

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
「描く」ことに慣れる。前半は人物や動物など様々なモチーフ(題材)を勢いよく描くことで、線密度による感触を実感する。最終的に、人物のプロポーションを正確に再現できるようになることを目標とする。	適宜必要な資料はプリントとして配布、または前週授業で説明	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。人物・動物・風景の基本的な描写技術を身につける人物・動物においては、骨格、筋肉を正確に理解し描く技術を習得する / 皮膚や毛並み等質感の違いを理解し、描く技術を習得する / 風景においては、1点透視法、2点透視法を理解し、まずは1点透視法を通して、最終的に背景画が正確かつ美しく表現できるよう、ていねいに根気よくパースの重要性と技術を習得する・講評会・意見交換 離れた位置から客観的に見る事で、今後の課題目標をたてる。お互いの作品を見て、意見交換する事で、他者の考え方を受け入れつつ、互いに高めあい、協力しあえる関係性を築く	【専門知識・スキル】1. 人物 各パーツ、骨格、筋肉を理解し、正面、側面、背面を正確に描写できる技術2. 動物 様々な種類の動物の骨格や特徴を理解し、描写できる技術3. 風景 パースを理解し、1点透視法で背景を描写できる技術4. タッチ 様々な質感や、遠近感等が表現できる技術	【受講ルール等】指定された日時に指定された方法で提出。締切日に提出が不可能な場合は理由を講師に報告の上、提出。【評価の観点】課題制作(1)パース・プロポーション→パースやプロポーションの正しい理解と描写力(2)タッチ → 質感、距離感等の正確でわかりやすい表現力(3)トーン → トーン幅があり、わかりやすく美しい表現力(4)完成度 → 指定の条件を満たし、わかりやすく美しく表現されている事 【その他】3~4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】(1)課題評価(2)授業受講姿勢・出席率が80%を満たさない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位取得を認めない

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(30分)課題の目的、内容、マナーについてレクチャー・第1課題【人物 顔 クロッキー】	(1)配布資料を参考に顔の各パーツをトレーニング(2)配布資料を参考に顔全体をトレーニング	観察力を養い、正確な描写力を養う	計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、ケント紙(A4)、筆記具、カッターナイフ		
2	第2課題【人物 顔 本制作】	収集資料を参考に顔を描く	収集資料を参考にバランス、質感を意識しタッチをつけて正確に顔を描き描写力を高める	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ	第2課題提出(A4ケント紙)	
3	第3課題【動物 クロッキー】	収集資料を参考に動物クロッキー	各動物の特徴や骨格を意識し、正確な描写力を養い、幅を広げる	課計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ		
4	第4課題【動物 本制作】	収集資料を参考に動物を描く	各動物の特徴や骨格を意識し、正確な描写力を養い、幅を広げる	計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ	第3課題提出(A4ケント紙)	
5	第6課題【パース トレーニング】	(1)配布資料を参考にパースを理解する(2)配布したワークシートでパーストレーニング	透視法を理解し、様々なモチーフで実際にトレーニングし、さらに理解を深める	計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ		
6	第7課題【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く(パースを確認しながら下描き)	1点透視法が理解できているか確認しながら室内を描く	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		
7	第7課題【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く(下描き線を参考に再確認しながら本制作)	1点透視法が理解できているか確認しながら室内を描く	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		

## 23年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_2年\_ドローイング I\_布施千加里.xlsx

8	第7課題【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く(下描き線を参考に再確認しながら本制作)	1点透視法が理解できているか確認しながら室内を描く	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	第7課題提出(A4ケント紙)	
9	第8課題【人物 全身 クロッキー】	配布資料を参考に人物の全身を様々な角度からトレーニング	男女それぞれの骨格や筋肉を理解、意識し、正確な描写力を養う	計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ		
10	第9課題【人物 全身 本制作】	収集資料を参考に人物の全身を描く(ケント紙に人物の全身のアウトラインをおこす)	収集資料を参考に骨格、質感を意識しタッチをつけて正確に人物を描き描写力を高める	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	第9課題提出(A4ケント紙)	
11	第10課題【人物 年齢による描き分け】	配布資料を参考に様々な年齢層の人物をトレーニング	収集資料を参考に骨格、質感を意識しタッチをつけて正確に人物を描き描写力を高める	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	第10課題提出(A4ケント紙)	
12	第11課題【工業製品 自動車】	配布資料を参考にトレーニング	配布資料で自動車、工業製品のパースを確認し、理解する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ	第11課題提出(A4ケント紙)	
13	第12課題【パース 建築物】	各種透視法の理解	各種透視法の確認	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙2枚		
14	第12課題【パース 建築物】	各種透視法の理解	各種透視法の確認	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙2枚		
15	第12課題【パース 建築物】	収集資料を参考に透視法で建物を描く	透視法が理解できているか確認しながら建築物を描く(講評会)	発信力・傾聴力・柔軟性	【授業運営方法】:実習・講評会【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙2枚	第12課題提出(A4ケント紙)	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	Html、css、テキスト、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルを習得する。実際のホームページの構造を調べ、各自で企画書～ホームページ制作までの全行程を学習することを目的とする。またプレゼンテーションを通じて発信力、修正力を習得する。	適宜必要な資料はプリントとして配布。※資料は後期でも使用します、必ずポケットフォルダーなどを用意しいつでも確認できる状態をキープすること。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。前半は、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルなど基礎的な事を習得する。後半に行う課題にて、実際の仕事で必要とされるクライアントとのコミュニケーションの取り方、ターゲットに合った企画立案を習得する。Webデザインの授業を通じて情報の整理の仕方や物作りの手順、見せ方などを理解、習得する。	【1】Webデザインに最低限必要なHTMLの知識とルールの習得。【2】Dreamweaverの使い方+CSSの使い方の習得。【3】企画書(コンセプト+ディレクトリ構成図)の意味を理解し将来仕事をする際に大切な、デザイン(物作り)の基礎を理解、習得。【4】スケジュール感覚を養う。	【受講ルール等】:資料は後期でも使用します、ポケットフォルダーなどを用意しいつでも確認できる状態をキープすること。【評価の観点】:最終過程にてプレゼンテーションを行います。指定された日時に指定された方法で提出厳守。【その他】:3~4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】:最終課題、プレゼンテーション80%、授業態度20%(欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。)		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(4)色について(5)Webデザインについて	コンセプト別のサイトを考える。	普段見慣れているWebサイトがどのような仕組みで出来ているかをリサーチする。	傾聴力、発信力	プリント配布 ※配布したプリント、ハードディスク	Linux環境目視確認	
2	Webデザインについて	インターネット基礎知識ディレクトリ構成図の書き方。	実際にあるWebサイトからディレクトリ構成図を書きWebサイトの構造を理解する。	主体性	〃	課題1:xxxレポート 課題2:xxx作成	
3	Dreamweaverの機能基礎	Dreamweaverの機能基礎【1】テキストの管理(CSS)【2】テーブル基礎/リンク基礎	【1】Dreamweaverのcss機能を習得。【2】テキストレイアウトの仕組みを習得。	〃	〃	〃	
4	〃	Dreamweaverの機能基礎【1】画像挿入・画像リンク【2】Dreamweaverの機能基礎 JavaScript【3】Dreamweaver応用	【1】リンク機能・画像の配置・機能基礎を習得。【2】Dreamweaverで動きのあるJavaScript機能を習得。【3】実際にWebサイト全体をHTMLで組み立てる。	〃	【3】については見本サイト(Photoshopデータ)を配布。		
5	〃	【3】Dreamweaverの機能基礎 Dreamweaver応用	【3】Dreamweaverで実際にWebサイト全体をHTMLで組み立てる。見本サイト(Photoshopデータ)を配布。	〃	〃		
6	〃	〃	〃	〃	〃		
7	Webサイトを制作:共通テーマ	Illustratorを使用し【企画書の内容】ショップ名/ロゴ/ターゲット/ショップコンセプト/Webサイトコンセプト	各自のコンセプトに合わせた適切な企画を制作。情報の整理目的に沿った企画立案。	計画力、創造力	【1】クライアントと見立てて方向性を報告・相談後に企画書の制作。【2】チェック。		

8	Webサイト前期総合	共通テーマにてWebサイトを制作【1】企画立案書類制作【2】トップページの制作(Photoshop)	【1】目的に沿う企画立案【2】企画にマッチしたトップページの制作	〃	〃		
9	〃	【1】トップページの制作【2】CSS+HTMLの制作	習得したルールを厳守しCSS+HTMLの制作	計画力、実行力、創造力、柔軟性	【1】クライアントと見立てて方向性を報告・相談後に企画書の制作。【2】トップページ制作チェック。		
10	〃	CSS+HTMLの制作	〃	〃	【1】【2】は上記同様【3】DreamweaverでWebサイト全体をHTMLで組み立てる。		
11	〃	CSS+HTMLの制作	〃	〃	DreamweaverでWebサイト全体をHTMLで組み立てる。		
12	〃	CSS+HTMLの制作	〃	〃	〃		
13	〃	CSS+HTMLの制作	〃	〃	〃		
14	プレゼンテーション	プレゼンテーション	魅力あるプレゼンテーションを行う。プレゼンテーションをしっかり見聞きし、良い点を学ぶ。また、そこで学んだ事を後期に繋げる。	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力	プロジェクターを使用し全員の前でプレゼンテーションを行います。		
15	【1】修正【2】フィニッシュワーク	修正+確認	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。修正後PC/タブレット/スマホサイズに合わせたトップページの作成(ポートフォリオ用)	柔軟性、課題発見力	提出(企画書PDF+HTMLデータ)		

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたエリア内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に読みやすく理解しやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。	なし、課題毎にプリントを配布します。	《実務経験のある教員による授業科目》文字組みや工業系イラスト制作に長けているドロー系ソフトIllustratorと写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopの基本的な操作方法を学ぶこととする。 上記ソフトのスキル習得が予定より早く進めば、単純な構造のサイトや短い実写動画の編集技術まで習得する。	IllustratorとPhotoshopで自由にデザインできるようになる。特にパスを使った図形操作ができるようになる。また、世に言う新聞挟み込み広告(ユニーやAEONなど)、商品写真や文字量が多く情報にあふれた広告ツールを組めるようになる。文字組の達人になる。	【受講ルール等】デザインの現場で必要とされるCGスキルをしっかりと習得していただきますので、できる限り全授業出席すること。わからないことを翌週に持ち越さないこと。元氣よく日々過ごすこと。 【評価の観点】パスが切れる、何でも図形が作れる、切り抜き合成ができる等のスキル取得面と作品のクオリティ。出席率。意欲。【その他】各自の制作がメイン。【評価項目(評価の方法)】CGスキル面と課題のクオリティ、提出日の厳守など

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	Illustratorのスキルレベル把握①	キーボード上で両手の指が思ったように動く。 直線図形の作成。回転コピー等	ショートカットがいくつか使えるようになる。全選択、ダイレクト選択、Alt+ドラッグ(Altコピー)、Ctrl+Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
2	Illustratorのスキルレベル把握②	キーボード上で両手の指が思ったように動く。 直線図形の作成。パスファインダの理解、応用。	ショートカットがいくつか使えるようになる。Alt+ドラッグ(Altコピー)、Ctrl+Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
3	Illustratorのスキルレベル把握③	曲線図形の作成。 文字内の復習。 ハガキ裏表の作成→出力	ポイントと方向線の理解、操作。 パスで「紅葉の葉」を描けるようになる	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
4	Illustratorの図形作成マニュアル①	第三者に伝わるマニュアルの作成。 制作の手順、項目、マニュアルページのレイアウトなど「伝わるマニュアル」作成を目指す。	ベタ打ち、ボックス打ち、パスに沿っての打ち込みが理解できる。文字間、行間の操作。白場のあるレイアウトが組める。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	マニュアルA4レイアウトデータ×1点	
5	Illustratorの図形作成マニュアル②	5名程度のグループを作り、各自で作ったマニュアルをグループ内で配布し作成しやすいかの検証をし、より「伝わるマニュアル」へと修正をかける。	自由にパスがあやつることができる。 2つのソフト間のデータファイルのやり取りを理解する。	柔軟性、傾聴力、主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
6	ポートフォリオ制作①レイアウト揭示	ページへ入れ込む共通データを学生へ配布し、各自が見やすいと思うページデザインを作らせ、教室の壁に掲示する。5~7人程度で意見交換会を実施。	他者の意見を自分の作品に取り入れることができる柔軟性を身につけた。	柔軟性、客観性	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	初校出力揭示	
7	ポートフォリオ制作②修正	ポートフォリオを修正する。ポイントは見やすさ、伝わりやすさ、ページ内での各データの優先順位を意識する。	他者の意見を自分の作品に取り入れることができる柔軟性を身につけた。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		

8	ポートフォリオ制作③再校揭示	再校を出力し、前回の出力(初校)の下段に掲示し、修正できたかどうかの意見交換の後、再修正をかける。	レイアウトに対するアドバイスと修正。画面内での主役と脇役の整理、アピールポイントの確立。	主体性、行動力、柔軟性、継続力	【授業運営方法】:自由に制作、レイアウトへのアドバイス 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	修正出力揭示	
9	ポートフォリオ制作④修正	数ページを実修正・制作	各種図形の加工を「街」を作りながら具体的に学ぶ。	素直さ、客観性、ストレスコントロール	【授業運営方法】:作画のレクチャー 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
10	ポートフォリオ制作⑤レイアウト(仮)完成	修正後のページに各自のオリジナル作品を当て込み、10ページ程度出力する	各自で資料を探し、できる限り忠実に再現する。一方向からでなく多方向から考察できると作品のクオリティが上がる。	完成度・クオリティに対してやり込む力、情報収集力、継続力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	ポートフォリオの出力10ページ程度	
11	コンペ用イラスト制作①ラフスケッチ	季刊エス+ワコム主催の「ペンタpdeアート投稿コンテスト」の作品を制作するにあたり、過去の入賞作品を調べ、傾向と対策を寝った上で下絵制作。	下書きを壁に掲示し、5~7名程度のメンバーで意見交換をする。	完成度・クオリティに対してやり込む力、情報収集力、継続力	【授業運営方法】:アクティブラーニング 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	下書きデータ揭示	
12	コンペ用イラスト制作②意見交換	下絵揭示、意見交換を経て、レイアウト、構図等の修正を計り、よりアピール力の強いイラスト、押し出しの強いイラストを目指す。	下書きを壁に掲示し、5~7名程度のメンバーで意見交換が終わった学生から本制作に入る。	素直さ	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
13	コンペ用イラスト制作③修正、下書きアップ	実制作。	効率的な仕事の進め方、効果的な見せ方、レイアウト、文字組を考察する。	展開力、構成力	【授業運営方法】:プロジェクトを見ながらソフトの操作をいっしょに行う 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	修正データ揭示	
14	コンペ用イラスト制作④実制作	実制作	講師のアドバイスを各自の構図、描きこみに反映させ完成度を上げる。	修正力、柔軟性、完成度・クオリティに対してやり込む力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
15	コンペ用イラスト制作④実制作→データ提出	実制作→データ提出 コンペへのエントリーは各自夏休み中に行うものとする。	より完成度を上げる。	スケジュール管理能力、展開力、構成力、描き込み力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し、静止画として完成させ、より精細で効率的なモデリング技術と、空間内構成能力を身につける。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ポリゴンモデリングを学ぶ事で、思い描いた形を立体的に構成し視覚的に表現する能力を高める。ポリゴンの流れを意識して構造を知る事で、効率良い3Dモデルを作成する。ポリゴンツールを使って形を構成し、形の組み立て方を工夫し仕上げる能力を養う。	【専門知識スキル】:画像から立体的に形状を認識できる。使用するツールを道具として捉え、立体的に形を起こせる。仕上がりを想像して作成し、より良く見せる為の構図がつけれる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。3Dモデリングを通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:静止画は全てA4カラープリントし、指定日時に提出すること。欠席した場合は、知人からノートを貸してもらい、次回授業までに復習しておくこと。【評価の観点】:・必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できるか。・与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。・効率的な作業進捗と、授業時間外でのモデリング完成度と、作品完成度、自己満足度。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)ポリゴンツールを使って人型ゆるキャラを作成する	ソフトウェアの操作方法、ツールの使い方を復習する。	前期授業内容把握とMaya基本操作の理解	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:説明を開きながらPCを操作する 【持参物】:ノートPC	【宿題】:デザイン画を描きデジタル化してくる	
2	ローポリキャラ作成: オリジナルキャラクターをデザインしてモデリングする	デザイン画をPhotoshopでモデリング用に加工して、シーン内に配置しキャラクターベースを作成する。	画像をモデリング用に加工する工程の理解	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:ノートPC、筆記具		
3	〃	キャラクターベースを切り分けて、服を作成する。	パーツを切り分けてレイヤー管理する方法を習得	〃	〃		
4	〃	デザイン画に合わせて、顔にカット線を追加し頭を作成する。	マルチカットを使ったカット方法と立体的な顔にするために頂点位置移動方法の習得	〃	〃		
5	〃	顔にUVを施してPhotoshopで顔のテクスチャを作成する。	UV展開とテクスチャ作成方法の習得	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:ノートPC、筆記具、ワコムタブレット		
6	〃	大雑把な形状で髪を作成し、変形ツールで形状調整する。	スカルプトツール、ラティスツールの使い方を習得	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:ノートPC、筆記具		
7	〃	手、靴、服細部パーツを作成作成し、キャラクターを仕上げる。	パーツの組み立て仕上げ方法の習得	〃	〃		
8	〃	キャラクターの影響範囲を調整して、背景用ステージを作成し、ポーズを付けレンダリングして仕上げる。	影響範囲調整方法、レンダリング方法を習得	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリント、画像データ、デザイン画	
9	クイックモデリング: モデリングの応用	コンセプトスケッチから最小限のポリゴンで自動車を作成し、パーツを切り分けてカラーリングし仕上げる。	ポリゴンツールを駆使して、短時間でモデリングする方法を習得	〃	〃		
10	〃	ロボットイラストから形状を作成しテクスチャをマッピングして仕上げる。	〃	〃	〃		

11	〃	側面、上面の写真画像を使って形状を作成し、使用した画像をテクスチャとして割り当て仕上げる。	〃	〃	〃	〃	【宿題】:作成する乗り物の資料集め
12	乗り物をデザインする: 自由制作	乗り物の構造を理解して、パーツごとに形状を作成し組み立てる。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃	〃	
13	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
14	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
15	〃	背景用のステージを作成し、乗り物を配置してレンダリングして仕上げる。	〃	〃	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリント、画像データ

22年度 TSD CGデザイン 2年 2DイラストI 青山

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
<p>基本操作とツールの使い方：フォトショップの基本的な操作や、選択、ペイント、レイヤー、マスク、テキスト、エフェクトなどのツールの使い方を学びます。 レタッチや修正の技術：写真の修正や改良、色調補正、白飛びや黒つぶれの修正など、写真加工の基本的な技術を学びます。 フォトショップを使用してロゴ、ポスター、チラシなどのグラフィックデザインを作成する技術を学びます。 フォトショップを使用して、キャラクターイラストやデジタルペイント作品を制作する技術を学びます。 複数の写真を合成し、写真合成作品を制作する技術を学びます。印刷、Web上での画像解像度、容量、データ変換についても理解する。</p>	<p>Photoshop、illustrator、ペンダブレット、A4サイズ用紙、スキャナ、ペン</p>	<p>《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。CGデザイナーに必要なPhotoshopの知識を習得する。Photoshopとペンダブレットの機能を広く理解し、より多くの描き方を学ぶ。多くの技術にチャレンジする事により、クライアントからの多種多様な要望に応える事の出来る技術を身につける。そして、出来るだけ多くの枚数を描き、作業量を多くこなして経験を積む。</p>	<p>【専門知識スキル】：フォトショップ、イラストレータを通し、デザイナーに必要なCGツールの基礎力を身につけて、より多くのデジタルツールを使いこなせる技術を習得。スキャナー、ペンダブレット、プリンターなど周辺機器の使い方を学び、総合的なCG制作技術を身につける。【社会人基礎力】：創造力、複数のもの(もの、考え方、技術等)を組み合わせて、新しいものを作り出す</p>	<p>【受講ルール等】：前週授業内で、次週内容説明。課題提出期限内に、課題提出用サーバー内の各個人のフォルダに提出。提出期限に提出が出来ない場合は単位取得を認めない。【評価の観点】：各課題ごとに与えられたテーマを理解し、その表現と制作時間に見合った作業量が感じられるか。締め切りまでの作業を把握し、必要な時間配分で作業を進め完成度を高められたか。新しい技術や新しい表現を習得する為に失敗を恐れずに挑戦し、失敗や成功からも学ぶ事が出来たか。【評価項目(評価の方法)】：授業態度－20%、最終課題発表－10%、小課題合計－40%、期末最終課題－30%(期末最終課題未提出の場合は、小課題ト等の他項目で点数があっても評価はFとなる)。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。</p>			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	環境確認。ペンダブレット設定確認。アドビIDログイン確認。Photoshop基礎1 ツールボックス、ウィンドウの機能説明。	一般的によく使用されるツールを中心に、各ツールの応用技術や組み合わせ方、より高度な編集技術についても学びます。スキャニングの基礎。解像度とレベル補正についての知識を習得する。	スキャナの設定と解像度やスキャンモードを習得する	創造力、複数のもの(もの、考え方、技術等)を組み合わせて、新しいものを作り出す	【授業運営方法】：実習 【持参物】：ポータブルハードディスク、USBメモリ、ペンダブレット、スキャナ、Photoshop、ノートパソコン	環境目視確認	
2	Photoshop基礎2 レイヤー機能の習得。	レイヤーパネルの使い方など、基本的な概念を学びます。レイヤーマスクの作成方法、レイヤーの一部を非表示にする方法、クリッピングマスクの作成方法、クリッピングマスクを使ったイラストレーションの作成など、クリッピングマスクの使い方を学びます。	レイヤー機能やヒストリー、ナビゲータパネルを駆使し、制作作業環境のカスタマイズ方法を学ぶ		【授業運営方法】：実習 【持参物】：ポータブルハードディスク、USBメモリ、ペンダブレット、スキャナ、Photoshop、ノートパソコン	課題1:xxxレポート 課題2:xxx作成	
3	Photoshop基礎3 フィルター機能の習得。	フィルターの種類や効果、使用方法などを学びます。画像のブラー、シャープ化、変形、ノイズの除去、色調補正など、フィルターを使って画像の見え目を調整する方法や、フィルターを組み合わせる特定の効果を出す方法などを学びます。	Photoshopの数多くのフィルターを駆使し、質感表現を学ぶ	【授業運営方法】：実習 【持参物】：ポータブルハードディスク、USBメモリ、ペンダブレット、スキャナ、Photoshop、ノートパソコン	〃		
4	Photoshop基礎4 レイヤー効果の機能を習得	レイヤースタイルでは、影、グロー、輪郭線、斜線などのエフェクトや、レイヤースタイルを使ったテキストデザイン、画像のモンタージュ方法などを学びます。	レイヤースタイル機能で3Dレイヤーを作成。奥行き感の表現や、テキストやロゴ、マーク等を配置しレイアウトする力をつける	【授業運営方法】：実習 【持参物】：ポータブルハードディスク、USBメモリ、ペンダブレット、スキャナ、Photoshop、ノートパソコン			
5	Photoshop基礎5 選択範囲をパスに変換	パスパネルの機能を習得し、主線をアウトライン化し、スムーズで修正しやすい主線を制作し、より高度なイラストレーションを制作する。	自動選択ツールとパスパネルを使用して、ベジェ曲線の制作技術を習得する。	【授業運営方法】：実習 【持参物】：ポータブルハードディスク、USBメモリ、ペンダブレット、スキャナ、Photoshop、ノートパソコン			



科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
3Dソフト「Maya」を使い、キーフレームアニメーション、キャラクターアニメーションとカメラワークを学ぶ。業界に必要なCGアニメーションの知識、技術を習得する。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》 デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。アニメーション制作に必要な技術を学ぶ。キャラクターを動かすための設定、キャラクターアニメーションの基本を学ぶ。	【専門知識スキル】:アニメーションの仕組みが理解できる。キャラクターの設定方法が理解できる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。モデリング、アニメーション制作を通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:課題は指定日時に、指定された提出方法で提出すること。欠席した場合は、授業内容を聞き次回授業までに復習しておくこと。【評価の観点】:必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できるか。与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。効率的な作業進行と、作品完成度、自己満足度。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)ゆるキャラアニメーション	(1)ゆるキャラに骨を入れてポーズをつける。(2)動物に骨を入れてポーズをつける。(必要データ)1年後期に作成した動物を持ってくる。	スケルトンの配置方法とオブジェクトへのバインド方法の習得	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める【持参物】:ノートPC、筆記具		
キーフレームアニメーション	(1)ポーズを付けたキャラの関節位置を記憶させアニメーションを設定する。(2)イス、小物を使用して、キャラと一緒に配置しアニメーションを設定する。(必要データ)1年後期に作成した家具を持ってくる。	グループ化、アウトライナーの使い方の理解と、キーの打ち方など基本的な操作方法の習得	〃	〃		
〃	(1)グループ階層を使ってキーフレームを設定する。(2)キーフレームの編集と削除方法。	時間の理解とタイムスライダー使い方の習得	〃	〃		
パスアニメーション	カーブを使ってアニメーションを作成する。	カーブの描き方、グラフエディタ使い方の習得	〃	〃		
サイクルアニメーション	オブジェクト階層から連続するアニメーションを作成する。	グラフエディタの設定方法の習得	〃	〃		
カメラモーション	作成したアニメーションモデルをシーン内に読み込み配置して、カメラを使った動きのあるシーンを作成する。	カメラの役割とアニメーションとして使い方の習得	〃	〃		
キャラクターモーション	(1)ダミーキャラにクイックリグツールを使って、キャラクターRIGを作成する。(2)ダミーキャラで作成したリグをキャラクターにセットして、リグとキャラをバインド	クイックリグ設定方法、スキンのバインド方法の習得	〃	〃		
〃	キャラクターの動きを考えてポーズを作成しアニメーションを設定して確認動画を作成する。	キーフレームとタイミング、確認動画作成方法の習得	〃	〃		
〃	キャラクターにポーズをつけ、すべての関節を動かして滑らかな動きを作成し、確認動画を作成する。	〃	〃	〃	【提出課題】: MPEG4動画	
スケルトンを使ったアニメーション	ロボットのパーツをグループ化して、スケルトンを使ってロボットの動きを作成する。	スケルトンの配置、スケルトンとオブジェクトへのペアレント化方法の習得	〃	〃		

テクスチャベースドモーシオン	ポリゴンプレーンにマッピングされたテクスチャから、形状を切り出し立体化してアニメーションを作成する。	テクスチャマッピング方法の習得	〃	〃		
おもちゃ箱の世界を作る：自由制作	(1)おもちゃ箱の中でおもちゃが動き回り、ストーリーが展開するアニメーションを作成する。(2)おもちゃを作成して配置しモーシオンをつける。(ポイント)新規に作成するモデルと、1年時に作成したモデルを活用して世界感を広げる。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃		
〃	〃	〃	〃	〃		
〃	〃	〃	〃	〃		
〃	複数のカメラを配置しプレレンダリングで動画を作成して提出する。	〃	〃	〃	【提出課題】： MPEG4動画	

## 23年\_前期\_TSD\_2年\_デッサン I

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	写実的な絵を描けるようになるために「見る力＝知覚」を養う。デッサンという技能を身につけることによって、想像力、創造性といった感性を導く情操豊かな思考を育てる。	使用テキスト:適宜必要な資料はプリントとして配布また、ホワイトボードに掲示。	【実務経験のある教員による授業科目】一貫して次の4点を実習にて習得 1:輪郭線(物との境界線)の知覚 2:物と背景(ネガ・スペース)の知覚 3:遠近法の知覚 4:光と影の知覚	写実的な絵が描けるようになることによって「自信」を持ち、自分自身の生き方や考え方を変えていく上でのポジティブな思考力を発揮できるようにする。	【評価の観点】 1:作品への取り組み姿勢 2:作品の内容【評価項目(評価の方法)】平常点(授業受講姿勢など)／課題評価／出席率(但し、必要出席率80%に満たない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位不認定とする)		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード'(任意)
1	【手のデッサン_01】	紙の上に手を置き、鉛筆を側面に置いて輪郭線を描く。背景は黒く塗り、爪、しわ、目に見えるものを詳細に描き加える。	輪郭線を忠実に捉えリアルさを実感する。ネガ・スペースを理解・認識できるようにする。	主体性/傾聴力/実行力	【授業運営方法】:実習【持参物】:デッサン用具一式(鉛筆各種、練りゴム、カッターナイフ、ティッシュペーパー)	クロッキー帳	机上
2	【手のデッサン_02】	手を上向きに保ち、透明シートを落ちないように載せ、油性サインペンで輪郭線をシート越しに描いてゆく。	見えるものを、可能な限り細部まで正確にトレースする感覚を覚える。	〃	〃/クリアファイル/油性サインペン、プラスチック消しゴム	〃	〃
3	〃	シートに描いた輪郭線を今度は画用紙に転写。そこに実際に手を見ながら、描写を加えていく。	トレースした形が写実的であることを認識する。	創造力	〃	〃	〃
4	〃/講評会	01、02の作品を一緒にイーゼルに並べ個々の作品に対して講師が寸評。	並べて観ることで、客観的に自分のデッサンを振り返る。	傾聴力/課題発見力/柔軟性	〃	〃	〃
5	【静物デッサン】	【モチーフ】:「靴」と「小物類」を持参。どちらかは必ず明度が低い黒っぽい色。※靴は必ず小物は帽子、ストール等、お出かけをテーマに選ぶ。	デスケールの使い方を学習。水平垂直、角度の相互関係、ネガの形を知覚することで正確な形が取れることを習得する。	主体性/傾聴力/実行力	【授業運営方法】:実習【持参物】:デッサン用具一式/●モチーフ用の「靴」と「小物類」	B3画用紙	机上/輪郭線とネガ・スペース
6	〃	明暗関係を明快に。	鉛筆の濃淡の幅を作ることができるようにする。	創造力	〃	〃	固有色の描き分け
7	〃	光と影の形が、どういう形をしているのか具体的に捉える。	直接物に当たる、1.ダイレクトな光、2.遮られてできる影、3.反射光、4.突出した部分にできる影、この4つを理論的にも理解をする。	〃	〃	〃	光と影
8	〃	手前の描き込み。総合的な取り組み。	集中、没頭してモチーフと向き合う。	〃	〃	〃	包括
9	〃/講評会	作品を一緒にイーゼルに並べ個々の作品に対して講師が寸評。	人の作品と自分の作品を見比べることで、客観的に作品の評価を受け入れ次の作品への糧とする。	傾聴力/課題発見力/柔軟性	〃	〃	〃
10	【単色水彩デッサン】セピア(濃い茶色系)やインディゴ(藍色)など、明度の低い色1色と白のみを使用して描写。	【モチーフ】 01.リンゴ(持参)/02.白い皿/03.紙テープ/04.選択でガラスグラス or 木製スプーン(フォーク)	透明水彩絵の具の特性を理解。白色は基本、紙の色を残す事を理解。鉛筆から着彩までの時間配分の計画性を意識して進める。	主体性/傾聴力/実行力	【授業運営方法】:実習【持参物】:デッサン用具一式/水彩用具一式(筆各種、透明水彩絵の具、パレット、筆洗用の容器、雑巾、ティッシュペーパー)/●モチーフ用のリンゴ	B4サイズ・マーマネイドイラストレーションボード	机上

23年\_前期\_TSD\_2年\_デッサン I

11	〃	鉛筆での下書きは、大まかな輪郭線が取れたならば随時着彩へ進む。	正確な輪郭線を捉えるための技能を再度確認。	創造力	〃	〃	〃
12	〃	塗るところと白く残すところを意識して大きく光と影をとらえる。	筆先の可塑性による色の塗り方を習得。モチーフの固有色の違いを色の明度差で表現。	〃	〃	〃	〃
13	〃	〃	4つの光／影の理論を理解。光と影の形の特徴の違いが質感の違いにつながることを認識。	〃	〃	〃	〃
14	〃	手前の描き込み。総合的な取り組み。	包括的な取組み。	〃	〃	〃	〃
15	〃／講評会	作品と一緒にイーゼルに並べ個々の作品に対して講師が寸評。	人の作品と自分の作品を見比べることで、客観的に作品の評価を受け入れ次の作品への糧とする。	傾聴力／課題発見力／柔軟性	〃	〃	〃
16	【静物小】水彩デッサン／モチーフを教室に4セット組む。それぞれに6人または7人配置。	【モチーフ】01_リンゴ大程度の果物<持参>/02_新聞紙又は布(ストライプ、チェックなどの柄があるとよい)/03_ワイン瓶/04_ロープ	色彩の混色表現の理解。構図、輪郭線、ネガ・スペースを注視しながら進める。	主体性／傾聴力／実行力	【授業運営方法】:実習 【持参物】:デッサン用具 B3サイズ(マーメードイラストレーションボード)	机上／モチーフ持参有	〃
17	〃	鉛筆での下書きは、大まかな輪郭線が取れたならば随時着彩へ進む。	包括的な取組み。	創造力	〃	〃	〃
18	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
19	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
20	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
21	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
22	〃／講評会	作品と一緒にイーゼルに並べ個々の作品に対して講師が寸評。	人の作品と自分の作品を見比べることで、客観的に作品の評価を受け入れ次の作品への糧とする。	傾聴力／課題発見力／柔軟性	〃	〃	〃
23	【石膏デッサン】	【モチーフ】胸像 or 頭像(選択)	人物描写力強化できる／継続して人物の正しいプロポーション・骨格・動きの把握、着衣の質感表現	主体性／傾聴力／実行力	【授業運営方法】:実習 【持参物】:デッサン用具一式	木炭紙サイズ(B画用紙)	イーゼル

※1年生もイーゼル使用開始

23年\_前期\_TSD\_2年\_デッサン I

24	〃	〃	構図、輪郭線、ネガ・スペースを注視しながら進める。	創造力	〃	〃	〃
25	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
26	〃	〃	4つの光／影の理論を再認識。	〃	〃	〃	〃
27	〃	〃	包括的な取組み。	〃	〃	〃	〃
28	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
29	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
30	〃／講評会	作品と一緒にイーゼルに並べ個々の作品に対して講師が寸評。	人の作品と自分の作品を見比べることで、客観的に作品の評価を受け入れ次の作品への糧とする。	傾聴力／課題発見力／柔軟性	〃	〃	〃

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
人物、風景等を正確かつ高いレベルで完成させる。各自のタッチを構築することを目標とし、就職活動の際に必要なポートフォリオの質的充実を図る。	適宜必要な資料はプリントとして配布、または前週授業で説明	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。人物・背景・小型アイテム(車両、武器、雑貨等)制作 指定されたテーマにそった、人物、背景、小型アイテムを設定し、制作に必要な資料を収集する一連の流れを習得。人物は、年齢に合った骨格、性格や体格の表現、衣装等が正確に魅力的に表現できる描写力の習得。背景は正確なパースと表現力の習得。小型アイテムには機能性の綿密なリサーチと描写力の習得 【講評会・意見交換】離れた位置から客観的に見る事で、今後の課題目標をたてる。お互いの作品を見て、意見交換する事で、他者の考え方を受け入れつつ、互いに高めあい、協力しあえる関係性を築く。	【専門知識・スキル】(1)人物 年齢や設定に合った骨格と筋肉、衣装の表現等を、正確かつ魅力的に描写できる技術 (2)風景 パースを確実に、正確で表現豊かな背景を描写できる技術 (3)小型アイテム 機能性を理解し、正確に動作し、魅力的なアイテム等が表現できる技術	【受講ルール等】指定された日時に指定された方法で提出。締切日に提出が不可能な場合は理由を講師に報告の上、提出。【評価の観点】課題制作(1)年齢や設定に合った骨格と筋肉、衣装の表現等を、正確かつ魅力的に描写できる技術(2)風景 パースを確実に、正確で表現豊かな背景を描写できる技術(3)小型アイテム 機能性を理解し、正確に動作し、魅力的なアイテム等が表現できる技術 【その他】3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】(1)課題評価(2)授業受講姿勢・出席率が80%を満たさない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位取得を認めない

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(30分)課題の目的、内容、マナーについてレクチャー(4)第1課題 風景	レクチャー	科目の内容を理解し、スケジュール確認。	計画力・主体性	【授業運営方法】:レクチャー・実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙、風景資料(建築物、自然物が入っていること)数枚		風景資料
2	第1課題【風景】第2講	収集資料を参考に描く	正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙		
3	第1課題【風景】第3講	収集資料を参考に描く	正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙	A4ケント紙	
4	第2課題【車体】第1講	収集資料を参考に描く	正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙、車資料		
5	第2課題【車体】第2講	収集資料を参考に描く	正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙	A4ケント紙	

6	第3課題【人物 動き】第1講	収集資料を参考に描く	骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙、人物資料		
7	第3課題【人物 動き】第2講	収集資料を参考に描く	骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙		
1	第3課題【人物 動き】第3講	収集資料を参考に描く	骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:レクチャー・実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙	A4ケント紙	
2	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図(正面・側面・背面)を正確に描写する	収集資料を参考に描く	3面図を描く。年齢、骨格、衣装等デザインし正確に描写する技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		
3	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第2講 人物 3面図(正面・側面・背面)を正確に描写する	収集資料を参考に描く	テーマに沿った背景を描く。正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	A4ケント紙	
4	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第3講 背景 収集資料を参考にパースをおこす	収集資料を参考に描く	テーマに沿った背景を描く。正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		
5	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第4講 背景 パースが正確にとれているか確認後、アウトラインを入れ、必要に応じてタッチをつける	収集資料を参考に描く	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く事のできる技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	A4ケント紙	
6	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第5講 小型アイテム 資料をもとに構造を理解し、正確に描く	収集資料を参考に描く	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く事のできる技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		
7	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第6講 デザインを施し、必要に応じてタッチをつける	収集資料を参考に描く	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く事のできる技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	A4ケント紙	
15	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第6講 講評会	講評会	作品について意見交換を行い、他者の考え方を受け止め今後の制作に反映させる	発信力・傾聴力・柔軟性	【授業運営方法】:実習・講評会【持参物】デッサン用鉛筆(2H~4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
Web構築ソフト「DreamWeaver」を使ったホームページ制作。制作意図にそったイメージをホームページ上にデザイン展開できる表現力・展開力を身につける。スタート画面のアニメーション等インタラクティブなタイトルも制作する。	適宜必要な資料はプリントとして配布。※前期配布済み資料も使用。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。前期に習得した最低限必要な知識とスキルなど基礎的な事を生かし、後期では企業・店舗Webサイトをフルサイズで制作します。【コンセプトワーク(企画書:ターゲット・コンセプト・ディレクトリー構成図・演出等)→イメージワーク(トップページのデザイン)→DreamWeaverを使用してコーディング→プレゼンテーション】jQueryスライドショー (JavaScriptライブラリ)の習得・実際の仕事で必要とされるクライアントとのコミュニケーションの取り方、ターゲットに合った企画立案+ユーザビリティ・アクセシビリティに考慮したサイト制作を習得する。・Webデザインの授業を通じて物作りに必要な企画・情報整理の仕方や、見せ方、デザインの機能などを理解、習得する。	実際の仕事で必要とされる 1. jQueryスライドショー (JavaScriptライブラリ)の習得 2. コンセプトワーク(企画書)、デザイン(物作り)の基礎をより深く理解、習得。 3. ターゲットを意識した、ユーザビリティ・アクセシビリティに考慮した情報整理の仕方や演出方法の習得。 4. クライアントへのコミュニケーション力・企画力・プレゼンテーション力の習得。 5. 前期よりも長いスケジュール感覚を養う。	【前半】前期を振り返りながらコンセプトワークの大切さやユーザビリティ・アクセシビリティについて講義します。既存の良いサイトをリサーチ・分析し全員の前でプレゼンテーションをしていただきます。【後半】企業(既存・仮想)または店舗のWebサイト制作。各自で企業・内容を決め、決められたスケジュールの中で講師をクライアントと見立て、企画書からWebサイト制作までを実際に行う。プレゼンテーションを実施。1. コンセプトワークの大切さを理解できているか。 2. 企画書に沿ったディレクトリー構成図が書けているか。3. ターゲットを意識した、ユーザビリティ・アクセシビリティに考慮したWebサイトになっているか。4. 決められたスケジュールの中で進める事ができているか。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)Webサイトをリサーチ・分析。※第2講でプレゼンテーション	1.ユーザビリティ・アクセシビリティについて 2.既存の企業・店舗などの存在するWebサイトをリサーチ・分析。※第2講でプレゼンテーション	ユーザビリティ・アクセシビリティを理解する。普段見慣れているWebサイトがどのような仕組み、コンセプトで出来ているかをリサーチする。	主体性、働きかけ力	プリント配布 ※前期に配布したプリント、ハードディスク ※毎回持参		
2	第1講で行った「Webサイトをリサーチ・分析」のプレゼンテーションを全員の前で行います。	他生徒のプレゼンテーションを通じて、良いサイトの企画、仕組みを考える。	ユーザビリティ・アクセシビリティや機能を意識しながら既存のWebサイトをリサーチし、纏めレポートした内容を全員で共有する。	主体性、働きかけ力	〃		
3	jQuery (JavaScriptライブラリ)スライドショーの制作 Webサイト総合:制作。各自のテーマにてWebサイトの制作。	JavaScriptのサンプルを配布。 スケジュール作成	JavaScriptのソースを書き換えながら実際にスライドショーを制作、JavaScriptを使用した演出の技術の取得。	主体性、働きかけ力 計画力	jQuery (JavaScriptライブラリ)のベースをデータを配布/ソースを書き換【2】チェック。		
4	Webサイト総合:制作。各自のテーマにてWebサイトの制作。	Webサイトコンセプトワーク:企画書(コンセプト・ターゲット・構成図・ロゴ・スケジュールの制作)	ユーザビリティ・アクセシビリティや機能を意識しながら企画書の制作	計画力、実行力、創造力、柔軟性、発信力	講師をクライアントと見立てて方向性を報告・相談後に企画書の制作 (Illustrator)。【2】チェック。		
5	〃	トップページのデザイン制作 (Photoshop)→チェック	〃	〃	トップページ制作 (Photoshop) / チェック。		

## 22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_2年\_WebデザインⅡ\_伊藤.xlsx

6	〃	〃	計画力、実行力、創造力、柔軟性	計画力、実行力、創造力、柔軟性	〃		
7	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合:制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	前期で習得した基本、ルールを振り返りながら制作。	〃	プリント配布 ※前期に配布したプリント、ハードディスク ※毎回持参		
8	〃	雛形ページで使用する素材をPhotoshopにて制作。	〃	〃	〃		
9	〃	〃	〃	〃	〃		
10	〃	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立て	〃	〃	〃		
11	〃	実際に組み立てたサイトが崩れていないかをブラウザ(Explorer/Chrome)でチェックをしながら制作。	〃	〃	〃		
12	〃	〃	〃	〃	〃		
13	プレゼンテーション	プロジェクターを使用し全員の前でプレゼンテーションを行います。	プレゼンテーションで自分が手がけたWebサイトを発表し伝える事を学ぶ。また、他のプレゼンテーションを見聞きし良い所を学ぶ。	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力、柔軟性、課題発見力			
14	プレゼンテーション	〃	〃	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力、柔軟性、課題発見力			
15	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。	プレゼンテーション時に出た意見を元にWebサイトを修正。	柔軟性、課題発見力		提出(企画書+HTMLデータ)	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
動画制作のプロセスを理解する。キーフレームアニメーションの基礎とデジタルビデオカメラによる実写撮影スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カットつなぎの基本、各種エフェクト処理により動画を制作する。ビデオ規格、映像データファイルの知識を身につける。	無	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ビデオの規格、映像データファイルの基本的な知識に始まります。/BD、DVD、ハイビジョン放送などの映像サイズやファイルフォーマット、規格等の基礎的な知識を学ぶ。/AfterEffectsを使ってのキーフレームアニメーション(アンカーポイント、移動、回転、透明度)、エフェクトの基礎の習得。/応用として3Dレイヤーを使いモーショングラフィックスを学びます。イラストレーター、フォトショップとの連携。/授業後半では、ビデオカメラを使い、実写映像の撮り方、取り込み、編集、AfterEffectsとの連携を学びます。/企画も行うことで、構成力も学びます。最後の課題ではモーショングラフィックス、もしくは実写映像での自由課題を提出。	【専門知識スキル】「到達目標」デジタル映像コンテンツの総合的な理解。モーショングラフィックスの制作の仕方と実写映像の制作の仕方を習得。【専門知識スキル】デジタル映像制作の専門用語の理解と実写映像の撮り方の基礎の理解。【社会人基礎力】傾聴力・柔軟性・状況判断力	【受講ルール等】:基礎知識を講義形式で学びます。その知識を使いキーフレームアニメーションを繰り返し作ることで、ベースを作ったうえで実写撮影のノウハウを学ぶ。実写映像ではグループに分かれて、グループ制作を行います。【評価の観点】:提出課題2点を5点満点で、最後の課題を10点満点で評価します。加算して評価します。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明(30分)	BD、DVD、ハイビジョン放送などの映像サイズやファイルフォーマットの説明。	規格などの基礎的な知識を学ぶ。	・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力	ハードディスク、メモ用紙、筆記具 AfterEffects、Premiere		
2	キーフレームアニメーションの基礎1	AfterEffectsの基本的なウィンドウの理解。映像サイズの設定。FPSの設定。移動、透明度を使ったキーフレームアニメーションの制作。	映像サイズの設定。FPSの設定。移動、透明度の理解。	〃	〃		
3	〃	〃	〃	〃	〃		
4	キーフレームアニメーションの基礎2	移動、透明度、回転、アンカーポイントを使ったキーフレームアニメーションの制作。前回までの復習と回転、アンカーポイントまでを使用した映像の制作。イラストレーター、フォトショップとの連携を学びます。レイヤー構造の保持の仕方。イラストレーター、フォトショップのファイルデータの特徴を学びます。	回転、アンカーポイントイラストレーター、フォトショップとの連携を習得。	〃	ハードディスク、メモ用紙、筆記具 AfterEffects、Premiere		
5	〃	〃	〃	〃	〃		サーバーに提出モーショングラフィックス

6	キーフレームアニメーションの基礎3	エフェクトの理解をします。/基礎的な映像制作を理解したうえで、表現の幅を増やします。/色相彩度、レベル、プラー、トランジション、テキストアニメーション等を学びます。/前週までの課題データにエフェクトを付けていきます。	エフェクト。色相彩度、レベル、プラー、トランジション、テキストアニメーション等の習得。	//	//		
7	//	//	//	//	//		サーバーに提出 モーショングラフィックス ②
8	自主制作						
9	実写映像の制作1	絵コンテの制作を学びます。企画、構成の仕方、伝え方を学びます。	絵コンテの制作、企画、構成を習得。	//	ハードディスク、メモ用紙、筆記具 AfterEffects、Premiere※カメラ、三脚		
10	実写映像の制作2	グループに分かれて、実写の撮影を学びます。カメラの使い方、三脚の使い方、取り込み方、を学びます。/映像の画角、音声、構図、シチュエーションに触れてもらいます。	実写の撮影。カメラの使い方、三脚の使い方、取り込み方。	//	//		
11	実写映像の制作3	各グループごとに実際にコンテに従った撮影を行う。コミュニケーションの仕方。	実際に触れて、感じる。	//	//		
12	実写映像の制作4	映像の編集、モーショングラフィックスとの連携。撮影した映像を取り込み、編集して、グラフィックスと融合します。/実際にはめ込むことで編集力を高めます。	映像とモーショングラフィックスとの連携。	//	//		サーバーに提出 実写映像
13	自由制作1	なぜ作るのか、何のために作るのか、何が出来るのか。自分に向き合ってもらいます。	コンセプトの作り方。	//	ハードディスク、メモ用紙、筆記具 AfterEffects、Premiere※カメラ、三脚		
14	自由制作2	各自質問に答えます。実写向きかモーショングラフィックス向きかを判断する。	表現のしかたについて。	//	//		
15	自由制作3	発表を行い、クラスメイトで共有します。	フィニッシング。	//	//		サーバーに提出 自由制作

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
Web、アバター、ゲーム、アニメ等、制作用途の違いによるキャラクターの描き分けを身につける。自分の得意なジャンルのみではなく、必要とされているキャラクターを理解して幅広く描けることを目的とする。	各課題ごとに必要な資料はプリントを用意し、授業最初にプロジェクターを使い、参考データと共に説明します。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。実践的な内容の課題で自己の足りない部分を発見し、デザインを完成させられるスキルを身につける。今現在、必要とされているジャンルや媒体をリサーチし、業界全体を研究していく。キャラクターを描く事のみではなく、背景やデザインの画面内のバランス感覚、色彩感覚、クライアントに要求されている内容の理解力など、クリエイトするための全体的なスキルを高める。	定められた制約の中で自分の個性を出し、キャラクターを描き上げる能力を身につける。/違和感の無いデザインをするデッサン力を身につける。/クライアントから求められている事をよく理解し、細かい制約を守りながら、キャラクター表現、展開できる能力を高める。/社会の中で自分の作品をどうやったら目立たせることができるのかを研究、リサーチする。	レクチャー:キャラクターデザイナーに必要なスキルの説明、心構え、授業課題の意味をレクチャー。課題内容の説明→作業→講評会→自己分析。講評会は、プロジェクターを使い全作品に対し、講師がコメントします。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード'(任意)
1	1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. . 講義計画等の説明(30分) 講師の自己紹介、仕事でキャラクターを描く上で必要となる能力、心構え、課題制作の意味をレクチャー ■第1課題 ■ 基礎レベル確認	中肉中背の人物の指定されたポーズを制作。オリジナルキャラクター化、時間があれば男女制作。実際にゲーム会社の試験で出る課題を使用。全体のバランス力、デッサン力、オリジナリティ、クラス内でのレベル確認を確認します。	人体の骨格の基礎各自のレベル確認。	1. 考え抜く力(計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(主体性)	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット/Photoshop、Illustrator		
2	〃	〃	〃	〃	〃		
3	第1課題の講評。 ■第2課題 ■ キャラクターデザインと表情の描き分け	オリジナルのキャラクターを考えて立ち絵を制作。輪郭はそのまま、顔のみ別レイヤーで別表情を描く。笑う、怒る、泣く等の基本の表情から、余裕があれば微妙な表現まで描き分ける。/キャラクターの性格等を細かく設定し、違和感の無い表情を考える。/顔の角度、輪郭をかえる事無く、図形的に表情を研究する。	キャラクターの全身をバランスよく仕上げる。 レイヤーの分け方を学ぶ。 表情の描き分け、きちんと同じキャラクターとして見えるように仕上げる。	〃	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット、その他各自必要な資料等/Photoshop、Illustrator	第1課題提出 (データを指定フォルダ内にコピー)	
4	〃	〃	〃	〃	〃		
5	〃	〃	〃	〃	〃		

6	第2課題の講評。■第3課題■ テキスタイルパターン制作	複雑なカタチでループするオリジナルのテキスタイルデザインを作成。イラストレーターを使用し、複雑なパターンの作成方法を学ぶ。パターンをスウォッチに登録する方法を理解し、デザインのバランス力、色彩感覚を磨く。完成したパターンを配置し、カラーバリエーションも作成。A4サイズ内にデザインをバランスよく配置し、提出する。	ループするパターンの作成方法を理解する。美しいバランスのテキスタイルを制作できる。パスを使いこなし、丁寧に仕上げる。	〃	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット、その他各自必要な資料等/Photoshop、Illustrator	第2課題提出 (データを指定フォルダ内にコピー)	
7	〃	〃	〃	〃	〃		
8	〃	〃	〃	〃	〃		
9	■第4課題■ ゆるキャラ制作	エコをテーマに、オリジナルのゆるキャラを作成。 ゆるキャラのロゴ、キャラクターを使った活動、商品展開を考える。実際に地球でおきている問題をリサーチし、一般的に幅広く受け入れられそうなデザインを考える。実際にキャラクターを使って、どんな活動ができそうかを考えてみる。	一般受けを考えたデザインを完成させる。 エコ問題を理解し、自分自身が面白いと思えるキャラクターを仕上げる。	〃	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット、その他各自必要な資料等/Photoshop、Illustrator	第3課題提出 (データを指定フォルダ内にコピー)	
10	〃	〃	〃	〃	〃		
11	〃	〃	〃	〃	〃		
12	第4課題の講評。 ■第5課題■ アバターと部屋のデザイン	イラストレーターを使用し、3頭身程度のアバターとその部屋をデザイン。主線の無いデザイン、色の面のみでデザインを仕上げる。キャラクターと部屋全体を細かく丁寧に仕上げていく。キャラクターデザインと部屋の世界観、全体の色調や密度のバランスに気をつけて作成。家具等のモチーフを平面で制作し、変形して組み立てる方法を学ぶ。	パスの線を使いこなし。イラストレーターの面のみで描き上げる力を身につける。最後まで集中して完成させる力を身につける。	〃	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット、その他各自必要な資料等/Photoshop、Illustrator	第4課題提出 (データを指定フォルダ内にコピー)	
13	〃	〃	〃	〃	〃	〃	

14	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
15	〃	〃	〃	〃	〃	第5課題提出 (データを指定 フォルダ内にコ ピー)	

## 22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_2年\_デッサンⅡ\_加藤.xlsx

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	描画の基礎力である以下の4点を理解する事で短時間に完成度の高いデッサンを作成する。さらにポートフォリの拡充を目指す。1.構図 2.パース 3.光 4.素材感	使用テキスト:適宜必要な資料を使用(例1. 「レンブラント」、「クールベ」などの肖像画デッサン 2.「安井曾太郎」などの裸婦デッサン)	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。デスケールを積極的に活用しデッサンを4つのステップに分け、各項目毎に目標を設定することで効率的に完成度の高いデッサンに仕上げる。	【専門知識スキル】 1. トリミング出来る 2. 消失点が重なる 3. 直接光と反射光を描き分けられる 4. 写り込みと屈折を描き分けられる【社会人基礎力】 1. 前に踏み出す力(主体性) 2. 考え抜く力(課題発見力) 3. チームで働く力(規律性)	【評価の観点】 1. 作品の内容 2. 作品制作への取り組み姿勢【評価項目(評価の方法)】 1. 作品完成度(60%) 2. 授業態度・出席日数(40%)		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード'(任意)
1	1. 科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) 2. 第一課題:鉛筆デッサン	【モチーフ】組モチーフ	【描画の基礎力】 デスケールを積極的に活用しモチーフのフォルムとネガ・スペースを強く認識する。	主体性 課題発見力 規律性	【授業運営方法】 実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1.】 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳	B3サイズM面用紙	机
2	1. 2. 第一課題:鉛筆デッサン	〃	アイライン(水平線)の設定、垂直線との関連性、消失点の理解。	〃	〃	〃	〃
3	〃	〃	直接光(A)、遮られてできる影(B)、反射光(C)、(A)と(C)の間のできる影(D)、この4点の理解と描き分け。	〃	〃	〃	〃
4	1. 講評会 2. 第二課題:水彩デッサン	【モチーフ】花瓶、毛糸、ワインビン、ケトル、カップ、紙風船等	【描画の基礎力】 引き続き、デスケールを積極的に活用しモチーフのフォルムとネガ・スペースを強く認識する。	傾聴力 柔軟性	【授業運営方法】 実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1.】 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳【持参物2.】 水彩画セット	B3サイズ マーメイドイラストレーションボード	机
5	1. 2. 第二課題:水彩デッサン	〃	アイライン(水平線)の設定、垂直線との関連性、消失点の理解。	主体性 課題発見力 規律性	〃	〃	〃
6	〃	〃	最も明るい部分は紙の白、最も暗い部分は色が混ざり合っでできる限りなく黒に近い色、ということを確認。	〃	〃	〃	〃
7	〃	〃	固有色、素材感の違いを客観的に印象で捉えることを理解。	〃	〃	〃	〃
8	1. 第二課題:水彩デッサン2. 講評会	〃	光と影の明暗の相互関係が見分けられれば色彩の認識にも繋がり、色を用いた絵も描けるようになることを理解。	傾聴力 柔軟性	〃	〃	〃

## 22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_2年\_デッサンⅡ\_加藤.xlsx

9	1. 2. 第三課題:鉛筆デッサン	【モチーフ】 着衣モデル(モデル)	【描画の基礎力】 人物の骨格・動き・バランス・質感が表現できる	主体性 課題発見力 規律性	【授業運営方法】 実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1.】 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳	木炭紙大M画用紙(500×650)	イーゼル
10	〃	〃	ポジとネガのフォルムの認知を人体にも適用。角度とプロポーションを見る。光と影のフォルムを捉える。	〃	〃	〃	〃
11	1. 講評会 2. 第四課題:鉛筆デッサン	【モチーフ】 自画像(写真模写)	【描画の基礎力】 人物の骨格・動きの把握、皮膚・頭髪の質感表現が出来る。	傾聴力 柔軟性	【授業運営方法】 実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1.】 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳	木炭紙大M画用紙(500×650)	イーゼル
12	1. 2. 第四課題:鉛筆デッサン		見慣れた自分の顔を徹底的に見て、客観的に正確なプロポーションを知覚する。	主体性 課題発見力 規律性 創造力	〃	〃	〃
13	〃	〃	自分の顔に大きな明暗パターンを認識し、光と影の4点(A)～(D)を描き分ける。	〃	〃	〃	〃
14	〃	〃	練りゴムで光を描き起こす手法や、クロスハッチングを重ねて調子を作るなど素描のスタイルを認識。	〃	〃	〃	〃
15	1. 第四課題:鉛筆デッサン 2. 講評会	〃	デッサンの創作プロセスを振り返り、どのような作品になったか。そこにどんな個性が現れたか認識。	傾聴力 柔軟性	〃	〃	〃

22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_2年\_3Dデザイン\_村松.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
3Dソフト「Maya」「Fusion360」、テクスチャ作成ソフト「Substance3D」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し、静止画として完成させ、より精細で効率的なモデリング技術と、空間内構成能力を身につける。	http://hm2studio.blog46.fc2.com	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。・ポリゴンモデリングを学ぶ事で、思い描いた形を立体的に構成し視覚的に表現する能力を高める。・ポリゴンの流れを意識して構造を知る事で、効率良い3Dモデルを作成する。・ポリゴンツールを使って形を構成し、形の組み立て方を工夫し仕上げる能力を養う。・テクスチャを作成するためのUVを理解しテクスチャの種類と作成方法を学ぶ。	【専門知識スキル】:ポリゴンの流れを意識した、理想的な形状作成ができる。・テクスチャ表現の構造を理解し、必要に応じたテクスチャ作成ができる。・ライトとカメラをセットして見た目良く仕上げる事ができる。【社会人基礎力】:主体性、想像力、柔軟性。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。作品として仕上げるために、主体的に行動し、想像力を高め、テーマの課題について柔軟にこなす能力を身につける。	【受講ルール等】:静止画は全てA4カラープリントし、指定日時に提出すること。欠席した場合は、次回授業までに授業内容を把握しを復習しておくこと。【評価の観点】:必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できるか。与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。効率的な作業進行と、授業時間外でのモデリング完成度と、作品完成度、自己満足度。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード'(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)トポロジカルモデリング[ポリゴン再構築]	・単純な形状を使って四角ポリゴン描画ツールの使い方を学ぶ。・クイックカーモデルを作成し細分化してメッシュを増やし、四角ポリゴン描画ツールでポリゴンの流れ、構造を理解しながら形状を再構築して仕上げる。	後期授業内容の理解と、四角ポリゴン描画ツールの使い方を習得	想像力、柔軟性	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める【持参物】:筆記具、ノートPC	学生用Autodeskアカウントを作成しておくこと	
2	トポロジカルモデリング[ポリゴン再構築]	・前期に作成したキャラクターを使って顔を細分化してスカルプトツールで立体的にし、四角ポリゴン描画ツールで顔モデルのポリゴン再構築方法を学ぶ。・服、靴等のパーツを同様に作りキャラクターを仕上げる。	ポリゴンの流れを理解して、キャラクターの顔ポリゴン作成方法の習得	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める【持参物】:筆記具、ノートPC、前期に作成したキャラクターデータ		
3	トポロジカルモデリング[UV展開の基礎-01]	・クイック動物モデルを作成して、UV展開の手順と最低限必要なUVツールを学ぶ。	UV展開、レイアウト方法の習得	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める【持参物】:筆記具、ノートPC、前期に作成した恐竜、犬データ	・キャラクターを仕上げておくこと・UV展開方法を復習しておくこと	
4	〃	・再構築したキャラクターの基本的なUV展開方法を学ぶ。・テクスチャを作成するために、パーツごとにまとめてUV展開しレイアウトして仕上げる。	〃	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める【持参物】:筆記具、ノートPC	Adobe Substance3D Painterをインストールしておくこと	
5	トポロジカルモデリング[テクスチャ作成]	・Substance PainterのUIとテクスチャ作成方法の手順を学ぶ。・モデルを読み込み3Dペイントで仕上げる。	Substance Painterの使い方を習得	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める【持参物】:筆記具、ノートPC、ワコムタブレット	Substance painterについて調査しておくこと	
6	〃	・Substance Painterのレイヤーを使ったペイント方法を学ぶ。・キャラクターを読み込み3Dペイントで仕上げる。	〃	〃	〃		

## 22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_2年\_3Dデザイン\_村松.xlsx

7	トポロジカルモデリング[デジタルスカルプト]	・顔の写真を使得ってリアルな顔の形状を作成し、スカルプトツールでディテールを作成する。	顔をリアルに作成するためのプロセスの習得	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリント と画像データ提出	
8	〃	・作成した顔モデルのトポロジーを再構築してUV展開する	〃	〃	〃		
9	〃	Photoshopを使得って顔のテクスチャを作成する	〃	〃	〃		
10	〃	Vroidのヘアー作成機能を使得って髪型を作成しテクスチャを割り当てて仕上げる	〃	〃	〃		
11	ハードサーフェス[Mayaハードサーフェスモデリング]	ハードサーフェスに必要なツールを学び、メカの基本形状を作成する。	ポリゴンツールの習得	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、ノートPC	【提出課題】: A4カラープリント と画像データ提出	
12	〃	ハードサーフェスツールを使得ってメカ形状を作成する。	〃	〃	〃		
13	ハードサーフェス[マテリアルと素材表現]	・マテリアルと素材表現方法の基礎知識を学ぶ。・ai Standerd Surfaceのパラメータを理解してメカに必要な素材感を表現する。	シェーダーパラメータの役割を理解して素材表現方法の習得	〃	〃	リアルなCGレンダリング画像のクオリティを調査しておくこと	
14	ハードサーフェス[テクスチャ作成]	Substance Painterを使得ったUV自動展開方法と、テクスチャネットワークについて学ぶ。	素材感を表現するために必要なテクスチャネットワークについての理解と作成方法の習得	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、ノートPC、ワコムタブレット	テクスチャ作成方法を調査しておくこと	
15	〃	・Substance Painterのテクスチャ作成ツールの使い方と加工方法を学ぶ。・作成したメカをSubstance painterに読み込み、テクスチャを作成する。	〃	〃	〃	Substance Painterでテクスチャ作成を完成させておくこと	
16	〃	Substance Painterで作成したテクスチャを、Mayaでメカモデルに割り当てレンダリングして仕上げる。	〃	〃	〃	Autodesk Fusion360をインストールしておくこと	
17	ハードサーフェス[Fusion360を使得ったモデリング]	Fusion360のUIとモデリングに必要な手順を学ぶ。	Fusion360のモデリング手順の習得と、モデルデータ出力フォーマットの理解	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、ノートPC	【提出課題】: A4カラープリント と画像データ提出	
18	〃	図面、画像をテンプレートとして配置し、モデリングする手順を学ぶ。	〃	〃	〃	Fusion360について調査しておくこと	

19	〃	作成したモデルの出力方法を学ぶ。	〃	〃	〃	〃	Fusion360で出来ることを調査しておくこと	
20	ハードサーフェス[UV展開の基礎-02]	ハードサーフェスモデルのUV展開とレイアウト方法を学ぶ。	歪みの無いUV展開方法の習得	〃	〃	〃	UV展開方法を復習しておくこと	
21	ハードサーフェス[ライティング基礎]	作成したハードサーフェスモデルをシーン内に配置して、形状を見栄えよく見出するためのライティングテクニックを学ぶ。	スタジオライティング方法の習得	〃	〃	〃	仕上げに必要なモデルを仕上げしておくこと	
22	ハードサーフェス[シーン設定とレンダリング]	・CPU、GPUを使ったレンダリング確認方法を学ぶ。・作成したモデルを必要に応じてUV展開、テクスチャ作成してレンダリングし仕上げる。	仕上げでより良く見せるための、表現力の習得	〃	〃	〃	納得いくまでレンダリング確認し最終提出データを作成すること	
23	Still Lifeシーン[リアルな素材表現：自由制作]	作品制作に必要な資料を用意して、最終仕上がり感をイメージし必要なモデルを作成する。	時間内に制作するためのスケジュール管理能力の習得	〃	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、ノートPC、ワコムタブレット	【提出課題】: A4カラープリントと画像データ提出	
24	〃	作品に必要なモデルをモデリングしてテクスチャを割り当て仕上げる。	〃	〃	〃	〃	作品に必要なモデルをモデリングしておくこと	
25	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
26	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
27	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
28	〃	・背景用のステージを作成し、シーン内にオブジェクトを読み込み配置して見栄えよくレイアウトする。・シーン内にライトを配置して、空気感を感じさせるようにライトの配置と設定方法を学ぶ。	ライティング、素材に応じたマテリアル設定方法の習得	〃	〃	〃	〃	
29	〃	作成したモデルのマテリアルを調整、追加作成してシーンを仕上げる。	〃	〃	〃	〃	作品を仕上げしておくこと	
30	〃	カメラの設定方法を学び、レンダリングして仕上げる	仕上げでより良く見せるための、表現力の習得	〃	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリントとA3サイズ画像データ提出	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
Painterを使ったアナログに近いデジタルでのイラスト制作を学ぶ。様々なデジタルイラストの技法を習得することで選択肢を増やし、自分に合った表現を見つける。	Painter、タブレット	《実務経験のある教員による授業科目》Painterを使ってデジタルイラスト制作する。アニメ塗りや厚塗りなど様々な描き方を学び表現の幅を広げる。実際の仕事を想定してキャラクターデザインやラフ制作など1枚の絵を完成させる流れを学ぶ。	【専門知識スキル】: 立体を意識した陰影のつけ方を理解する。様々な描き方を学び、自分に合った表現を見つける。全体の流れを意識した画面構成力を養う。【社会人基礎力】: 主体性、実行力、計画力、想像力、傾聴力、柔軟性、状況判断力を通して、仕事の内容を理解し、対応する能力を身につける。	【受講ルール等】: 課題の提出は各課題終了日の次の週までとする。【評価の観点】課題を理解し、作品に活かす事が出来たか。スケジュールを管理し、妥協せず作品を完成させたか。作品の完成度(デザイン力、表現力、構成力)【評価項目(評価の方法)】: 課題で制作した作品及び授業態度。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	①科目の狙い、②到達レベル、③講義計画等の説明(30分)イラスト制作における練習法、コツなどのレクチャー。	ペインターの設定。デジタルツールを使った基本的な操作、タブレットを使った作業に慣れる。	・タブレットとペイントツールに慣れる。 ・デジタルイラスト制作の基本を学ぶ。	傾聴力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物: タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ		
2	花の資料画像を見ながら模写する。	デジタルペイントツールの効率的な使い方、形のとり方、色の作り方を学ぶ。	・タブレットとペイントツールに慣れる。 基礎的な画力の向上。	傾聴力	〃	画像データ提出	
3	光と影の理解。	用意された線画に光源、環境を考えて色を付けていく。	光と影を意識した、説得力のある立体表現を学ぶ。	傾聴力、主体性、実行力、想像力	〃	画像データ提出	
4	風景を描く。作品に説得力を出す背景となる風景の制作。	背景を描く際の考え方、空気感を出す方法をレクチャー。	パース、光の動きを意識した画面作り、遠近感の出し方を身に付ける	〃	〃		
5	〃	〃	〃	〃	〃	画像データ提出	
6	基本的な描き方①・シンプルな構造物の線画を元に基本色を塗ってから影を付けて行く。	用意された線画に段階的に影を付けていく。	最も基本的な塗り方を学び、効率の良い影の描き方を習得する。	〃	〃	画像データ提出	
7	基本的な描き方②下絵を潰しながら描く厚塗りで動物を描く。	全体のバランスを意識して、画面上で色を混ぜながら作品を作る。	線画を完成させてから塗る方法と逆の考え方、全体から細部への描き込みを意識した描き方を習得する。	〃	〃		
8	〃	〃	〃	〃	〃	画像データ提出	
9	基本的な描き方③キャラクターデザインとモノクロイラストの制作。	白黒のみでイラストを製作する。光と影を意識して立体感、奥行きのある絵の制作する。	色の情報を無くす事で立体を把握しながら描く方法を学ぶ。	〃	〃		
10	〃	〃	〃	〃	〃	画像データ(モノクロ)提出	

11	モノクロイラストに色を付ける。	モノクロで描いた絵にレイヤー効果を駆使して作品に色を付ける。	効率の良い着色方法の1つを学ぶ。	〃	〃	画像データ提出	
12	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。	デザイン力、構成力、表現力の総合的な力を身に付ける	主体性、実行力、計画力、創造力、状況判断力、柔軟性	〃	画像データ(ラフ)提出	
13	〃	〃	〃	〃	〃		
14	〃	〃	〃	〃	〃		
15	〃	〃	〃	〃	〃	画像データ(完成)提出	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
各種ツールを活用し演出意図にそった映像を制作する。絵コンテから描くことで演出について考える。あるいはインタラクティブなコンテンツ(ビデオゲーム)を制作することを目標とする。	「映像の本-動く絵を描く基礎知識と作画の実際」(合同出版)、「映像ーターズサバイバルキット」(グラフィック社)など。参考映像など適宜。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。・動画制作の実際の制作プロセスを実践し、その手法を学ぶとともに、演出について考える。イメージボード、各種設定、絵コンテ、編集、録音などの実際の制作過程を実践しClip Studio(動画選択)、AFTER EFFECTS、Animateなどを使用しMV、CM、デジタルサイネージを制作する。スマートフォン、タブレット端末などの携帯端末を想定し、アプリゲーム他のインタラクティブなコンテンツを企画、制作しプレゼンテーションを行う。/山田卓司、映像ーター、FLASH(Animate)コンテンツ制作。	【専門知識スキル】:・モーションを基礎に質の高い映像を制作できる。・演出意図を持って質の高い映像を制作できる。・映像制作のプロセスを理解し各ソフトを使用できる。・独創的かつ社会性のあるゲームなどのコンテンツの提案ができる。・スケッチなどの過程を経てアイデアを具体化できる。・Animateなどで映像を制作できる。・自分の企画を説得力を持って印象的にプレゼンテーションできる。【社会人基礎力】:1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力)	【受講ルール等】:課題は指定された期日までに、指定された方法で提出すること。【評価の観点】:・質の高い映像が制作できたか。・演出意図をもって制作し、表現できているか。・コンテンツのアイデアはユニークかつ社会性を保っているか。・アプリケーションを適切に使用し、十分なクオリティで制作できたか。・説得力があり印象に残るプレゼンテーションができたか。【評価項目(評価の方法)】:課題評価/出席率/平常点(授業態度など)により評価。

天橋	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業予備・空題・提出課題	里安用品
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) ・各自映像およびゲームの課題選択。[ゲーム]第一課題ボードゲーム制作[映像]イメージボード制作	[レクチャー]基本としてのオタク絵(日本のアニメ絵、漫画)禁止についてとその理由(就職、デッサン力)。その例外について。各参考作品鑑賞。[映像]CM、デジタルサイネージ向け、企画書を制作。[ゲーム][練習課題]ボードゲームの企画、デザイン。ボードゲームのアイデアを3点以上提案し、1点をIllustratorなどでプレイアブルな形に制作。	[映像]短時間でクオリティの高いイメージボードを多数制作できる。[ゲーム]ユニークで娯楽性と社会性の高い企画を立案しデザインできる。	1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち制作。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】用紙/Photoshop Illustrator	未完成部分の制作	
2	・制作・映像の制作過程について	・映像の制作過程について	・映像の制作過程について理解する。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】Photoshop Illustrator	//	
3	・ボードゲームプレゼンテーション	・制作されたボードゲームをプレゼンテーションして他学生の作品にコメントをする。	ゲームについて分析し、改善点などをコメントできる。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】Photoshop Illustrator	//	

4	・イメージボードプレゼンテーション[ゲーム]第二課題、スマートデバイス向けゲーム制作、企画[映像]絵コンテ制作	・映像選択学生のイメージボードのプレゼンテーションに対し全体でコメントをする。・次の課題をレクチャーし開始する。	適切なイメージボードが制作され、的確にプレゼン、コメントできる。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】Photoshop Illustrator	//	
5	・絵コンテの描き方	・絵コンテとその用語についてレクチャー《課題》課題動画から選択し2～3分の動画を絵コンテに描き起こす。(全員)	絵コンテの描き方、用語を理解する。演出について理解を深める。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】絵コンテ用紙、映像作画用具一式 Photoshop Illustrator	//	
6	・[ゲーム]アイデアスケッチ開始[映像]絵コンテ制作・AfterEffects、Animateの使い方・デザインスケッチの描き方	・AfterEffects、Animateによるプロトタイプ制作方法についてのレクチャー1・デザインのスケッチの仕方についてレクチャー以降制作。	・Animateの使い方について理解する・デザインのスケッチの種類と描き方について理解する。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】絵コンテ用紙、映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate	//	
7	・[ゲーム]プロトタイプ制作[映像]レイアウト、ラフ原画制作・Clip Studio(映像選択)アニメーション機能の使い方	・[ゲーム]ゲーム素材制作開始・Clip Studio(映像選択)、のアニメーション機能の使い方	・Clip Studio(映像選択)、の映像機能が使えるようになる。・レイアウト、ラフ原画が描けるようになる。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】絵コンテ用紙、映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate	//	
8	//	//	//	//	//	//	
9	・[ゲーム]プロトタイプ制作[映像]原画制作・Animateの使い方2・[ゲーム・映像]第3課題、グループ制作	・AfterEffects、Animateの詳細な使い方。・作りたい課題ごと(ゲーム、実写映像、非実写系映像)にグループ分けしを制作する。	・AfterEffects、Animateの使い方について理解する。・役割分担をしてゲームを制作することができる。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate	//	
10	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]制作、グループ制作・Clip Studio(映像選択)、による仕上げ1	//	//	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate、Clip Studio(映像選択)	//	
11	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]動画制作、ゲームグループ制作・Clip Studio(映像選択)、による仕上げ2	・映像の動画制作についてレクチャー。・RATES Studioによる仕上げについてレクチャー。	・映像の動画制作について理解する・Clip Studio(映像選択)、による仕上げについて理解する。	//	//	//	
12	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]動画制作、ゲームグループ制作・AfterEffectsを使った映像のコンポジット(撮影)について。	・AfterEffectsを使った映像のコンポジット(撮影)についてのレクチャー。	・AfterEffectsを使った映像のコンポジット(撮影)について理解する。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate、Clip Studio(映像選択)、After Effects	//	

13	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]動画制作、ゲームグループ制作・Premier Proを使った編集について。	・Premier Proを使った編集について。	・Premier Proを使った編集について理解する。	//	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate、Clip Studio(映像選択)、After Effects Premier Pro	//	
14	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]動画制作、ゲームグループ制作・プレゼンテーション準備	・プレゼンテーションの作法、良いプレゼンについてのレクチャー	・プレゼンテーションについてより深く理解する。	//	//	//	
15	・プレゼンテーション	各課題についてプレゼンテーションを行う。社会背景、コンセプト、アプローチなど、基本を満たしていれば内容、方法、資料は自由。プレゼン後、参加者による質疑応答、講師によるコメントを行う。	説得力があり印象的なプレゼンテーションができるようになる。適切な質疑応答ができるようになる。	・発信力 ・傾聴力 ・状況判断力	【授業運営方法】:講義ののちプレゼンテーション。【持参物】:メモ帳など。【学校準備物】プロジェクトほか。	・動画・プレゼンテーション資料、プロトタイプ	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたエリア内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に読みやすく理解しやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。 ※コンペ等が入り変更になる場合あり	なし、課題毎にプリントを配布します。	文字組みや工業系イラスト制作に長けているドロー系ソフトIllustratorと写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopの基本的な操作方法を学ぶこととする。 上記ソフトのスキル習得が予定より早く進めば、単純な構造のサイトや短い実写動画の編集技術まで習得する。	IllustratorとPhotoshopで自由にデザインできるようになる。特にパスを使った図形操作ができるようになる。また、世に言う新聞挟み込み広告(ユニーやAEONなど)、商品写真や文字量が多く情報にあふれた広告ツールを組めるようになる。文字組の達人になる。	【受講ルール等】デザインの現場で必要とされるCGスキルをしっかりと習得していただきますので、できる限り全授業出席すること。わからないことを翌週に持ち越さないこと。元気よく日々過ごすこと。 【評価の観点】パスが切れる、何でも図形が作れる、切り抜き合成ができる等のスキル取得面と作品のクオリティ。出席率。意欲。【その他】各自の制作がメイン。【評価項目(評価の方法)】CGスキル面と課題のクオリティ、提出日の厳守など		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	Illustratorのスキルレベル把握①	キーボード上で両手の指が思ったように動く。 直線図形の作成。回転コピー等	ショートカットがいくつか使えるようになる。全選択、ダイレクト選択、Alt+ドラッグ(Altコピー)、Ctrl+Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
2	Illustratorのスキルレベル把握②	キーボード上で両手の指が思ったように動く。 直線図形の作成。パスファインダの理解、応用	ショートカットがいくつか使えるようになる。Alt+ドラッグ(Altコピー)、Ctrl+Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
3	Illustratorのスキルレベル把握③	キーボード上で両手の指が思ったように動く。 曲線図形の作成。	ポイントと方向線の理解、操作。 パスで「紅葉の葉」を描けるようになる	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
4	Illustratorのスキルレベル把握④	各種文字組の復習	ベタ打ち、ボックス打ち、パスに沿っての打ち込みが理解できる。文字間、行間の操作。白場のあるレイアウトが組める。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	A4レイアウトデータ×1点	
5	Photoshopのスキルレベル把握	解像度の変更、写真の切り抜きを学ぶ。例えば、背景付きの野菜写真をPhotoshopで野菜のみをパスで抜き出してIllustratorに持ってくる。	自由にパスがあやつることができる。2つのソフト間のデータファイルのやり取りを理解する。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
6	パスワーク(1)「動物」	自由曲線のトレーニング。 プリミティブオブジェクトからの変形。	パスで自由に作画ができるようになる。 ダイレクト選択に慣れ、何でも描けるという自信をつける。	主体性、行動力、柔軟性	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
7	パスワーク(2)「海の中①」	自由曲線のトレーニング フレアツール、グラデーション、フィルタの理解	パスで自由に描ける。 画面に対する密度を感じるレイアウト。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
8	パスワーク(2)「海の中②」	実制作	レイアウトに対するアドバイスと修正。 画面内での主役と脇役の整理、アピールポイントの確立。	主体性、行動力、柔軟性、継続力	【授業運営方法】:自由に制作、レイアウトへのアドバイス 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	

9	パスワード(3)「立体的な街①」	パースの無い街並みをIllustratorの機能をフル活用して効率的に制作する。 整列、グラデの角度調整、エンベロープ、自由変形ツール、パターン登録	各種図形の加工を「街」を作りながら具体的に学ぶ。	素直さ、ストレスコントロール	【授業運営方法】:作画のレクチャー【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
10	パスワード(3)「立体的な街②」	資料を見ながら作り込み	各自で資料を探し、できる限り忠実に再現する。一方向からでなく多方向から考察できると作品のクオリティが上がる。	完成度・クオリティに対してやり込む力、情報収集力、継続力	【授業運営方法】:実制作【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
11	パスワード(3)「立体的な街③」	資料を見ながら作図、作り込み	完成作品を出力して壁に貼る。自身の作品クオリティポジションの確認。	完成度・クオリティに対してやり込む力、情報収集力、継続力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	
12	パターンの制作	オブジェクトをパターンへ登録、編集する・登録方法・編集方法・拡大や縮小、回転など	自由にパターンが組めるようになる。パターンの作り方を学んで、作品のクオリティアップ。	素直さ	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	
13	A4チラシを組む① 写真の切り抜き	講師が用意した写真十数点の中から5〜6点を選んで切り抜き写真によるスーパーマーケットのチラシを作成する。	効率的な仕事の進め方、効果的な見せ方、レイアウト、文字組を考察する。	展開力、構成力	【授業運営方法】:プロジェクトを見ながらソフトの操作をいっしょに行う【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
14	A4チラシを組む② レイアウト、文字組	実制作	講師のアドバイスを各自のレイアウトに反映させ完成度を上げる。	修正力、柔軟性、完成度・クオリティに対してやり込む力	【授業運営方法】:実制作【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	
15	バナー	Illustratorで文字組をしたものをPhotoshopで加工し、見やすいバナーを数点制作する	2ソフト間のデータのやり取り。Photoshopでのフィルタ操作	展開力、構成力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	科目の第一目標は「ポートフォリオのクオリティアップ」である。また、デザインの基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、アイコンやゲージなどのUIデザイン作品やバナーやトップ画面のデザインを増やし、CG、Web関連企業への就職を目指す。	なし、課題毎にプリントを配布します。	第三者に内容が正確に伝わるポートフォリオを完成させる。Illustrator、Photoshopのスキルを復習し、スキル習得が予定より早く進めば、単純な構造のサイトや短い実写動画の編集技術まで習得する。	ポートフォリオを完成させる。IllustratorとPhotoshopで自由にデザインできるようになる。特に白場がきちんとあるレイアウト、文字組、パスを使った図形操作ができるようになる。	【受講ルール等】デザインの現場で必要とされるCGスキルをしっかり習得していただきますので、できる限り全授業出席すること。わからないことを翌週に持ち越さないこと。元気よく日々過ごすこと。【評価の観点】パスが切れる、何でも図形が作れる、切り抜き合成ができる等のスキル取得面と作品のクオリティ。出席率。意欲。【その他】各自の制作がメイン。【評価項目(評価の方法)】CGスキル面と課題のクオリティ、提出日の厳守など		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	ポートフォリオの現状把握①	各自のポートフォリオの分析、他者との現状分析から各自の方向性を探る。	他者と自分とのポートフォリオの違いに気づき、自分にない良い点を取り込む。	現状分析、柔軟性	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】紙出力したポートフォリオ、筆記用具、ノートPC、記憶メディア	レポート提出	
2	ポートフォリオの現状把握②	各自のポートフォリオの分析、ブラッシュアップのための工程設定	他者と自分とのポートフォリオを比べ、作品数やクオリティなど自分に足りていないものを理解する。	現状分析・理解力、主体性、行動力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
3	ポートフォリオの現状把握③	各自のポートフォリオの分析、ブラッシュアップのための工程設定 UIデザインの準備開始、各種調査	後の数週間の修正に関するスケジュールを組む。背伸びしないで自分がやり得る範囲でのスケジュールを組む。	自己分析力、柔軟性、主体性、行動力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	工程表	
4	ポートフォリオのレイアウト修正①	文字詰め、レイアウトをより第三者が見やすく認識しやすいものに修正する。 UIデザインの準備開始、各種調査	ベタ打ち、ボックス打ち、パスに沿っての打ち込み操作の確認。文字間、行間の操作。白場のあるレイアウトが組める。	主体性、行動力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	A4レイアウトデータ×1点	
5	ポートフォリオのレイアウト修正②	文字詰め、レイアウトをより第三者が見やすく認識しやすいものに修正する。	ベタ打ち、ボックス打ち、パスに沿っての打ち込み操作の確認。文字間、行間の操作。白場のあるレイアウトが組める。	主体性、行動力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	修正前と後のページデザインの出力	
6	作品自体の修正、ブラッシュアップ①	文字詰め、レイアウトをより第三者が見やすく認識しやすいものに修正する。 作品自体の修正にも着手する。	パスで自由に作画ができるようになる。 ダイレクト選択に慣れ、何でも描けるという自信をつける。	主体性、行動力、柔軟性	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
7	作品自体の修正、ブラッシュアップ②	作品自体の修正。特にキャラクターのプロポーション、背景のパス。	パスで自由に描ける。 画面に対する密度を感じるレイアウト。	主体性、行動力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
8	作品自体の修正、ブラッシュアップ③	作品自体の修正。特にキャラクターのプロポーション、背景のパス。	レイアウトに対するアドバイスと修正。 画面内での主役と脇役の整理、アピールポイントの確立。	主体性、行動力、柔軟性、継続力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	ポートフォリオの最終完成品	

9	コンペ作品制作「ささしまライブのバ スラッピングコンテスト」①リサーチ	ささしまライブ(笹島地区)について 調べて、コンセプト、キーワードを出 す。	対象の特質、個性を抽出する	観察力、客観性	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
10	コンペ作品制作「ささしまライブのバ スラッピングコンテスト」②実制作	資料を見ながら作り込み	各自で資料を探し、建物等は特徴を 残してできる限り忠実に再現する。一 方向からでなく多方向から考察でき ると良い。	観察力、客観性	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
11	コンペ作品制作「ささしまライブのバ スラッピングコンテスト」③実制作	資料を見ながら作図、作り込み	各自のテーマからぶれないように制 作する。	観察力、客観性、やり込み力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
12	コンペ作品制作「ささしまライブのバ スラッピングコンテスト」④実制作	完成させる	自由に作画ができるようになる。 完成作品を出力して壁に貼る。自身 の作品クオリティポジションの確認。	観察力、客観性、やり込み力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1 点	
13	コンペ作品制作「イラストレーション」 ①ラフスケッチ	講師が用意した写真十数点の中から 5～6点を選んで切り抜き写真による スーパーマーケットのチラシを作成す る。	下書きでの意見交換会	展開力、構成力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア	レポート	
14	コンペ作品制作「イラストレーション」 ②実制作	実制作	講師のアドバイスを各自の作品に反 映させ完成度を上げる。	観察力、客観性、やり込み力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
15	コンペ作品制作「イラストレーション」 ③実制作	実制作	講師のアドバイスを各自の作品に反 映させ完成度を上げる。	観察力、客観性、やり込み力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1 点	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、オンライン面接、クラウド・HP・SNSを活用した就職活動などのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。春休みから主体的に採用選考へ進める事を目的とする。	キャリアガイドブック、資料(キャリアガイドブック以外の内容で、学生の状況に応じて参考資料をクラウド共有する)	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。・デザイン業界の就職状況や、企業が求める人材像を把握し、実際の就職活動を前に準備を支援する。・自己分析を深め、各種応募書類について、学び対策をする。・社会に出るまでに必要なビジネスマナーを身につけることができる。	【専門知識スキル】:就職環境を知り、就職活動をスタートする。・応募書類の作成手順を学び、就職活動に必要な書類を作成し準備できる。・インターンシップ、就職活動の場で、適切に自身や作品をPRできる。  【社会人基礎力】:数百字程度の文章をまとめる力を養う。社会人として、最低限必要な好感もてる聴講マナーを身につける。	【受講ルール等】:1、学生の状況に応じて参考資料をgoogle driveにて配布。2、課題提出は、毎回授業終了後に回収。3、提出課題は、内容の確認後、学生に返却する。【評価の観点】:1、必要出席率(80%)を満たしていること。2、授業参加態度が良好であること。3、課題の提出結果が基準点に達しており、認(認定)であること【その他】:ZOOMのブレイクアウトルーム、画面共有を使用し複数のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】:平常点(授業受講姿勢など)、課題評価、出席率(ただし、必要出席率80%に満たない場合、および必要課題が提出できない場合は、単位不認定とする。)

提出物様式は各担任が体系的にまとめられるものを使用。キャリア・教務・非常勤などで共有できる形が理想

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード'(任意)
1	本格的な就職活動に向けての準備、業界内の企業研究	夏季インターンシップを踏まえた就職先の方向性を検討する。希望業界内でどんな企業があるか、職種があるかを調べ、就活の軸を考える	就職活動事情を理解する。デザイン業界の就職状況を理解した上で、自身の就職の方向性を考える一助とする	傾聴力、主体性、計画力	【授業運営方法】:講義【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具		
2	本格的な就職活動に向けての準備、業界内の企業研究	夏季インターンシップを踏まえた就職先の方向性を検討する。希望業界内でどんな企業があるか、職種があるかを調べ、就活の軸を考える	就職活動事情を理解する。デザイン業界の就職状況を理解した上で、自身の就職の方向性を考える一助とする	傾聴力、主体性、計画力	【授業運営方法】:講義【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具		
3	企業研究訓練	ある企業について各個人で企業について詳しく調べる。他者との違い、強み、求める人材、スキル。クラスメイトと研究成果を共有する。	業界内企業、職種について詳しくなる企業を求める人材と、自身の就業先に求める条件を考える 他の学生がどんなポイントを見ているか、どれだけ調べる力があるかを知る	主体性、実行力、計画力	【授業運営方法】:試験【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
4	自己アピール	前期の自己分析を活用し 自己の強み弱み、自己PR、ガクチカをそれぞれ250文字で表現する	作文を通して、文章力、表現力、伝える力などを身につける	主体性、実行力	【授業運営方法】:試験【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
5	自己アピール	前期の自己分析を活用し 自己の強み弱み、自己PR、ガクチカを修正する	作文を通して、文章力、表現力、伝える力などを身につける	主体性、実行力	【授業運営方法】:試験【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
6	自己アピール	前期の自己分析を活用し 自己の強み弱み、自己PR、ガクチカを書けるようになる	作文を通して、文章力、表現力、伝える力などを身につける	主体性、実行力	【授業運営方法】:試験【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
7	就職活動エントリー企業調査	来年度エントリーする企業を想定して、志望動機を表現する	エントリー企業3社を講師に報告する	主体性、実行力	【授業運営方法】:試験【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
8	SPI試験	SPIを通して自己を知る	SPIを行う	主体性、実行力	【授業運営方法】:試験【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		

9	志望動機+就職活動用写真撮影	来年度エントリーする企業を選択して、志望動機を修正して、書けるようになる	エントリー企業合計10社まで講師に報告する	主体性、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
10	面接対策	実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる	・個人面接の評価基準や重要度について理解する。・ロールプレイングを経験し、個人面接の場で、自身を発揮する機会を持つ	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、参考資料		
11	面接対策	実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる	・個人面接の評価基準や重要度について理解する。・ロールプレイングを経験し、個人面接の場で、自身を発揮する機会を持つ	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
12	面接対策	実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる	・個人面接の評価基準や重要度について理解する。・ロールプレイングを経験し、個人面接の場で、自身を発揮する機会を持つ	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
13	エントリー企業検索、SPI返却	インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーするSPIを通じて得意不得意を知る	採用枠のあるインターンシップでは内々定を、通常のインターンシップでは参加を獲得する 早期エントリー開始企業にエントリーする	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、参考資料		
14	エントリー企業検索	インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする	採用枠のあるインターンシップでは内々定を、通常のインターンシップでは参加を獲得する 早期エントリー開始企業にエントリーする	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
15	【冒頭キャリアパート】30分インターンシップマナー研修 ポートフォリオスカウトサイト登録	各クラス個別対応 スカウト機能を持ったオンラインポートフォリオへ登録(SNS、HPも活用)	企業が行うダイレクトリクルーティングやSNSのDM機能を使った人事採用へアピールが出来る	傾聴力、主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		

23年度\_前期\_TSD\_総合デザイン\_2年\_業界研究2.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
自己分析を行い、自分のやりたい事や強み弱みを知る。各求人サイトへ登録し、情報を収集する。希望業界の企業を調べ、インターンシップに参加する。履歴書の書き方や面接のポイントを知る。 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票・履歴書、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	キャリアガイドブック 参考資料	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。デザイン業界の企業や職種を把握し、実際の就職活動前に自分の進路を決定する。自己分析を進め、各種応募方法を学び対策する。	【専門知識スキル】:卒業後の進路について業界と職種を自分自身で調べ、就職活動のスタートを切ること出来る。自己を知り、企業にアピールが出来る。【社会人基礎力】:社会人として講義マナーを身につける。文章力、自己PR力を養う。	【受講ルール等】:1、学生状況に応じて、資料配布は参考資料等をコピーして配布 2、課題提出は担任が改修、翌授業で必要があれば学生へ返却 【評価の観点】:1、必要出席率(80%)を満たしていること 2、授業参加態度が良好であること 3、課題の提出結果が基準点に達しており、認定)であること 【その他】:3~4人のグループワークも適宜取り入れ実施 【評価項目(評価の方法)】:平常点(授業受講姿勢など)、課題評価、出席率。ただし出席率80%に満たない場合、および必要課題が提出できない場合は単位不認定とする。 内容は変更になることがあります

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	【合同】キャリアパート(冒頭約20分)/キャリアセンターツアー/就職活動スタートアップ講座/終了後各クラス個別進路希望調査	キャリアよりキャリアガイドブックの内容説明、キャリアセンター見学(オンライン)	自己の就職活動への理解力を深める、就職活動の方向性を考える	傾聴力、計画力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具	提出:担任独自の新尾希望調査書	
2	PROG	PROGテストを行う	自己の適性を知る	主体性、実行力	【授業運営方法】:ワーク 【持参物】:筆記用具		
3	適性検査/業界職種の研究	適性検査を行う(約45分) ネットやキャリアセンターの資料を活用し、各コース就職・活躍できる職種を調べる	自己を知る、どんな職業があるかを知る	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:適性検査	
4	【合同】キャリアパートオンライン(冒頭約30分)/インターンシップ準備・情報/マナー講座/終了後各クラス対応	企業がインターンや応募に使っている求職サイトへ登録を実際にPCを使って行う マイナビ、リクナビ、その他 ※マイナビは就職ガイダンスでも行う。メールの書き方、電話のかけ方、必要な書類を知る。昨年の学校取りまとめインターンの紹介(教務)	各サイトの登録完了する。1DAY、中期インターンシップを探せる状態になる、企業とやり取りが出来るような基本的なマナーを身につける	主体性、傾聴力、働きかけ力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
5	文章トレーニング	自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える	正しい文章を書ける	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
6	文章トレーニング、敬語の使い方	自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える、敬語の使い方を覚える	正しい敬語を使える	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
7	自己分析・他己分析 文章トレーニング	長所、短所を自己分析、他己分析を行う	自他の意見から自己の特長を理解できる	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		

## 23年度\_前期\_TSD\_総合デザイン\_2年\_業界研究2.xlsx

8	履歴書の書き方1	企業に提出する履歴書の基礎と自分の長所を考える	自己の強みや特長、学生生活で得たことなどを文章にする	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
9	履歴書の書き方2	授業内で行った業界研究から企業を選挙し、提出する履歴書の基礎と自己アピールを書く練習をする	志望企業に沿った、動機を文章にする、インターンシップで面接に臨む場合は担任またはキャリアセンター個別対応を行う	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:履歴書	
10	履歴書の書き方3	担任履歴書添削から改善点の把握。学校取りまおめ応募の提出履歴書作成	履歴書のポイントを把握	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:履歴書	
11	【合同】キャリアパートオンライン(冒頭約30分)/オンライン模擬面接(予定)/終了後各クラス対応	オンライン面接の受け方を知る	オンライン面接のポイントを把握	傾聴力、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
12	面接練習	クラス内で面接練習実施	改善ポイントを知る	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講義、ワーク【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
13	各クラス個別対応	各クラス個別対応					
14	各クラス個別対応	各クラス個別対応					
15	各クラス個別対応	各クラス個別対応					