                    |
| 履 修 上 の 意 注   | 特になし                                                                                                                                          |                      |    |         |                                    |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:80%                                                                                           |                      |    |         |                                    |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                             |                                                                                                                                                                                                                             |                                                                               |         |                                  |
|---------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         |                                             | デジタルデザイン科                                                                                                                                                                                                                   |                                                                               |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                             |                                                                                                                                                                                                                             |                                                                               |         |                                  |
| 科 目 名         |                                             | イラストレーション                                                                                                                                                                                                                   |                                                                               | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 2                                           | 履 修 学 期                                                                                                                                                                                                                     | 通年                                                                            | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 前期2 / 後期1                                   | 総授業コマ数                                                                                                                                                                                                                      | 57                                                                            | 単 位 数   | 3                                |
| 担 当 教 員       | 内崎 雅俊<br>田中 宏明                              | 実 務 経 験                                                                                                                                                                                                                     | 商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。 |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     |                                             | ビジュアル表現の重要エレメントとして、イラストレーションの描き方を学びます。                                                                                                                                                                                      |                                                                               |         |                                  |
| 到 達 目 標       |                                             | ・コンピュータを利用してカラーイラストが描ける。<br>・対象に合わせたイラストの描きわけが描ける。                                                                                                                                                                          |                                                                               |         |                                  |
| 目 標 資 格       |                                             | 特になし                                                                                                                                                                                                                        |                                                                               |         |                                  |
| 前 提 知 識       |                                             | 特になし                                                                                                                                                                                                                        |                                                                               |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                         | 授 業 内 容                                                                                                                                                                                                                     |                                                                               |         |                                  |
|               | 1<br>3<br>2<br>8<br>6<br>18<br>2<br>3<br>14 | 写真とイラストの違い・イラストを用いるメリット等<br>主線無しイラスト(学習1、制作2)<br>写真トレスイラスト(学習1、制作1)<br>ドロー系イラスト(学習4、制作4)<br>挿絵制作(シーン検討1、ラフ1、制作4)<br>就活作品制作(各自の就活に必要な作品の制作)<br>アニメ風(学習(3Dデッサン人形・ベクトルレイヤー(曲線・流し消す)1、試作1)<br>異国風イラスト(学習1、制作2)<br>作品制作(他科目連携作品) |                                                                               |         |                                  |
|               |                                             | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。                                                                               |                                                                               |         |                                  |
|               | 計                                           | 57                                                                                                                                                                                                                          |                                                                               |         |                                  |
| 使 用 教 材       |                                             | ・絵を描く仕事を始めたい! Illustratorキャラクター制作の教科書【技術評論社】<br>・プリントおよびサンプル                                                                                                                                                                |                                                                               |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   |                                             | ネット等に投稿するなどして、向上心を磨きましょう。                                                                                                                                                                                                   |                                                                               |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 |                                             | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:80%                                                                                                                                                                         |                                                                               |         |                                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

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

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                         |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
|---------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         |                                                         | デジタルデザイン科                                                                                                                                     |    |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                         |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 科 目 名         |                                                         | 実践デザイン                                                                                                                                        |    | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 2                                                       | 履 修 学 期                                                                                                                                       | 通年 | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1                                                       | 総授業コマ数                                                                                                                                        | 38 | 単 位 数   | 2                                |
| 担 当 教 員       | 内海 信也                                                   | 実 務 経 験                                                                                                                                       |    |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | グラフィックデザインのトータルな仕事を、様々な媒体での制作を実践的に行い、それぞれの制作ハウソウを修得します。 |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 到 達 目 標       | 学習媒体個別の制作方法を実践できる。                                      |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 目 標 資 格       | 特になし                                                    |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特になし                                                    |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                     | 授 業 内 容                                                                                                                                       |    |         |                                  |
|               | 10                                                      | 就職活動用デザイン作品制作<br>イベント・商品・ショップ・Web等の企画・広告・デザイン                                                                                                 |    |         |                                  |
|               | 9                                                       | 各種グッズ制作(衣類・生活雑貨等)<br>衣類<br>生活雑貨                                                                                                               |    |         |                                  |
|               | 19                                                      | 他科目連携作品制作<br>イベント・商品の企画・設定・デザイン<br>イベント・商品に関する広告・サイネージ・パッケージ等の制作                                                                              |    |         |                                  |
|               |                                                         | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |    |         |                                  |
| 計             | 38                                                      |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 使 用 教 材       | ・教科担当者作成の資料                                             |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し                                                    |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:80%     |                                                                                                                                               |    |         |                                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

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

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                       |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科                                                             |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                                       |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 科 目 名         | Webデザイン                                                               |                                                                                                                                               |    | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 2                                                                     | 履 修 学 期                                                                                                                                       | 通年 | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2                                                                     | 総授業コマ数                                                                                                                                        | 76 | 単 位 数   | 4                                |
| 担 当 教 員       | 高桑 博道<br>内海 信也                                                        | 実 務 経 験                                                                                                                                       |    |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | Webサイトをデザインするソフトの操作方法を学びます。                                           |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 到 達 目 標       | ・Dreamweaverによるサイト作成ができる。<br>・バナー広告等のWeb系ビジュアル要素を作れる。                 |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 目 標 資 格       | 特に無し                                                                  |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特に無し                                                                  |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                   | 授 業 内 容                                                                                                                                       |    |         |                                  |
|               | 6                                                                     | Dreamweaverの基礎知識                                                                                                                              |    |         |                                  |
|               | 8                                                                     | Dreamweaverのサイトの定義                                                                                                                            |    |         |                                  |
|               | 8                                                                     | CSSデザインのバリエーション                                                                                                                               |    |         |                                  |
|               | 8                                                                     | Dreamweaverの各種機能                                                                                                                              |    |         |                                  |
|               | 27                                                                    | Webサイトの構築                                                                                                                                     |    |         |                                  |
|               | 4                                                                     | バナー制作                                                                                                                                         |    |         |                                  |
|               | 15                                                                    | サイト制作                                                                                                                                         |    |         |                                  |
| 計             | 76                                                                    | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |    |         |                                  |
| 使 用 教 材       | 世界一わかりやすい Dreamweaver 操作とサイト制作の教科書 CC対応【ソシム】<br>※進捗状況によっては、その他の教材も使用。 |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し                                                                  |                                                                                                                                               |    |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:80%                   |                                                                                                                                               |    |         |                                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                     |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
|---------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科                                           |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                     |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
| 科 目 名         | 3DCG制作Ⅱ                                             |                                                                                                                                               |                                                                   | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 2                                                   | 履 修 学 期                                                                                                                                       | 通年                                                                | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2                                                   | 総授業コマ数                                                                                                                                        | 76                                                                | 単 位 数   | 4                                |
| 担 当 教 員       | 橋本 貢                                                | 実 務 経 験                                                                                                                                       | 映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。 |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | 3DCGによる様々な表現方法を学びます。                                |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
| 到 達 目 標       | ・中規模のモデルを作成できる。<br>・DTPで利用できるレベルの画質のレンダリング方法を設定できる。 |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
| 目 標 資 格       | 特に無し                                                |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特に無し                                                |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                 | 授 業 内 容                                                                                                                                       |                                                                   |         |                                  |
|               | 12                                                  | ポリゴンモデリング                                                                                                                                     |                                                                   |         |                                  |
|               | 4                                                   | ライティングとカメラワーク                                                                                                                                 |                                                                   |         |                                  |
|               | 4                                                   | レンダリング                                                                                                                                        |                                                                   |         |                                  |
|               | 4                                                   | テクスチャー                                                                                                                                        |                                                                   |         |                                  |
| 授 業 計 画       | 8                                                   | 背景                                                                                                                                            |                                                                   |         |                                  |
|               | 4                                                   | アニメーション                                                                                                                                       |                                                                   |         |                                  |
|               | 40                                                  | 作品制作(ロゴ、パッケージデザイン、人型モデリング、他科目用素材、その他を予定)                                                                                                      |                                                                   |         |                                  |
|               |                                                     | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |                                                                   |         |                                  |
|               | 計                                                   | 76                                                                                                                                            |                                                                   |         |                                  |
| 使 用 教 材       | ・教科担当者作成の資料                                         |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し                                                |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:80% |                                                                                                                                               |                                                                   |         |                                  |



# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                                      |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
|---------------|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科                                                            |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                                      |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| 科 目 名         | デジタルコミック制作                                                           |                                                                                                                                               |                                                                               | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 2                                                                    | 履 修 学 期                                                                                                                                       | 通年                                                                            | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 1                                                                    | 総授業コマ数                                                                                                                                        | 38                                                                            | 単 位 数   | 2                                |
| 担 当 教 員       | 田中 宏明                                                                | 実 務 経 験                                                                                                                                       | 商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。 |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | 多くのマンガ制作支援機能を持ったコミック制作ソフトの操作方法を学びます。                                 |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| 到 達 目 標       | ・コミック表現の要素を作品に使用できる。<br>・モノクロ原稿の制作が行える(トーンによる表現等)。<br>・カラー原稿の制作が行える。 |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| 目 標 資 格       | 特に無し                                                                 |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特に無し                                                                 |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                                  | 授 業 内 容                                                                                                                                       |                                                                               |         |                                  |
|               | 1                                                                    | コミック表現の効果と良いところ                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
|               | 2                                                                    | マンガ特有の表現方法とコミック制作ソフトでの操作方法【基本編】<br>フキダシ・漫符・効果線・かき文字・コマ割り・感情表現とポーズ・背景・トーン・その他                                                                  |                                                                               |         |                                  |
|               | 2                                                                    | マンガ特有の表現方法とコミック制作ソフトでの操作方法【応用編】<br>フキダシ・漫符・効果線・かき文字・コマ割り・感情表現とポーズ・背景・トーン・その他                                                                  |                                                                               |         |                                  |
|               | 2                                                                    | デジタルによるコミック表現の操作方法(白黒マンガ)                                                                                                                     |                                                                               |         |                                  |
|               | 2                                                                    | デジタルによるコミック表現の操作方法(カラーマンガ)                                                                                                                    |                                                                               |         |                                  |
|               | 4                                                                    | ショートストーリーからマンガを描く                                                                                                                             |                                                                               |         |                                  |
|               | 4                                                                    | 広告でのコミック表現                                                                                                                                    |                                                                               |         |                                  |
|               | 21                                                                   | 作品制作                                                                                                                                          |                                                                               |         |                                  |
|               |                                                                      | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |                                                                               |         |                                  |
| 計             | 38                                                                   |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| 使 用 教 材       | ・クリスタ デジタルマンガ&イラスト道場【ソーテック社】<br>・プリントおよびサンプル                         |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | 特に無し                                                                 |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:80%                  |                                                                                                                                               |                                                                               |         |                                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                |                                                                                                                                               |                                                                                                       |         |                                  |
|---------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         |                | デジタルデザイン科                                                                                                                                     |                                                                                                       |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                |                                                                                                                                               |                                                                                                       |         |                                  |
| 科 目 名         |                | ポートフォリオ制作                                                                                                                                     |                                                                                                       | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 2              | 履 修 学 期                                                                                                                                       | 前期                                                                                                    | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 2              | 総授業コマ数                                                                                                                                        | 38                                                                                                    | 単 位 数   | 2                                |
| 担 当 教 員       | 田中 宏明<br>内海 信也 | 実 務 経 験                                                                                                                                       | アニメーター・商業漫画執筆・各種イラスト業務の経験と、コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務の経験を生かし、作品の品質を向上する教育を行う。 |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     |                | 就職活動に使用するポートフォリオ(作品集)制作を行います。                                                                                                                 |                                                                                                       |         |                                  |
| 到 達 目 標       |                | ・就職活動用のポートフォリオを完成させ、その後は随時ブラッシュアップを行える。<br>・作品のコンセプトを説明できる。                                                                                   |                                                                                                       |         |                                  |
| 目 標 資 格       |                | 特に無し                                                                                                                                          |                                                                                                       |         |                                  |
| 前 提 知 識       |                | 特に無し                                                                                                                                          |                                                                                                       |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数            | 授 業 内 容                                                                                                                                       |                                                                                                       |         |                                  |
|               | 5              | ポートフォリオの制作サポート                                                                                                                                |                                                                                                       |         |                                  |
|               | 2              | ポートフォリオ課題実習(表1・表4)                                                                                                                            |                                                                                                       |         |                                  |
|               | 4              | ポートフォリオ課題実習(プロフィール等)                                                                                                                          |                                                                                                       |         |                                  |
|               | 4              | ポートフォリオ課題実習(作品説明等)                                                                                                                            |                                                                                                       |         |                                  |
|               | 4              | 作品制作・修整                                                                                                                                       |                                                                                                       |         |                                  |
|               | 19             | 就職対策(面接練習・作品説明・その他)                                                                                                                           |                                                                                                       |         |                                  |
|               |                | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |                                                                                                       |         |                                  |
| 計             | 38             |                                                                                                                                               |                                                                                                       |         |                                  |
| 使 用 教 材       |                | ・絵を描く仕事を始めたい! Illustratorキャラクター制作の教科書【技術評論社】<br>・レイアウト・デザインの教科書【SBクリエイティブ】<br>他                                                               |                                                                                                       |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   |                | 特になし                                                                                                                                          |                                                                                                       |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 |                | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:50%      ・課題評価:50%                                                                                           |                                                                                                       |         |                                  |

# シラバス

作成日:2022年4月1日

|               |                                                     |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
|---------------|-----------------------------------------------------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------------------------------|
| 学 科 名         | デジタルデザイン科                                           |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
| コ ー ス 名       |                                                     |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
| 科 目 名         | 卒業制作                                                |             |                                                                                                                                               | 科 目 分 類 | <div>独自</div> / 共通               |
| 履 修 年 次       | 2                                                   | 履 修 学 期     | 後期                                                                                                                                            | 授 業 形 態 | <div>講義</div> <div>実習</div> / 演習 |
| コマ数 / 週       | 5                                                   | 総授業コマ数      | 95                                                                                                                                            | 単 位 数   | 5                                |
| 担 当 教 員       | 内海 信也<br>内崎 雅俊                                      | 実 務 経 験     | コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。                                                      |         |                                  |
| 目 的 / 概 要     | 2年間の集大成として、作品の制作を行います。                              |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
| 到 達 目 標       | ・企画立案、資料が作成できる。<br>・コンセプト通りの作品を制作できる。               |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
| 目 標 資 格       | 特に無し                                                |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
| 前 提 知 識       | 特に無し                                                |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
| 授 業 計 画       | コマ数                                                 | 授 業 内 容     |                                                                                                                                               |         |                                  |
|               | 10                                                  | 企画立案・企資料の作成 |                                                                                                                                               |         |                                  |
|               | 70                                                  | 作品制作        |                                                                                                                                               |         |                                  |
|               | 5                                                   | 展示計画        |                                                                                                                                               |         |                                  |
|               | 5                                                   | ワークショップ検討   |                                                                                                                                               |         |                                  |
|               | 5                                                   | 展示準備等       |                                                                                                                                               |         |                                  |
|               | 計                                                   | 95          | ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。<br>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。<br>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。<br>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。 |         |                                  |
| 使 用 教 材       | ・各種関連科目の教科書                                         |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
| 履 修 上 の 意 注   | スケジュール管理に注意。                                        |             |                                                                                                                                               |         |                                  |
| 成 績 評 価 の 方 法 | 以下の点を中心に総合的に評価します。<br>・授業に取り組む姿勢:50%      ・課題評価:50% |             |                                                                                                                                               |         |                                  |