

## 23年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_プランニング\_布施・伊藤.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
綿密なリサーチ作業を通して、コンセプトから「ぶれない」ことを意識した作品提案を図り、実務を意識した実践力要請を目指す。第三者に対し、セルスピントを明確にできることを学ぶ	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。■企画立案・企画計画に対するスケジュール管理し、各種ツールを具体化するまで、流れの全体を見ることを学ぶ。テーマに対し、必要かつ第三者に対し効率的なツールを明確にする。■コンセプトとツールの種類やデザインを通して、伝えるべきことをわかりやすくアピールする。	【専門知識スキル】1、レクチャー: プラン・スケジュール管理と成果の目標設定(適量および定量的な目標設定)の重要性の理解。2、テーマに対してのリサーチ: 「わからない」「知らない」ことをなくすべき作業の徹底および他角度よりの見え方を自ら発見していく。第三者を意識する。【社会人基礎力】: 柔軟性、状況判断力、計画力、主体性	【受講ルール等】: 1、企画提案 2、実制作 3、発表及び講評とフィードバック という行程で進行 【評価項目(評価の方法)】: ■スケジュールから制作物までがコンセプトに基づいていること各自設定した「チーム」や「店」に対しての理解ができるいるか/制作したスケジュール(適量・定量)どおり作業が行われているか/各ツールがコンセプトの同じイメージ・同じウエイトで具体化・展開されているか/第三者への提案書として美しくレイアウトできているか		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	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、科日の狙い、2、到達レベル、3、講義計画等の説明(30分) ■第1課題【スポーツチームの提案】	プラン・スケジュール管理と成果の目標設定(適量および定量的な目標設定)の重要性。地域密着型スポーツチームを提案し各種ツールを制作	企画力、創造力	【授業運営方法】: レクチャー、発案 【持参物】: スケッチブック		
2	■第1課題【スポーツチームの提案】	提案したスポーツチームと地域のリサーチ・デザインのイメージ(背骨)を固める・地域を深く理解する・地域に対しチームの位置づけ→コンセプトメイクへ	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】: 発案、ラフスケッチ 【持参物】: スケッチブック	コンセプトシート、行程表	
3	■第1課題【スポーツチームの提案】	①ネーミング・チームロゴ制作・地域との関連づけを意識してキーワードやビジュアルのアイデア出し・ロゴのアイデアスケッチ→フィニッシュワーク: PC、手描きどちらでも可	プレゼンテーション能力 意見を言う力	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】: 発案、ラフスケッチ 【持参物】: スケッチブック	
4	■第1課題【スポーツチームの提案】	②ユニホーム提案・各スポーツでのユニホームのあり方・ロゴや色の配置、レイアウト→ユニホームデザイン	良質で効果的なチームワーク	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】: 実デザイン 【持参物】: スケッチブック	
5	■第1課題【スポーツチームの提案】	■中間意見交換会 ③グッズの提案・各スポーツに関係する、効果的なグッズのリサーチ(チーム設定より引き続き)→デザイン	良質で効果的なチームワーク	プレゼンテーション能力、意見発表力、協調性	【授業運営方法】: プrezentation、アクティブラーニング(意見交換会)	プレゼンテーション用ビジュアル
6	■第1課題【スポーツチームの提案】	④スポーツチーム提案書・コンセプト・制作物(ロゴ、ユニホーム、グッズ)をA4にレイアウト	伝わるプレゼンテーション力、客観的な判断力	企画力、展開力、主体性	【授業運営方法】: 実デザイン 【持参物】: スケッチブック	
7	■第1課題【スポーツチームの提案】	⑤各ビジュアルの作り込み	伝わるプレゼンテーション力、客観的な判断力	企画力、展開力、主体性	【授業運営方法】: 実デザイン 【持参物】: スケッチブック	

## 23年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_プランニング\_布施・伊藤.xlsx

8	■第1課題【スポーツチームの提案】	発表 ※第1課題作品提出までの7週で上記項目の作業内容を第1項目でスケジューリングしスケジュールシートを制作する。	次々と意見をつなぐ能力、客観的な判断力	プレゼンテーション能力、意見発表力、協調性	【授業運営方法】:アクティブラーニング(チーム毎に修正ができたかどうかの確認)	最終作品データ
9	■第2課題【プラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	クライアントによるレクチャー、方向性の提示、質疑応答	クライアントのリクエストを理解。全7週のスケジュール感を把握する。	質問力、場の空気を読む力、傾聴力、柔軟性、創造力、主体性	【授業運営方法】:レクチャー、発案【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	コンセプトシート、行程表
10	■第2課題【プラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎ネーミングや文字デザイン制作・ターゲット、立地やイメージを意識してキーワードやビジュアルのアイデア出し、・ロゴのアイデアスケッチ→フィニッシュワーク:PC、手描きどちらでも可	ラベルのバリエーションをデザイン、多方面に対応できる内容を詰める。	企画力、創造力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】:発案、ラフスケッチ【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	
11	■第2課題【プラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎前週の継続作業	客観的な判断力、個性の出しどころ	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】:実デザイン【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	
12	■第2課題【プラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	■中間意見交換会◎現時点で出そろっているものを全て出し、クラスメイトの意見をもらう	他者の優れた考え方を自分たちのグループに柔軟に取り入れる。客観的な判断力	プレゼンテーション能力、柔軟性、意見発表力、協調性	【授業運営方法】:プレゼンテーション、アクティブラーニング(意見交換会)【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	発表データ
13	■第2課題【プラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎最終デザイン案のアップ	良質で効果的なチームワーク	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性、役割分担	【授業運営方法】:実デザイン【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	
14	■第2課題【プラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎最終デザイン案のアップ、発表ビジュアルの制作、発表のデモ	良質で効果的なチームワーク	企画力、展開力、創造力主体性、役割分担	【授業運営方法】:実デザイン【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	
15	■第2課題【プラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	クライアントを交えてのプレゼンテーション	客観的な判断力	プレゼンテーション能力、意見発表力、協調性	【授業運営方法】:アクティブラーニング(チーム毎にによる発表)【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	最終作品データ

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
動画制作のプロセスの応用を理解する。キーフレームアニメーションの応用とデジタルビデオカメラによる実写撮影応用スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カット編集の応用、各種エフェクト処理により動画を制作する。各アドビソフトとの連携をします。	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がある教員が担当。デザイン事務所代表取締役。映像業界に20年。VJ、CM、VP、PV等の制作。3Dレイヤーの応用を学びます。流行の平面グラフィックスを空間的に見せる表現を学びます。タイプグラファーとグラフィックスで奥行き感を出した映像の作り方を学びます。その中でイラストレータとの連携の応用を学びます。HD映像に合わせたイラレの設定や扱い方を習得します。	【専門知識スキル】モーショングラフィックスと実写映像の合成の応用を学びます。撮影もより実践的な撮り方を覚えます。【社会人基礎力】:課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【評価項目(評価の方法)】:映像の意図が伝わっているか、美しいかで判断します。企画、構成を行い撮影し、編集し、デザインする。その一連で作品が想いを伝えているか、人の気持ちに伝わる美しいデザインになっているかを重視します。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	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	●導入レクチャー	1. 科目の狙い 2. 到達レベル 3. 講義計画等の説明(約30分)	3Dレイヤーを使った空間的映像の理解	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:プロジェクターにてサンプル映像を1手1手同時に進めています。【持参物】ハードディスク、筆記具	
2	アフターエフェクトの3Dレイヤーを使った空間的映像1	各ウインドウ、機能の理解。	各ウインドウ、機能の理解。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:プロジェクターにてサンプル映像を1手1手同時に進めています。【持参物】ハードディスク、筆記具	
3	アフターエフェクトの3Dレイヤーを使った空間的映像2	被写界深度をシミュレートします。	被写界深度をシミュレートの仕方	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:プロジェクターにてサンプル映像を1手1手同時に進めています。【持参物】ハードディスク、筆記具	
4	アフターエフェクトの3Dレイヤーを使った空間的映像3	カメラワークの理解。	映像提出。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:プロジェクターにてサンプル映像を1手1手同時に進めています。【持参物】ハードディスク、筆記具	空間的モーショングラフィックスの提出
5	空間的モーショングラフィックスの自由制作1	企画書の提出。	誰のために、何のために作るのかを熟者。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具	
6	空間的モーショングラフィックスの自由制作2	基本ビジュアルの制作。	アドビソフトとの連携。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具	
7	空間的モーショングラフィックスの自由制作3	ビジュアルの制作と実写撮影。	撮影ではAW、露出の理解。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具	
8	空間的モーショングラフィックスの自由制作4	CG編集作業。音入れ。フィニッシング。	音の編集も行います。講評	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具	空間的モーショングラフィックスの自由制作の提出1
9	空間的モーショングラフィックスの自由制作5	講評した時の修正作業。	各自言われた事を考え、どうすればよりよくなるかを作品で表現してください。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具	空間的モーショングラフィックスの自由制作の提出2

## 23年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_映像編集\_田代.xlsx

10	自由制作1	(モーショングラフィック、実写のみでも構わないが、3Dレイヤーを使うこと)企画書の提出。	誰のために、何のために作るのかを熟考。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具		
11	自由制作2	基本ビジュアルの制作。	基本的なグラフィックデザインの大切さを理解。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具		
12	自由制作3	ビジュアルの制作と実写撮影。	モーショントラッカーとスタビライザーを使った、実写映像の中にグラフィックを融合する機能の理解。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具		
13	自由制作4	ビジュアルの制作と実写撮影。	モーショントラッカーとスタビライザーを使った、実写映像の中にグラフィックを融合する機能の理解。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具		
14	自由制作5	音入れ。効果音入れ。	マンツーマンで指導します。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具		
15	自由制作6	CG編集作業。	フィニッシング。講評	課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】:各自コンテを制作して、課題内容を理解して、進めてください。【持参物】ハードディスク、筆記具	自由制作の提出	

## 23年度 前期 TSD キャラクターデザインII 高橋

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
実践的、実務的なテーマでキャラクターをデザインする。色の制約、動かしやすさ等を考慮しつつ効率の良い制作スキルを身につける。	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トを使い、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。色数や解像度、世界観、動かしやすさ等、クライアントから求められているものをよく理解し、使いやすいキャラクタービジュアルのデザインをする。	バランスよくデザインを組み立ててキャラクターを描く能力を身につける。クライアントから求められていることをよく理解し、制約を守りながら自分の個性を融合させて表現、展開できる能力を高める。	指定された日時までに、指定された方法で提出厳守。締め切りに提出が不可能な場合は理由を報告の上、提出日を再設定します。		
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	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。キャラと部屋全体を細かく丁寧に仕上げていく。キャラ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。	パスの線を使いこなす。イラストレーターの面のみで描き上げるチカラを身につける。最後まで集中して完成させるチカラを身につける。	課題発見力。よりよい作品にするための課題を明らかにする力	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	最終授業後、データ提出
2	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。キャラと部屋全体を細かく丁寧に仕上げていく。キャラ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。	パスの線を使いこなす。イラストレーターの面のみで描き上げるチカラを身につける。最後まで集中して完成させるチカラを身につける。	課題発見力。よりよい作品にするための課題を明らかにする力	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	最終授業後、データ提出
3	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。キャラと部屋全体を細かく丁寧に仕上げていく。キャラ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。	パスの線を使いこなす。イラストレーターの面のみで描き上げるチカラを身につける。最後まで集中して完成させるチカラを身につける。	課題発見力。よりよい作品にするための課題を明らかにする力	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	最終授業後、データ提出

## 23年度 前期 TSD キャラクターデザインII 高橋

4	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。キャラと部屋全体を細かく丁寧に仕上げていく。キャラ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。	バスの線を使いこなす。イラストレーターの面のみで描き上げるチカラを身につける。最後まで集中して完成させるチカラを身につける。	課題発見力。よりよい作品にするための課題を明らかにする力	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペントタブレット、その他各自必要な資料等 /Photoshop、Illustrator	最終授業後、データ提出	
5	動物イメージを応用したデザイン	動物のスケッチをし、「らしさ」を生かしたキャラクターのデザインを仕上げる。	リアルなデッサン力と、その破壊による個性の生成。キャラクターデザインの説得力を身につける。	創造力。新しい表現・作品を生み出す力	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペントタブレット、その他各自必要な資料等 /Photoshop、Illustrator	最終授業後、データ提出	
6	動物イメージを応用したデザイン	動物のスケッチをし、「らしさ」を生かしたキャラクターのデザインを仕上げる。	リアルなデッサン力と、その破壊による個性の生成。キャラクターデザインの説得力を身につける。	創造力。新しい表現・作品を生み出す力	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペントタブレット、その他各自必要な資料等 /Photoshop、Illustrator	最終授業後、データ提出	
7	動物イメージを応用したデザイン	動物のスケッチをし、「らしさ」を生かしたキャラクターのデザインを仕上げる。	リアルなデッサン力と、その破壊による個性の生成。キャラクターデザインの説得力を身につける。	創造力。新しい表現・作品を生み出す力	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペントタブレット、その他各自必要な資料等 /Photoshop、Illustrator	最終授業後、データ提出	
8	動物イメージを応用したデザイン	動物のスケッチをし、「らしさ」を生かしたキャラクターのデザインを仕上げる。	リアルなデッサン力と、その破壊による個性の生成。キャラクターデザインの説得力を身につける。	創造力。新しい表現・作品を生み出す力	ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペントタブレット、その他各自必要な資料等 /Photoshop、Illustrator	最終授業後、データ提出	

## 23年度 前期 TSD キャラクターデザインII 高橋

9	3つの要素を融合し、キャラクターを完成させる。	2つの要素を制作してクラス内で交換。オリジナルキャラとミックスして新しい可能性を探る	作品をプリントアウト、ホワイトボードに貼り講評会。数名を指名し、コメントを発表。様々なアイディアを共有します。クラス内で制作した属性のキャラクター素材をランダムで交換し、ボスキャラクターを描いてみる。	柔軟性。様々な意見の中で新しい発想、可能性を模索する。	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	最終授業後、データ提出	
10	3つの要素を融合し、キャラクターを完成させる。	2つの要素を制作してクラス内で交換。オリジナルキャラとミックスして新しい可能性を探る	作品をプリントアウト、ホワイトボードに貼り講評会。数名を指名し、コメントを発表。様々なアイディアを共有します。クラス内で制作した属性のキャラクター素材をランダムで交換し、ボスキャラクターを描いてみる。	柔軟性。様々な意見の中で新しい発想、可能性を模索する。	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	最終授業後、データ提出	
11	3つの要素を融合し、キャラクターを完成させる。	2つの要素を制作してクラス内で交換。オリジナルキャラとミックスして新しい可能性を探る	作品をプリントアウト、ホワイトボードに貼り講評会。数名を指名し、コメントを発表。様々なアイディアを共有します。クラス内で制作した属性のキャラクター素材をランダムで交換し、ボスキャラクターを描いてみる。	柔軟性。様々な意見の中で新しい発想、可能性を模索する。	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	最終授業後、データ提出	
12	3つの要素を融合し、キャラクターを完成させる。	2つの要素を制作してクラス内で交換。オリジナルキャラとミックスして新しい可能性を探る	作品をプリントアウト、ホワイトボードに貼り講評会。数名を指名し、コメントを発表。様々なアイディアを共有します。クラス内で制作した属性のキャラクター素材をランダムで交換し、ボスキャラクターを描いてみる。	柔軟性。様々な意見の中で新しい発想、可能性を模索する。	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	最終授業後、データ提出	
13	身近にあるものをパスでトレース	普段自分の身近にあるものを徹底的に描く。イラストレーターのパスを使い、写真をトレースします。	高い集中力を持続し、最後までパスで仕上げる。	計画力。求められる作業を納期内に完成するための準備する力	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	最終授業後、データ提出	
14	身近にあるものをパスでトレース	普段自分の身近にあるものを徹底的に描く。イラストレーターのパスを使い、写真をトレースします。	高い集中力を持続し、最後までパスで仕上げる。	計画力。求められる作業を納期内に完成するための準備する力	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	最終授業後、データ提出	
15	身近にあるものをパスでトレース	普段自分の身近にあるものを徹底的に描く。イラストレーターのパスを使い、写真をトレースします。	高い集中力を持続し、最後までパスで仕上げる。	計画力。求められる作業を納期内に完成するための準備する力	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	最終授業後、データ提出	

## 23年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年(CGデザインⅡ\_布施・伊藤).xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
進路活動のための授業である。CG業界・デザイン業界への就職にはポートフォリオは非常に重要なアイテムとなる。本授業は、各自のポートフォリオのクオリティを客観的に判断でき、他者の意見を取り入れてブラッシュアップを図れる人材になるためのトレーニングの場とする。 また、随時、履歴書やエントリーシートの添削を行う。 各人の進路活動の経緯を見ながら、学生にとってその都度有益と思われる面談(進路の幅を広げる等)を繰り返していく。	キャリアセンター配布の就職読本	《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。ポートフォリオの充実を図るとともに、「デザインの現場」を想定した各種課題に対し、グループ／個人で取り組み、最終的に内定を勝ち取るためのポートフォリオ制作を目指す。【グループワーク】ポートフォリオに関する意見交換会、作図マニュアルの制作、発表【個人制作】アイコン等	【専門知識スキル】個性を盛り込みつつも、他人が見やすく分かり易いデザイン(レイアウト、文字組み、ページネーション)が施されたポートフォリオを制作する。アナログ作品の撮影、画像の処理【社会人基礎力】柔軟性、状況判断力、主体性、計画力、働きかけ力、ストレスコントロール力	【受講ルール等】:(1)最終到達点の提示→内定を取る(2)必要なスキルの説明、実作業による理解(3)実制作(4)発表及び講評とフィードバック という行程で進行 【評価項目(評価の方法)】:チーム作業における貢献度-50%、ポートフォリオの完成度-50%  ※クラス全員の進路が早期確定した場合は、授業を別メニュー(卒業制作のコンセプトメイク等)で展開する場合があります。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	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	●導入レクチャー 1.科目の狙い 2.到達レベル 3.講義計画等の説明(約30分) ●第1課題「Illustrator応用編」	・デザインの基本ツール「Illustrator」のスキル復習。パスの作画、ページもののファイル管理、JPEG書き出し、複数ファイルのPDF化等	「Illustrator」のベジエ曲線を自由に使って作画する	基礎学力	【授業運営方法】:レクチャー、実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	
2	●第1課題「Illustrator応用編」	・「Illustrator」でのアイコン、スロット用の数字等の制作	フィルタの応用、パスのオフセット	基礎学力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	
3	●第2課題「ポートフォリオを仕上げる」	・各自のポートフォリオのブラッシュアップ。実作業	ポートフォリオを40p埋める	計画性、スケジュール管理	【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	
4	●第2課題「ポートフォリオを仕上げる」	・各自のポートフォリオのブラッシュアップ。実作業	ポートフォリオを40p埋める	計画性、スケジュール管理	【授業運営方法】:実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	
5	(チーム)ポートフォリオに関する意見交換会	1チーム10~15人で、ポートフォリオを回し読みし、良い点悪い点の意見交換をする。 「良いポートフォリオ」に関する発表	良質で効果的なチームワーク	柔軟性、主体性、各チームでの各種進行等のコントロール力	【授業運営方法】:実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	完成したポートフォリオ
6	第一回+ポートフォリオ進路面談	学生一人当たり15分間をメドにポートフォリオの修正についての面談を行う。面談以外の学生は作品のクオリティアップ、充実を図る。	伝わるプレゼンテーション力、客観的な判断力	発言力、主体性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:プレゼンテーション、アクティブラーニング(意見交換会)【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ
7	第一回+ポートフォリオ進路面談	同上	次々と意見をつなぐ能力、客観的な判断力	主体性、持続性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ

## 23年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年(CGデザインⅡ)\_布施・伊藤.xlsx

8	第一回+ポートフォリオ進路面談	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	主体性、持続性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:個別実習 【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
9	第一回+ポートフォリオ進路面談	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	主体性、持続性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:個別実習 【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
10	第一回+ポートフォリオ進路面談	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	主体性、持続性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:個別実習 【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
11	(チーム)「自分の作品を説明する」	1チーム10~15人で、各自の作品の意図、セールスポイントを説明し、お互いの良い点悪い点の意見交換をする。	的確に内容を伝える力、人前で発言することで経験値を上げる、慣れる。	主体性、柔軟性、状況判断力、(ド根性)	【授業運営方法】:プレゼンテーション、アクティブラーニング(意見交換会) 【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
12	第二回+ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	柔軟性、完成させる力	【授業運営方法】:個別実習 【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
13	第三回+ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	柔軟性、完成させる力	【授業運営方法】:個別実習 【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
14	第二回+ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	柔軟性、完成させる力	【授業運営方法】:個別実習 【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
15	第三回+ポートフォリオ進路面談	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	柔軟性、完成させる力	【授業運営方法】:個別実習 【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	現時点でのポートフォリオ完成品	

## 22年度\_後期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_プロジェクト型\_富田、田淵、石澤.xlsx

科目のねらい		教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
総合デザイン学科で身につけた幅広い視点を生かし各コースが協力して産学協同にて課題に取り組む。実社会に出る前にビジネスとマナーを実践し地域創成と新しい上表発信基地としてのキャンプ場を企画立案する。	各講師、及びPDFやドライブ内で共有	《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。キャンピングスティ岡崎(仮称)の各事業に対して、デザインアイディア提案を行う。3..コースが協力して企画及び成果物を制作する。	【専門知識スキル】:スケジュール管理能力。/質の高い作品、完成度の高い作品を判別する眼。/チームによる連帯を生かす能力【社会人基礎力】:・計画力・主体性・実行力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力	【受講ルール等】:専門分野(ビジュアル、CG、インテリア)講師が学生からのリクエストに対し専門性の高いアドバイスを実施。/講師間の申し送り事項は、常時行い、各授業で把握されている情報を共有。講師個別で判断しにくい状況が生じた場合は石澤が判断を下す。【採点基準】:出席率・グループ内での貢献度・大切な厳守された課題の提出			
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	09/26 zoomにてクライアントレクチャー。グループ毎に企画立案スタート。	【グループ毎に課題に取り組む】グループでの役割分担やスケジュールなどを組み簡易企画書の制作(A4一枚程度)	グループの力を生かしたテーマを作成できる。他業種で構成されたプロジェクトの運営・管理・情報伝達の理解。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:導入レクチャーの後、各自制作予定の内容をA4一枚程度にまとめる【持参物】:メモ帳、PC	原田様zoomにて	
2	9月30日	簡易企画書の提出(コンセプトをはじめ作るものなど最終形態を見据える) (制作報告書記入日)←基本毎週金曜日、指定されたパソコンから順番に記入。	"	"	"	簡易企画書	
3	10/03 決定した企画に基づいての制作開始	提案の対象を定め、どのような魅力を付加するかを考察し新しキャンプ場の企画を提案するべく取り組む。 (現地を生かした)	"	"			
4	10月7日	現地での情報を元にプランニングを修正する・スケジュール制作・役割分担表制作 (制作報告書記入日)	企画書の再構築	"	"		
5	10月14日	制作報告書記入日	"	"	"		
6	10/17 【第1回】グループリーダー会議	自分たちの企画発案がどこまで進んでいるのかを報告。	各グループの情報共有と進捗状況の把握。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:定期的にグループリーダー会議において情報共有を行うと共に、各コース毎の授業において密度を上げる。【持参物】:メモ帳、PC		
7	10月21日	制作報告書記入日		"	"		
8	10/24 第1回 中間発表に向けての準備	スムーズに発表が出来るように準備する。1グループ5分以内。プロジェクトデータ準備。企画書3部用意。	決められた時間内に自分たちの意図するところを伝える練習。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:定期的にグループリーダー会議において情報共有を行うと共に、各コース毎の授業において密度を上げる。【持参物】:メモ帳、PC		
9	10/28 "	制作報告書記入日		"	"		
10	10/31 「第1回 中間発表」意見交換会(クライアント来校予定)	プランニング内容を発表し、作品の内容についてお互いに意見交換を行う	聞き手の立場に立った最適なプレゼンテーションが構成でき、他人からのアドバイスをプランに繁栄させ修正できる。	・主体性・発信力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	発表データと企画書	

## 22年度\_後期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_プロジェクト型\_富田、田淵、石澤.xlsx

11		11月4日	制作報告書記入日			"		
12	11/07 【第2回】グループリーダー会議	自分たちの企画発案がどこまで進んでいるのかを報告。	各グループの情報共有と進捗状況の把握。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:定期的にグループリーダー会議において情報共有を行うと共に、各コース毎の授業において密度を上げる。【持参物】:メモ帳、PC	"		
13		11月11日	制作の継続 (制作報告書記入日)			"		
14		11月14日	"	"	"	"		
15		11月21日	制作報告書記入日	"	"	"		
16		11月28日		"	" +D16	"		
17	12/2 【第3回】グループリーダー会議	自分たちの企画発案がどこまで進んでいるのかを報告。 (制作報告書記入日)	各グループの情報共有と進捗状況の把握。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:定期的にグループリーダー会議において情報共有を行うと共に、各コース毎の授業において密度を上げる。【持参物】:メモ帳、PC	"		
18		12月5日		"	"	"		
19		12月9日	制作報告書記入日	"	"	"		
20	12/12 「第2回 中間発表」意見交換会各グループ毎に田淵、富田、石澤へ発表。	各グループ毎に全員集まつてのチェック	"	"	"	"		
21		12月16日	制作報告書記入日	"	"	"		
22		12月19日		"	"	"		
23	12/23 年内最終授業 【第4回】グループリーダー会議	自分たちの企画発案がどこまで進んでいるのかを報告。冬休み中にしておくべきことを把握し・グループメンバーへ指示。 (制作報告書記入日)	各グループの情報共有と進捗状況の把握。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	"	"		
24		1月6日	制作報告書記入日	"	"	"		

22年度\_後期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_プロジェクト型\_富田、田淵、石澤.xlsx

25	1/13 プチ・プレゼン準備 【第5回】グループリーダー会議	冬休み中の成果及び問題点の把握 プレゼンテーションに必要な資料制作	各グループの情報共有と進捗状況の把握。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:定期的にグループリーダー会議において情報共有を行うと共に、各コース毎の授業において密度を上げる。【持参物】:メモ帳、PC		
26	1/16 プチプレ準備	データの動作確認など	〃	〃	〃		
27	1/20 プチプレゼン	企画書、模型など制作物の完成を提出。プレゼンに向け、ストップウォッチなどで図りながらハーサルする。(1グループ8分以内)その後、問題点の洗い出し。 （制作報告書記入日）	企画書(3部)、プレゼン用データ(プロジェクトター)、制作物(現物)	〃	〃	企画書その他	
28	1/23 修正	プチプレを振り返っての見直し。	完璧なプレゼンテーションをする為のノウハウを得る。	〃	〃		
29	1/27 【第6回】グループリーダー会議	最終プレゼンに向けての最終確認など制作物最終チェック。この時点での完成していなければプレゼン不可。 （制作報告書記入日）					
30	1/30 【最終プレゼン】	13グループ毎にプレゼンを行い総合力としてアピールする。	聞き手の立場に立った最適なプレゼンテーションができる。プレゼン内奥を構成しクライアントに魅力を伝える。	・主体性・発信力・傾聴力・状況判断力	【持参物】:メモ帳、PC、プレゼンツール	原田様来校	

科目のねらい		教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
集大成として個々が持つイメージを具現化(できる限り動画化)する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクト多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。	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。個別のテーマ、コンセプトに沿った動画、ゲームのモックアップ、Web、実写映像等の2Dコンテンツ作品を制作する。動画作品は1~1分30秒程度、Webはおよそ20画面程度のボリュームを目指す。スケジュールに対する工程管理、行程修正を通じて長期間に渡る作品制作過程を学ぶ。時間的な蓄積をいかにコンセプトや最終成果物に反映させていくかを学ぶ。	【専門知識スキル】:スケジュール管理能力/質の高い作品、完成度の高い作品を判別する眼/何があっても完成させる「やり遂げる」力/期限を厳守する力 【社会人基礎力】:・計画力・主体性・実行力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力	【受講ルール等】:専門分野(2DCG、映像編集、Web、DTP、CGイラスト、手描きイラスト、キャラクターデザイン等)講師が曜日毎に入り、学生からのリクエストに対し専門性の高いアドバイスを実施、/講師間の申し送り事項は、学科毎の連絡ノートをもって行われ、授業に入る講師が違っていても各学生の進捗状況は講師間では把握されている。講師個別で判断しにくい状況が生じた場合は上田が判断を下す。【採点基準】:時間的な蓄積を感じること・出席率・〆切が厳守された課題の提出			
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)「コンセプト立案&修正」(個別対応)	・コンセプトシート制作(A4一枚程度)・テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を提出・個々に内容検討	短時間でアイディア出しを完結する、制作の全体像を把握する	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:導入レクチャーの後、各自制作予定の内容をA4一枚程度にまとめる 【持参物】:メモ帳、外付けHD	なし	
2	"	"	わかり易く他者に伝わる書類を作成する能力	"	(個別対応) 【持参物】:メモ帳、外付けHD	"	
3	"	"	"	"	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	"	
4	"	"	"	"	"	"	
5	「コンセプト立案」意見交換会	"	効率的な制作を意識して進める	・傾聴力・柔軟性・状況判断力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	各種成果物を掲示していく	
6	「コンセプト立案&修正」(個別対応)	具体的にコンセプトをつめつつ、キャラクター、背景のラフスケッチ、おおまかな絵コンテ制作へ入る	"	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	(個別対応) 【持参物】:メモ帳、外付けHD	コンセプトシート A4×一枚程度	
7		・コンセプトシート提出者から絵コンテなどを検討、制作「制作行程表の提出」(A4一枚程度)・過去の進行例の提示	"	"	"	各種成果物を教室壁面へ掲示していく	
8	"	・テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を再検討	行程表を組む	"	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	"	
9	"	"	限られた時間の中での修正における優先順位を考える。	"	"	"	
10	"	"	"	"	"	"	
11	「絵コンテ制作」	・動画全体の絵コンテ制作・コンセプトの修正→コンセプトシートの再提出	わかり易く他者に伝わる絵コンテ、企画書を作成する能力	"	"	"	
12	"	"	"	"	"	"	
13	"	"	"	"	"	"	
14	"	"	プレゼンテーション環境を事前チェックする習慣を身につける。	"	"	"	

22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作2D\_高橋・青山・山田.xlsx

15	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
16	「絵コンテ」意見交換会	〃	わかり易く他者に伝わる絵コンテ、企画書を作成する能力	・傾聴力・柔軟性・状況判断力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	〃	〃
17	「絵コンテ」修正	・各自の制作物を進める・行程通りに制作が進んでいるかのチェックをチェック表に記入し提出させる。・進捗状況を個別に聞いていく	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	(個別対応) 【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
18	「実制作」	〃	〃	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
19	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
20	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
21	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
22	〃	遅れている部分を各自でフォローし、中間報告会に備える	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力・実行力・状況判断力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
23	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
24	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
25	「実制作」	効率的に作業を進める	〃	・計画力・実行力	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
26	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
27	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
28	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
29	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
30	「中間発表」意見交換会	途中経過を発表し、作品の内容、進捗についてお互いに意見交換を行う	他人からのアドバイスを各自の作品に繁栄させ着地点を探る。プレゼンテーション環境を事前チェックする習慣を身につける。	〃	【授業運営方法】:アクティブラーニング	コンセプトシート、実作品データ	〃
31	「最終プレゼンテーションに向けての修正」	・中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作・プレゼン参加講師への配布資料A4で2~3枚程度制作	伝わりやすいビジュアル、構成をつめる、最適なプレゼンテーションができる様、練習する。	〃	(個別対応) 【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
32	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
33	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
34	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
35	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃

22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作2D\_高橋・青山・山田.xlsx

36	"	"	"	"	"	"	
37	"	"	"	"	"	"	
38	"	"	"	"	"	"	
39	"	"	"	"	"	"	
40	「最終プレゼンテーション」(日時未定)	"	提示ビジュアル、トークのバランス、プレゼンテーション環境を事前チェックする習慣を身につける。	"	【授業運営方法】:アクティブラーニング	"	
41	「展示に向けての手直し」	・展示PCへのデータコンバート ・作品集用データ作成	仕事で使われるデコードを学ぶ	"	【授業運営方法】:(個別対応)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	"	
42	"	"	"	"	"	"	
43	"	"	"	"	"	"	
44	"	"	"	"	"	"	
45	"	"	"	"	"	展示データ、ポートフォリオ	

## 22年度\_後期\_TSD(CGデザイン)3年\_卒業制作3D\_村松・江並・富田.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
集大成として個々が持つイメージを具現化(動画化)する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトが多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。	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。個別のテーマ、コンセプトに沿った3D動画等の作品を作成する。動画作品は2分程度。スケジュールに対する工程管理、行程修正を通じて長期的に渡る作品制作過程を学ぶ。時間的な蓄積をいかにコンセプトや最終成果物に反映させていくかを学ぶ。	【専門知識スキル】:スケジュール管理能力/質の高い作品、完成度の高い作品を判断する眼/何があっても完成させる「やり遂げる」力/期限を厳守する力 【社会人基礎力】:・計画力・主体性・実行力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力	【受講ルール等】:専門分野(3DCG静止画・動画、映像編集、作曲等)講師が曜日毎に入り、学生からのリクエストに対し専門性の高いアドバイスを実施。/講師間の申し送り事項は、学科毎の連絡ノートをもって行われ、授業に入る講師が違っていても各学生の進捗状況は講師間では把握されている。講師個別で判断しにくい状況が生じた場合は富田が判断を下す。【採点基準】:・時間的な蓄積を感じること・出席率・〆切が厳守された課題の提出
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	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	【村松】1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明(30分) 4. コンセプトシートに基づき内容精査。(個別対応)	・コンセプトシートとイメージボードを元に提案内容を共有し講師からアドバイスを受ける。	制作の全体像を把握できる。制作工程を確認できる。 ・題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:導入レクチャーの後、各自制作内容を講師と共有する 【持参物】:メモ帳、外付けHD なし
2	【江並】(1)科目的狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)デジタルサウンドの世界を紹介 (3)ACID proの基礎	デジタルサウンドの現状を紹介し、音楽業界、ゲーム業界など、どう業界と係っているかを説明。	デジタルとアナログの理解、ACIDの基本操作ができるようになる、ループ素材の理解、ループ素材を並べて楽曲ができるようになる	【授業運営方法】:デジタルサウンドの世界をYoutubeで紹介しながら伝える。ACID proと一緒に触りながら、制作過程を説明。プロジェクトでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン
3	【村松】制作行程表の書き方レクチャー	コンセプトシートに基づきスケジュール表(ガントチャート)を作成。	スケジュール表が作成できる。	【授業運営方法】:導入レクチャーの後、各自制作内容を講師と共有する 【持参物】:メモ帳、外付けHD
4	【富田】「実制作」絵コンテ制作	コンセプトをベースに絵コンテ制作を行う。	わかり易く他者に伝わる絵コンテが作成できる。スケジュール内で制作物を作成できる。	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD
5	【江並】プラグインの説明、エフェクターの歴史から仕組みを知る。ミックスピラランスの取り方を知る。WAVとして書き出すまでを説明。	●ACID proの使い方をレクチャー(その3) プラグインを使用し、エフェクターの種類、使い方をレクチャー。	音素材にプラグインをかけたらどうなるかを理解し、多様な音を作れるようになる。各音素材を楽曲として成立するように、バランス感覚を養う。	プロジェクトでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン
6	【村松】「実制作」①素材作成(2D、3D、ロケ撮影、BGM、SE、等)	絵コンテから必要な素材をリストアップし制作する。(キャラ、背景、ギミック、音声、等)	絵コンテから必要な素材をリスト化する事が出来る。	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD
7	【富田】「実制作」	コンセプトをベースに絵コンテ制作を行う。	わかり易く他者に伝わる絵コンテが作成できる。スケジュール内で制作物を作成できる。	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD
8	【江並】第1課題制作	●第1課題(その1)ループ素材から既存の楽曲を元にリミックスを作成しながら、使い方のおさらい	第1課題制作	プロジェクトでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン 課題1リミックス
9	【村松】「実制作」	・各自の制作物を進める・行程通りに制作が進んでいるかのチェックをスケジュール表に記入し提出せざる。・進捗状況を個別に聞いていく	現状の行程を把握しつつ、さまざま事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める ・計画力・実行力・状況判断力	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD なし

## 22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作3D\_村松・江並・富田.xlsx

10	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
11	【江並】動画と音の関係を学ぶ。	●動画に音をつける(MA)をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供	どのような曲が合うのか?大きさはどれくらいが適格かなど、距離感の作り方を身につける。	〃	プロジェクトでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン	〃	〃
12	【村松】「実制作」	遅れている部分を各自でフォローし、中間報告会に備える	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力・実行力	【授業運営方法】:(個別)実制作【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
13	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
14	【江並】オリジナル作品(動画)に音をつける	●自分のオリジナル動画に音をつけてみる。	自分の作品が完成形となり、ACIDの優位性を知る。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクトでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン	〃	〃
15	【村松】「実制作」	素材を編集ソフト(After Effects他)を使って動画といで構成する。	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:(個別)実制作【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
16	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
17	【江並】第2課題制作	●自分のオリジナル動画に音をつけてみる。	第2課題制作	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクトでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン	課題2MA	〃
18	【村松】「実制作」	・各自の制作物を進める・行程通りに制作が進んでいるかのチェックをスケジュール表に記入し提出させる。・進捗状況を個別に聞いていく	現状の行程を把握しつつ、さまざま事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:(個別)実制作【持参物】:メモ帳、外付けHD	なし	〃
19	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
20	【江並】第2課題制作と発表と総括	作った作品の客観性を身につける。音からの影響を受ける作品の見え方の客観性。	第2課題制作と発表	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクトでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン	〃	〃
21	【村松】「実制作」①レンダリング、書き出し作業	レンダリング、動画の書き出しを行う。	仕事で使われるデコードを学ぶ	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:(個別)実制作【持参物】:メモ帳、外付けHD	〃	〃
22	【富田】自習	〃	〃	〃	〃	〃	〃
23	【江並】自習	〃	〃	〃	〃	〃	〃
24	【村松+江並、富田】「中間発表」意見交換会(11月16日)	途中経過を発表し、作品の内容、進捗についてお互いに意見交換を行う	他人からのアドバイスを各自の作品に繁栄させ着地点を探る。プレゼンテーション環境を事前チェックする習慣を身につける。	・表現力・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	コンセプトシート、実作品データ	〃

## 22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作3D\_村松・江並・富田.xlsx

25	【江並】「最終プレゼンテーションに向けて追加制作・修正」	・中間発表で出た修正点を正しひ ジュアルシート制作 ・プレゼン参加講師への配布資料A4で2~3枚程度制作	伝わりやすいビジュアル、構成をつめる、最適なプレゼンテーションができる様、練習する。	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	なし	
26	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
27	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
28	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
29	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
30	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
31	【村松】〃	・各自の制作物を進める ・行程通りに制作が進んでいるかのチェックをスケジュール表に記入し提出させる。 ・進捗状況を個別に聞いていく	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・実行力 ・状況判断力	〃	〃	
32	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
33	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
34	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
35	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
36	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
37	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
38	【村松】〃	遅れている部分を各自でフォローし、最終プレゼンに備える	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・実行力	〃	〃	
39	【富田】〃	〃	〃	〃	〃	〃	

22年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作3D\_村松・江並・富田.xlsx

40	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
41	【富田】自習	〃	〃	〃	〃	〃	〃
42	【江並】自習	〃	〃	〃	〃	〃	〃
43	【村松+江並、富田】「最終プレゼンテーション」(1月25日)	・コンセプト及び制作物のプレゼンテーション。	相手に伝わるゼンテーションが行える。質疑応答等のやり取りが行える。	・表現力・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	コンセプトシート、実作品データ、展示データ、	
44	【富田】卒業制作展示物作成	・展示PCへのデータコンバート・作品集用データ作成	会場を生かした展示レイアウトが出来る。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、外付けHD	展示データ、ポートフォリオ	
45	【江並】	〃	〃	〃	〃	〃	〃

科目のねらい		教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	ゲームまたは映像コンテンツの制作を行う。各個の作品イメージを基に意識・スキルの向上、情報収集し、実際の映像コンテンツ鑑賞、ゲームプレイや話し合いを通じて、完成までの道筋を明確にし不足していると思われる基本的なスキルを伸ばすことを目的とする。	参考映像コンテンツなど適宜。	《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。学生の希望と適性を元に1年の課題を設定し、[ゲーム]携帯端末またはNintendo Switch向けゲームのプロトタイプを制作しプレゼンテーションする。基本一部例外を除いていわゆる日本の漫画・アニメ絵は禁止。・必要なスキルを伸ばす。(ツールの習熟)/情報収集(ゲーム調査、実プレイ、話し合い。Webコンテンツ調査) [映像コンテンツ制作]商品やサービスを企画しそれを広告、プロモーションする映像コンテンツあるいはデジタルサイネージなどユーザーの利便性を向上したり生活を豊かにするコンテンツを制作する。それぞれについて自主的にグループになって制作も可とする。	【専門知識スキル】:[ゲーム制作]・情報を収集、分析し、独創性と社会性を兼ね備えた、学生らしいアイデアのある企画を提案できる。・完成度の高いプロトタイプを制作しプレゼンテーションできる。[映像コンテンツ]・質の高いイメージボードを多数制作し、演出意図を表現したユニークで精密な絵コンテを制作できる。・質の高い映像コンテンツを制作できる(撮影、コンポジット、編集、サウンド) 【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) 3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力)	【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】:[ゲーム制作]・情報を収集、分析し、独創性と社会性を兼ね備えた、学生らしい新しい企画を提案できなかっか。・完成度の高いプロトタイプを制作できたか。・説得力があり魅力的なプレゼンテーションができたか。・[映像コンテンツ制作]・よいアイデアを抽出できたか。演出意図を表現したユニークで精密な絵コンテを制作できたか。・質の高い映像コンテンツ制作(動画、コンポジット、編集、サウンド)・説得力があり魅力的なプレゼンテーションができたか。【その他】:学生が自主的に編成した2、3名のグループによる制作も可とする。【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)		
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1フェーズ】・3年次において求められるクリエイティビティ、およびそのスケジュールについてレクチャー。・各学生、課題を設定する。	最低5点の簡単な企画書の制作。各学生個別に面談。情報、資料の収集を促し、それらはできる限り共有できるようにする。イメージボードの制作。イメージボード作例紹介。	[映像コンテンツ]・高度な演出イメージ、発想・速く質の高いイメージボードの制作・より高度な動画をイメージできる。[ゲーム]・独創的で時代感覚と社会性のあるアイデア抽出[共通]・情報、資料の収集分類分析	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) 3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力)	【授業運営方法】:講義のちグループまたは個人で制作。【持参物】:筆記具、作画用具(ペントラベット等含む)、鉛筆作画用具、色鉛筆など、Photoshop、Illustratorなど。	なし	
2	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
3	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
4	〃	〃	〃	〃	〃	〃	

## 23年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(総合デザインA) II\_山田 卓司.xlsx

5	・第1回プレゼンテーション(課題内容の決定)	・映像コンテンツ(CMあるいはPV、デジタルサイネージなど)あるいはゲーム企画について5分程度でプレゼンテーションを行い、参加者全員に各々の課題内容を周知する。・参加者全員で質疑応答を行い最後に講師がコメントする。	・説得力があり魅力的なプレゼンテーション能力	・発信力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:講義のちプレゼンテーション。 【持参物】:メモ帳など。、プロジェクタほか。	【映像コンテンツ】企画書、イメージボード提出[ゲーム]企画書、ラフスケッチ提出。	
6	【第2フェーズ】デザインおよびスケッチ、演出。	[映像コンテンツ制作]・ビデオコンテ制作・映像コンテンツの基礎レクチャー。[ゲーム]・決定した企画を元に、より詳細なコンセプトの決定。・デザイン(全体の仕様、アイテム・キャラクターのデザインなど)、スケッチ→アドバンスドスケッチ。・スケッチについてレクチャー。	[映像コンテンツ]・演出の理解、考えの深化・質の高いコンテの制作・より高度な動画制作[ゲーム]・コンセプトの抽出・スケッチによるコンセプトの具体化	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) 3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力)	【授業運営方法】:講義のちグループまたは個人で制作。【持参物】:筆記具、作画用具(ペントラベット等含む)、鉛筆作画用具、色鉛筆、Photoshop、Animate、Illustrator、AfterEffects、CLIP Studio、Painterなど、絵コンテ用紙	なし	
7	〃 + Live2D演習1	〃 + Live2Dのレクチャー動画を見て解説、第12講までに動かせるようにレイヤー分けされた画像を用意する。	〃	〃	〃	〃	
8	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
9	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
10	・第2回プレゼンテーション	ビデオコンテ、デザインとスケッチを中心5分程度でプレゼンテーションを行う。・絵コンテはデータ化し全員が読めるように準備する。・ゲームはプレゼン用の資料を用意する。	・説得力があり魅力的なプレゼンテーション能力	〃	【授業運営方法】:講義のちプレゼンテーション。 【持参物】:メモ帳など。、プロジェクタほか。	【映像コンテンツ】コンテ1提出 [ゲーム]コンセプトボード、スケッチ提出	
11	【第3フェーズ】コンテ修正、設定制作、プロトタイプ制作	[映像コンテンツ]・ビデオコンテ第2稿制作[ゲーム]プロトタイプ制作開始	[映像コンテンツ]・演出の理解、考えの深化・質の高いコンテの制作・相応しい各種デザイン制作[ゲーム]・高度なプロトタイプ制作スキル	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) 3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力)	【授業運営方法】:講義のちグループまたは個人で制作。【持参物】:筆記具、作画用具(ペントラベット等含む)、鉛筆作画用具、色鉛筆、Photoshop、Animate、Illustrator、AfterEffects、CLIP Studio、Painterなど、絵コンテ用紙	なし	
12	〃 + Live2D演習2	〃 + Live2Dのレクチャー動画を見て解説、用意した画像を使って実習。	〃	〃	〃	〃	
13	〃 + Live2D演習3	〃	〃	〃	〃	〃	
14	〃 + Live2D演習4	〃	〃	〃	〃	〃	
15	〃 + Live2D演習5	〃	〃	〃	〃	〃	

## 23年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(総合デザインA) II\_山田 卓司.xlsx

16	"	"	"	"	"	"	"
17	・第3回プレゼンテーション ビデオコンテ、途中段階のプロトタイプなどについて5分程度でプレゼンテーションを行う。・絵コンテはデータ化し全員が読めるように準備する。・プレゼン用の資料を用意する。	・説得力があり魅力的なプレゼンテーション能力	・発信力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:講義のちプレゼンテーション。 【持参物】:メモ帳など。、プロジェクトほか。	【映像コンテンツ】 コンテ2提出 [ゲーム]未完成 プロトタイプ提出		
18	【第4フェーズ】映像コンテンツ制作。 プロトタイプ制作。	[映像コンテンツ]実制作。[ゲーム]引き続きプロトタイプ制作	"	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) 3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力)	【授業運営方法】:講義のちグループまたは個人で制作。 【持参物】:筆記具、作画用具(ペントタブレット等含む)、鉛筆作画用具、色鉛筆、Photoshop、Animate、Illustrator、AfterEffects、CLIP Studio、Painterなど、絵コンテ用紙	"	
19	"	"	"	"	"		
20	"	"	"	"	"		
21	"	"	"	"	"		
22	"	"	"	"	"	【映像コンテンツ】 映像コンテンツ 素材[ゲーム]未 完成プロトタイプ 提出・チェック	
23	【第5フェーズ】	[映像コンテンツ]実制作(仕上げ、コンポジット、編集、サウンド)[ゲーム]・引き続きプロトタイプ制作	"	"	"	なし	
24	"	"	"	"	"	"	
25	"	"	"	"	"	"	
26	"	"	"	"	"	"	
27	"	"	"	"	"	"	
28	"	"	"	"	"	"	
29	"	"	"	"	"	"	
30	・最終プレゼンテーション 各学生、5分程度までで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、今後の制作スケジュールなど、基本的な項目を満たしていれば、プレゼンテーションの内容、方法、資料は自由。	・説得力があり魅力的なプレゼンテーション能力	・発信力・傾聴力・状況判断力	【授業運営方法】:プレゼンテーション。 【持参物】:メモ帳など。、プロジェクトほか。	【映像コンテンツ】 動画データ、コンテ[ゲーム]プロトタイプ他提出		

科目のねらい		教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	コンペや産学協同に取り組みデザインのプロセスを再学習する。また、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。	なし、課題毎にプリントを配布します。	まずは内定獲得のために時間を作くが、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の応用も学ぶこととする。	様々な課題を自分で見つけ出し、各種調査を効果的に実施するデザインプロセスを実施できるようになる。IllustratorとPhotoshopで自由にデザインできるようになる。特にパスを使った图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、何でも图形が作れる、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。【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	コンペ「ジャパンフェス出展用グッズの制作」(1)	フランスで開始される「ジャパンフェスティ」で展示販売されるグッズを作成。キャラキーホルダー、ハッピなどから一点選んでデザインし、学内コンペを実施し、入賞者は実際に商品化する。	他者に伝わるラフスケッチ制作	創造力、調査力、具現化力	【授業運営方法】各自プラン出し、ラフスケッチ制作【持参物】ノートPC、クロッキー帳、筆記用具	ナシ	
2	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)課題説明 第一課題【新聞広告の作成】	新聞広告のサンプルと同様に制作する。トリムマーク、CMYK、レイヤー作成	DTPのベースを理解し、基本操作ができる。(トリムマーク、CMYK、レイヤー作成)	主体性、行動力、情報収集力、課題発見力	【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、ポートフォリオ	ポートフォリオ作成	
3	コンペ「ジャパンフェス出展用グッズの制作」(2)意見交換会	ラフスケッチに対する意見交換会。全員で各自のプランに対して良い点・改善点を出しディスカッション。	他者のためになる意見だし、ディスカッションができるようになる	コミュニケーション力、発表力	【授業運営方法】各自プラン出し、ラフスケッチ制作【持参物】ノートPC、クロッキー帳、筆記用具	ナシ	
4	第一課題【新聞広告の作成】	文字詰め、表作成	(文字詰め、表作成が出来る	素直さ、継続力	//	【課題提出】	
5	コンペ「ジャパンフェス出展用グッズの制作」(3)実制作	前回の意見を盛り込んだ実制作	集中してやり込む力、持続力	創造力、調査力、具現化力	【授業運営方法】各自プラン出し、ラフスケッチ制作【持参物】ノートPC、クロッキー帳、筆記用具	ナシ	
6	第二課題【メニューの作成】	メニューのサンプルと同様に制作する。トリムマーク、CMYK、レイヤー作成	DTPのベースを理解し、発展操作ができる。(トリムマーク、CMYK、レイヤー作成)	情報収集力、課題発見力	【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、ポートフォリオ	ポートフォリオ作成	
7	コンペ「ジャパンフェス出展用グッズの制作」(4)実制作	前回の意見を盛り込んだ実制作	他者に伝わるラフスケッチ制作	創造力、調査力、具現化力	【授業運営方法】各自プラン出し、ラフスケッチ制作【持参物】ノートPC、クロッキー帳、筆記用具	ナシ	
8	//	ベースの作成	ベース作成ができる	素直さ、ストレスコントロール	//	//	

## 23年度\_前期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_ゼミ(総合デザインB)Ⅱ\_上田・富田.xlsx

9	コンペ「ジャapanフェス出展用グッズの制作」(5)データ提出展	完成データと紙出力の提出(審査方法は未定)	他者に伝わるラフスケッチ制作	創造力、調査力、具現化力	【授業運営方法】各自プラン出し、ラフスケッチ制作【持参物】ノートPC、クロッキー帳、筆記用具	なし	
10	"	画像の加工・配置	画像の加工・配置ができる	柔軟性、構成力	"	"	
11	Illustratorのスキルレベル応用①	キイボード上で両手の指が思ったように動く。直線图形の作成。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、応用力	【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	
12	"	装飾文字の作成	装飾文字作成ができる	展開力、継続力	"	"	
13	Illustratorのスキルレベル応用②	キイボード上で両手の指が思ったように動く。曲線图形の作成。	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、応用力	【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	
14	"	文字詰めの作成	文字詰めが出来る	完成度・クオリティに対してやり込む力	"	【課題提出】	
15	Illustratorのスキルレベル応用③	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、応用力	【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	
16	講評会	出力結果を確認する。	完成作品を出力し、課題を発見し修正できる	修正力、ヒアリング能力、質問力を養う	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	
17	産学共同(1)	共働企業はプラザー工業もしくはNEXCO中日本を予定。テーマ未定。	企業の主旨、狙いをしっかりと理解し、先方が必要とするプラン、デザインを提案できるようになる	主体性、行動力、理解力、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	なし	
18	第三課題【チラシの作成】	チラシのサンプルと同様に制作する。統一フォーマットを制作し、統一感のあるチラシを効率的に制作する。	DTPのベースを理解し、応用操作ができる。(トリムマーク、CMYK、レイヤー作成)	情報収集力、課題発見力	【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		
19	産学共同(2)	共働企業先、テーマ未定。	同上	情報収集力、継続力、グループでの会話力	【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	なし	
20	"	ベースの作成	ベース作成ができる	素直さ、ストレスコントロール	"		
21	産学共同(3)プラン意見交換会	プランに対する意見交換会を実施し、お互いにコメントシートに記入。より客観性の高いプランにし上げる。	各プランを出して壁に貼る。自分たちの作品クオリティ、アイディアポジションの確認。	情報収集力、継続力、グループでの会話力、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	プランシート×1点	

## 23年度\_前期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_ゼミ(総合デザインB) II\_上田・富田.xlsx

22	"	画像の加工・配置	画像の加工・配置ができる	柔軟性、構成力	"		
23	産学共同(4)	発表資料作成	作り込む	行動力、展開力、柔軟性	【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	ナシ	
24	"	装飾文字の作成	装飾文字作成ができる	展開力、継続力	"		
25	産学共同(5)	発表資料作成	作り込む	展開力、構成力	【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	ナシ	
26	"	文字詰めの作成	文字詰めが出来る	完成度・クオリティに対してやり込む力	"		
27	産学共同(6)	発表資料作成	作り込む	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	ナシ	
28	"	装飾・イラスト作成	装飾・イラスト作成が出来る	"	"	【課題提出】	
29	産学共同(7)最終意見交換会	企業担当者を交えての意見交換会	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、発表力	【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	発表データ×1点	
30	講評会	出力結果を確認する。	完成作品を出力し、課題を発見し修正できる	修正力、ヒアリング能力、質問力を養う	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	

科目のねらい		教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
企業は4月以降、採用活動から実際内定を出す期間に移り、学生が自己的就職先を決定する1年となる、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斡旋、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。建築・インテリア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】：卒業後の希望進路について深く考え、就職活動する。内定を獲得することができる。 【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)。就職活動を通して、自己に不足している力を見つけ、対応できる力を養う。	【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(認定)であること 【その他】：3~4人のグループも適宜取り入れ実施 【評価項目(評価の方針)】：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。			
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	就職活動状況の自己査定 企業研究、採用のポイント／春休み活動把握	春休みの就職活動の査定 企業サイトの見るべきポイント、何を調べるか、どこを見るかを知る	就職に向けた自己査定を行う、春休み中の活動のまとめを行う、エントリー社数を報告する。企業SNSやHPから情報を読み解き、採用試験に活用する	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	活動状況把握、エントリーシート、履歴書作成／志望動機以外の項目の見直し／春休み活動把握	面談実施、冬季インターンシップ体験を踏まえた就職先の選択、エントリー	エントリーシートや履歴書など応募書類を完成させる。	傾聴力、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		
3	活動状況把握、エントリーシート、履歴書作成／志望動機以外の項目の見直し／春休み活動把握	面談実施、冬季インターンシップ体験を踏まえた就職先の選択、エントリー	エントリーシートや履歴書など応募書類を完成させる。	傾聴力、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		
4	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループ化してキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	書類選考に通る為の企業ごとの特性を踏まえたポートフォリオを作成する	傾聴力、主体性、計画力、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、ポートフォリオ		
5	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループ化してキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	学習目標の進歩確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、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	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループ化してキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	学習目標の進歩確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、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		

23年度\_前期\_TSD\_就職研究1\_3年.xlsx

科目のねらい		教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	企業は4月以降、採用活動から実際に内定を出す期間に移り、学生が自己的就職先を決定する1年となる。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斡旋、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』デザイン業界実務経験がある教員が担当する。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】:卒業後の希望進路について深く考え、就職活動する。内定を獲得することができる。【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)。就職活動を通して、自己に不足している力を見つけ、対応できる力を養う。	【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(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。		
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	就職内定者…内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者…企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
2	就職内定者…内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者…企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
3	就職内定者…内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者…企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
4	[PROGテスト実施]就職内定者…内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者…企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	[PROGテスト実施]一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	[PROGテスト実施]内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
5	就職内定者…内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者…企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談 CC2名キャリアセンターで活動	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
6	就職内定者…内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者…企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		

22年度\_後期\_TSD\_3年\_就職研究Ⅱ.xlsx

22年度\_後期\_TSD\_3年\_就職研究Ⅱ.xlsx

15	授業を振り返って	就職活動を振り返って自分が得たことと今後の展望をディスカッション。	自分自身が苦労したことを今後の社会人活動に活かす。	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
----	----------	-----------------------------------	---------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	--	--