

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	空間デザイン	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法		演習	
担当教員	吉川 久美子 ・ 久保 環	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要・授業内容	グリッドを使ってパースをとり、街並みの風景や自身で考えた室内の背景イラストなどを作成する。技術、奥行きのある空間の感覚を身につける。								
到達目標	1年時より作業スピードや効率を意識して製作し、多く作品数を仕上げられるよう作業を行う。(年間作品目標6作)								
授業計画・内容									
第1週	課題の説明、前期課題(外観、部屋二点作成)			第16週	後期課題説明、後期課題(外観、スケッチ作成) 部屋or魚眼パース				
第2週	前期課題を各自取り組む			第17週	スケッチ(外観・校外授業)				
第3週				第18週	スケッチ(2周目の時間を延長して実施)				
第4週				第19週	後期課題を各自取り組む				
第5週				第20週					
第6週				第21週					
第7週				第22週					
第8週				第23週					
第9週				第24週					
第10週				第25週					
第11週				第26週					
第12週	進み具合を確認、わからない箇所の解消			第27週	進み具合を確認、わからない箇所の解消				
第13週	締め切りを意識し、前期課題に取り組む			第28週	後期課題を各自取り組む				
第14週	前期課題を各自取り組む			第29週					
第15週	前期課題を仕上げる			第30週	後期課題を仕上げる				
評価方法	作品提出による点数と、授業態度による点数								
教科書教材など	参考:「グリッドで背景を描こう」 「風景デッサンの基本」 「構図に活かす遠近法 建物&街角スケッチパース」								
実務経験	フリーランスとして、アニメ・デザイン等の企業から仕事を受託している。				実務経験のある教員による授業科目			✓	

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスマナー	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	講義
担当教員	小松 幹代	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	社会におけるマナーの重要性と、日本の文化と習慣を学んでいく。						
到達目標	基本と応用を使い分けながら、社会に出ても困らないための知識と実技を身につける。						
授業計画・内容							
第1週	マナーの基本 他人紹介	第16週	葬儀 ①危篤				
第2週	国際プロトコル	第17週	葬儀 ②死亡後の流れ				
第3週	スピーチ ①上手な話し方	第18週	葬儀 ③通夜の方法				
第4週	スピーチ ②上手な聞き方	第19週	葬儀 ④通夜の参列				
第5週	スピーチ ③スピーチのコツ	第20週	葬儀 ⑤葬式				
第6週	スピーチ ④敬語、忌み言葉	第21週	葬儀 ⑥告別式				
第7週	贈答 ①贈答の種類	第22週	葬儀 ⑦神葬祭				
第8週	贈答 ②贈答の時期	第23週	葬儀 ⑧葬儀後				
第9週	贈答 ③贈答の内容	第24週	葬儀 ⑨法事				
第10週	贈答 ④金封の種類	第25週	お見舞い ①病氣見舞い				
第11週	贈答 ⑤金封の書き方	第26週	お見舞い ②見舞い品				
第12週	贈答 ⑥袱紗	第27週	お見舞い ③その他の見舞い				
第13週	贈答 ⑦風呂敷	第28週	手紙 ①手紙の基本				
第14週	贈答 ⑧物の渡し方	第29週	手紙 ②封筒				
第15週	テスト、解答・解説	第30週	テスト、解答・解説				
評価方法	定期テストなし。半期ごとに授業内容の把握、理解度を確保するための小テストを授業内で実施予定。						
教科書 教材など	なし						
実務経験	企業にて教育担当や、着物着付・作法やマナーの仕事に携わる。 (12年)				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	色彩論	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	講義
担当教員	梶並 珠玖子	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	色彩検定2級の公式テキストに基づいて、周辺知識を含む色彩のしくみについて基本から応用への知識を広く理解し、より洗練された色選びや配色ができるようにする。テキストの音読や過去問題集にも取り組む						
到達目標	色彩検定2級テキスト程度の知識を身に着け今後の実務に生かす。色彩検定2級を取得する						
授業計画・内容							
第1週	復習、色のUD 光と色	第16週	ファッション				
第2週	復習 光と色 色の表示	第17週	インテリア				
第3週	色彩心理	第18週	インテリア				
第4週	色彩心理	第19週	景観色彩				
第5週	色彩心理	第20週	景観色彩				
第6週	色彩調和	第21週	景観色彩				
第7週	色彩調和	第22週	慣用色名				
第8週	色彩調和	第23週	検定対策				
第9週	色彩調和	第24週	検定対策				
第10週	配色イメージ	第25週	検定対策				
第11週	配色イメージ	第26週	検定対策				
第12週	ビジュアル	第27週	検定対策				
第13週	ビジュアル	第28週	検定対策				
第14週	ビジュアル	第29週	検定対策				
第15週	ファッション	第30週	検定対策				
評価方法	授業態度、ホームワーク、ノートチェック 30点 試験内容、検定結果内容 70点						
教科書 教材など	色彩検定公式テキスト2級編、配色カード						
実務経験	(有)ゆめぱれっとCORPORATIONにて16年、各種教室や、業務としてトータルコーディネーター、企画プロデュースに携わる。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	動画編集実践	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法		実技	
担当教員	平石 明香	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	動画編集基礎を踏まえたうえでの動画制作編集実習を行う。								
到達目標	動画編集技術、コンピュータなどの知識や技術をより実践的に身につける。 グループ課題をすることにより協調性も養っていく。								
授業計画・内容									
第1週	ガイダンス／動画について／課題について	第16週	映像への特殊効果の追加						
第2週	グループ課題1	第17週	映像への特殊効果の追加						
第3週	グループ課題1	第18週	映像への特殊効果の追加						
第4週	グループ課題1	第19週	映像への特殊効果の追加						
第5週	グループ課題1	第20週	映像への特殊効果の追加						
第6週	グループ課題1	第21週	映像への特殊効果の追加						
第7週	グループ課題1	第22週	映像への特殊効果の追加						
第8週	グループ課題1発表	第23週	映像への特殊効果の追加						
第9週	個人課題1	第24週	グループ課題2						
第10週	個人課題1	第25週	グループ課題2						
第11週	個人課題1	第26週	グループ課題2						
第12週	個人課題1	第27週	グループ課題2						
第13週	個人課題1	第28週	グループ課題2						
第14週	個人課題1	第29週	グループ課題2						
第15週	個人課題1発表	第30週	グループ課題2発表						
評価方法	出席・授業態度・提出物(特に重点を置く)などを総合評価								
教科書 教材など	パソコン他								
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作の業務に携わる。				実務経験のある教員による 授業科目				

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	Webデザイン実践	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	実技
担当教員	平石 明香	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	マルチメディア概論の内容とリンクさせ必要な知識を及び1年次で学習したHTMLを利用し、Webページのデザインに必要なCSSを学習する。 ・Webページの構造とデザイン(CSS)						
到達目標	効果的なWebサイトが制作できるようにCSS3を使いこなせることを目標とする。						
授業計画・内容							
第1週	ガイダンス／CSSの基礎	第16週	CSS スレイアウト				
第2週	CSSの基礎	第17週	CSS レイアウト				
第3週	CSSの基礎	第18週	CSS トランジション。アニメーション				
第4週	CSS 背景とボーダー	第19週	CSS トランジション。アニメーション				
第5週	CSS 背景とボーダー	第20週	CSS トランジション。アニメーション				
第6週	CSS ボックス	第21週	CSS 変形				
第7週	CSS ボックス	第22週	CSS 変形				
第8週	CSS 色とグラデーション	第23週	課題制作				
第9週	CSS 色とグラデーション	第24週	課題制作				
第10週	CSS テキスト・フォント	第25週	課題制作				
第11週	CSS テキスト・フォント	第26週	課題制作				
第12週	CSS 段組み	第27週	課題制作				
第13週	CSS 段組み	第28週	課題制作				
第14週	CSS レイアウト	第29週	課題制作				
第15週	CSS レイアウト	第30週	課題制作				
評価方法	出席・授業態度・提出物・テスト(特に重点を置く)などを総合評価						
教科書 教材など	HTML5&CSS3辞典(株)アंक著 HTML5&CSS3辞典 インプレス						
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作の業務に携わる。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	DTP&雑誌編集実践	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法		実技	
担当教員	新里 郁生	学年・学期	2年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須		
授業概要	私が実際に現場でしている事に近い内容を課題にします。								
授業内容	授業の基本的な流れは、1.制作→2.生徒の前で講評→3.講評を元に修正→4.再提出になります。								
到達目標	社会人になった時に会社で簡単な案件を任せられるよう経験を積んでもらいます。								
授業計画・内容									
第1週	●自習課題(自分の好きな物のコラージュ)	第16週	メニュー表(観音開き/両面)講評						
第2週	自習課題講評	第17週	メニュー表(観音開き/両面)修正提出						
第3週	●自習課題を元にポストカード作成	第18週	●リーフレット作成						
第4週	ポストカード講評→修正再提出	第19週	↓						
第5週	●名刺作成	第20週	↓						
第6週	名刺講評→修正再提出	第21週	リーフレット講評						
第7週	●フライヤー(チラシ片面)作成	第22週	リーフレット修正						
第8週	フライヤー(チラシ片面)講評	第23週	リーフレット修正再提出						
第9週	フライヤー(チラシ片面)修正再提出	第24週	●イベントツール(ポスターやチラシなど)作成						
第10週	●フライヤー(チラシ両面)作成	第25週	↓						
第11週	↓	第26週	↓						
第12週	フライヤー(チラシ両面)講評	第27週	↓						
第13週	フライヤー(チラシ両面)修正再提出	第28週	イベントツール講評						
第14週	●メニュー表(観音開き/両面)作成	第29週	イベントツール修正						
第15週	↓	第30週	イベントツール修正再提出						
評価方法	出席率と課題内容で評価。								
教科書 教材など	実際に私が手がけた仕事を教材にします。								
実務経験	印刷、デザイン制作、Webサイト制作の会社にてデザイナー					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop実践		学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	実技
担当教員	行田 雅		学年・学期	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須
授業概要・授業内容	今までに学習してきた操作の応用を実践。就職先に向けての課題作品作成(各自就職先に向けての作品を作成)							
到達目標	Photoshopの機能を使いこなし多くの作品を作成する							
授業計画・内容								
第1週	人物レタッチ(肌の修正 & 広告作り)			第16週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第2週	パターンの作成			第17週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第3週	水彩加工 & 広告作成			第18週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第4週	レタッチ(不要な物を消す)			第19週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第5週	レタッチレッスン1(不要物削除と色変更)			第20週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第6週	レタッチレッスン2(合成と雰囲気づくり/商品の影をつくる/視点のコントロール)			第21週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第7週	レタッチレッスン3(モノクロ写真のカラー化/近未来的表現/立体感アップ)			第22週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第8週	レタッチレッスン4(しずる感アップ/デザイン素材の差し替え/天候を変える)			第23週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第9週	レタッチレッスン5(髪の毛の切り抜き/簡単肌補正/本格肌補正)			第24週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第10週	レタッチレッスン7(デジタルメイク/手のスタイル/服の内側を作る)			第25週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第11週	レタッチレッスン8(質感変更/光や色をのせる/遠近感の演出)			第26週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第12週	レタッチレッスン9(エフェクト作成/ビジュアル制作/)			第27週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第13週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			第28週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第14週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			第29週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
第15週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			第30週	ビジュアル制作(合成)の作品づくり			
評価方法	出席率と提出物と授業態度で評価していきます。							
教科書教材など	『Photoshopレタッチ [伝わる] 写真補正&加工を学ぶ現場の教本』(MdN)							
実務経験	写真館、結婚式場等でカメラマンとして勤務後、フリーのカメラマンとして活動				実務経験のある教員による授業科目			✓

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator実践	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	実技	
担当教員	中田 一平	学年・学期	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須	
授業概要 ・ 授業内容	Adobe Illustrator基礎技術をベースに、デザインコンセプトなどの企画立案から応用技術まで実践。各自進路・就活に沿った課題を設定しポートフォリオ等の作品制作を行う。							
到達目標	1年次で覚えたIllustrator基本操作に加え、「人間力」本来を發揮して取り組んでいけるよう、こなすだけの課題ではなく「考える」意識を持ってデザインに取り組む。進路に向け、きめ細かい制作を積み重ねる。							
授業計画・内容								
第1週	ガイダンス、オリエンテーション	第16週	Illustrator実践 各自で課題制作					
第2週	Illustrator実践 各自で課題制作	第17週	Illustrator実践 各自で課題制作					
第3週	Illustrator実践 各自で課題制作	第18週	Illustrator実践 講評、課題改善を計る					
第4週	Illustrator実践 講評、課題改善を計る	第19週	Illustrator実践 共通課題制作、講評					
第5週	Illustrator実践 共通課題制作、講評	第20週	Illustrator実践 各自で課題制作					
第6週	Illustrator実践 各自で課題制作	第21週	Illustrator実践 各自で課題制作					
第7週	Illustrator実践 各自で課題制作	第22週	Illustrator実践 講評、課題改善を計る					
第8週	Illustrator実践 講評、課題改善を計る	第23週	Illustrator実践 共通課題制作、講評					
第9週	Illustrator実践 共通課題制作、講評	第24週	Illustrator実践 各自で課題制作					
第10週	Illustrator実践 各自で課題制作	第25週	Illustrator実践 各自で課題制作					
第11週	Illustrator実践 各自で課題制作	第26週	Illustrator実践 講評、課題改善を計る					
第12週	Illustrator実践 講評、課題改善を計る	第27週	Illustrator実践 共通課題制作、講評					
第13週	Illustrator実践 共通課題制作、講評	第28週	Illustrator実践 各自で課題制作					
第14週	Illustrator実践 各自で課題制作	第29週	Illustrator実践 各自で課題制作					
第15週	Illustrator実践 講評、課題改善を計る	第30週	Illustrator実践 講評、課題改善を計る					
評価方法	出席率と授業態度、提出課題の完成度により評価							
教科書 教材など	特になし							
実務経験	フリーランスとして、各種企業の広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	アニメ・コミック実践	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法		実技	
担当教員	株式会社ENGI所属アニメーター	学年・学期	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須		
授業概要・授業内容	株式会社ENGIで培われた最新のアニメ技術を教え、業界に通用する作画アニメーターの育成を目指す授業である。授業は講義形式(サテライト講義を含む)・課題・フィードバックで行い、個々のスキルに合わせた適切な学習指導を行う。								
到達目標	一年を通して動画アニメーターとして業界に必要とされるスキルを習得し、就職を目指す。								
授業計画・内容									
第1週	動画基礎講座①(動画基礎説明とクリナップ)	第16週	動画中割講座③(同トレブレ、ブレ、ロパク、目パチ)						
第2週	動画基礎課題①(クリナップ実践①)	第17週	動画中割課題③(ブレ作画実践)						
第3週	動画基礎課題①(クリナップ実践②)	第18週	動画中割課題③(ロパク、目パチ実践)						
第4週	動画基礎課題①(クリナップフィードバック)	第19週	動画中割課題③(同トレブレ、ブレ、ロパク、目パチフィードバック)						
第5週	アニメ制作工程	第20週	原画基礎講座						
第6週	動画中割講座①(真ん中割り)	第21週	動画中割講座④(歩き、走り)						
第7週	動画中割課題①(真ん中割り実践①)	第22週	動画中割課題④(歩き実践)						
第8週	動画中割課題①(真ん中割り実践②)	第23週	動画中割課題④(走り実践)						
第9週	動画中割課題①(真ん中割りフィードバック)	第24週	動画中割課題④(歩き走りフィードバック)						
第10週	3DCG基礎講座	第25週	絵コンテ基礎						
第11週	動画中割講座②(1/3割り、タップ割り)	第26週	動画中割講座⑤(なびき)						
第12週	動画中割課題②(1/3割り実践)	第27週	動画中割課題⑤(なびき実践①)						
第13週	動画中割課題②(タップ割り実践)	第28週	動画中割課題⑤(なびき実践②)						
第14週	動画中割課題②(1/3割り、タップ割りフィードバック)	第29週	動画中割課題⑤(なびきフィードバック)						
第15週	アニメ演出論	第30週	VFX基礎講座						
評価方法	定期試験は実施せずに、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 課題(70%)・授業態度や出席(10%)・フィードバック時の理解度(20%)								
教科書教材など	ENGI社オリジナル教材(パンフレットなど媒体での作品使用含む外部使用不可)								
実務経験	株式会社ENGI他でアニメ業界歴5年。他スポット講義は業界歴10年以上。			実務経験のある教員による授業科目			✓		

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	プログラム実践	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	演習
担当教員	平石 明香	学年・学期	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	プログラミング例題演習を中心に授業を進める。						
到達目標	オブジェクト指向プログラミングの概念の理解と簡単なプログラム作成						
授業計画・内容							
第1週	アルゴリズム	第16週	さまざまなクラス機構				
第2週	アルゴリズム	第17週	カプセル化				
第3週	アルゴリズム	第18週	継承				
第4週	アルゴリズム	第19週	多態性				
第5週	アルゴリズム	第20週	Javaを支える標準クラスの利用				
第6週	アルゴリズム	第21週	ファイル入出力				
第7週	アルゴリズム	第22週	インターネットアクセス				
第8週	条件分岐、繰り返し	第23週	データベース操作				
第9週	プログラムの書き方、式と演算子	第24週	アプリケーション作成				
第10週	条件分岐、繰り返し	第25週	アプリケーション作成				
第11週	配列	第26週	アプリケーション作成				
第12週	メソッド	第27週	アプリケーション作成				
第13週	複数クラスを用いた開発	第28週	Javaプログラミング能力認定試験3級対策				
第14週	オブジェクト指向プログラミング	第29週	Javaプログラミング能力認定試験3級対策				
第15週	インスタンスとクラス	第30週	Javaプログラミング能力認定試験3級対策				
評価方法	出席・授業態度・提出物、期末試験を総合評価						
教科書 教材など	パソコン他						
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作の業務に携わる。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	造形総合実習	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	演習
担当教員	和泉 裕子	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	個人個人の就職先・進路先によって個別の課題設定を行う。 個別に課題設定やタイムスケジュールを組み、それに従って作業をすすめていく。 プライダル等のペーパーアイテム、ブランケットやパスケース、携帯ケース等の印刷所に入稿するグッズ制作を中心に行う。						
到達目標	クライアントとの打ち合せ等、より実務的な流れを通して入稿データを作成できる。 進行管理ができる。 ノベルティとしてのグッズ制作ができる。						
授業計画・内容							
第1週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第16週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第2週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第17週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第3週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第18週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第4週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第19週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第5週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第20週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第6週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第21週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第7週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第22週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第8週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第23週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第9週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第24週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第10週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第25週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第11週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第26週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第12週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第27週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第13週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第28週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第14週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第29週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
第15週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等	第30週	ペーパーアイテム・ノベルティ制作等				
評価方法	定期テストは実施するが、全体評価の10%程度である。 残りの90%は指定したチュートリアル提出や完成度、授業態度等を総合的に判断し評価する。						
教科書 教材など	独自教材						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作		学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	実技
担当教員	和泉 裕子		学年・学期	2年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	個人個人の就職先・進路先によって個別の課題設定を行う。 個別に課題設定やタイムスケジュールを組み、それに従って作業をすすめていく。 個人制作と同時進行してクラス全体で作品紹介リーフレットを作成する。							
到達目標	クライアントとの打ち合せ等、より実務的な流れを通して入稿データを作成できる。 進行管理ができる。							
授業計画・内容								
第1週	個別の作品制作			第16週	個別の作品制作・作品集打ち合せ			
第2週	個別の作品制作			第17週	個別の作品制作・作品集打ち合せ			
第3週	個別の作品制作			第18週	個別の作品制作・作品集台割および役割分担			
第4週	個別の作品制作			第19週	個別の作品制作・作品集台割および役割分担			
第5週	個別の作品制作			第20週	個別の作品制作			
第6週	個別の作品制作			第21週	個別の作品制作			
第7週	個別の作品制作			第22週	個別の作品制作			
第8週	個別の作品制作			第23週	個別の作品制作			
第9週	個別の作品制作			第24週	個別の作品制作・各担当ページ制作			
第10週	個別の作品制作			第25週	個別の作品制作・各担当ページ制作			
第11週	個別の作品制作			第26週	個別の作品制作・各担当ページ制作			
第12週	個別の作品制作			第27週	個別の作品制作・各担当ページ制作			
第13週	個別の作品制作			第28週	個別の作品制作・全体でのページ調整			
第14週	個別の作品制作			第29週	個別の作品制作・全体でのページ調整			
第15週	個別の作品制作			第30週	個別の作品制作・入稿			
評価方法	定期テストは他の実習系教科とあわせて「4時間で自分が作るものを設定し、タイムスケジュールを組み、達成度を評価する」ものとして実施するが、全体評価の10%程度である。 残りの90%は指定したチュートリアル提出や完成度、授業態度等を総合的に判断し評価する。							
教科書 教材など	独自教材							
実務経験	アートディレクターとして様々な企業のパンフレット・HPはもちろんCM制作を手掛ける。また、漫画やアニメの原作・作画にも携わっている。					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	ハード・ソフト	学科名	CG・Web・アニメ			授業方法	講義
担当教員	平石 明香	学年・学期	2年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	近年におけるコンピュータの社会的応用は、コンピュータや関連する周辺機器など、ハードウェアの低価格化、小型化およびネットワーク化によって大きく変化しています。 コンピュータは、極めて重要な道具となっており、職業人が共通に備えておくべき情報技術に関する基礎的な知識を学びます。						
到達目標	テキストの内容だけでなく、補足事項をプラスして知識の定着をはかる。 ITパスポート試験(任意)						
授業計画・内容							
第1週	コンピュータ構成要素	第16週	マルチメディア				
第2週	コンピュータ構成要素	第17週	マルチメディア				
第3週	コンピュータ構成要素	第18週	マルチメディア				
第4週	システム構成要素	第19週	マルチメディア				
第5週	システム構成要素	第20週	ネットワーク				
第6週	ソフトウェア	第21週	ネットワーク				
第7週	ハードウェア	第22週	ネットワーク				
第8週	ハードウェア	第23週	セキュリティ				
第9週	ハードウェア	第24週	セキュリティ				
第10週	ハードウェア	第25週	セキュリティ				
第11週	ハードウェア	第26週	セキュリティ				
第12週	ヒューマンインタフェース	第27週	セキュリティ				
第13週	ヒューマンインタフェース	第28週	著作権				
第14週	ヒューマンインタフェース	第29週	著作権				
第15週	マルチメディア	第30週	著作権				
評価方法	出席、授業態度、提出物、検定、期末テストによる総合判断						
教科書 教材など	コンピュータ概論 ウイネット						
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作の業務に携わる。				実務経験のある教員による 授業科目		✓