

## 24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_プランニング\_上田.xlsx

科目的ねらい	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を要請を目指す。第三者に対し、メールポイントを明確にできることを学ぶ。同時にポートフォリオのブラッシュアップを狙う。	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。■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、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	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) ■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→フィニッシングワーク: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・ロゴや色の配色、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】:プレゼンテーション、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		

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作成する。	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【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【ラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	⑦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【ラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	⑧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【ラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	■中間意見交換会⑨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【ラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	⑩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【ラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	⑪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【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。タイプグラフィ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ー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	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	●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】:プロジェクト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】:プロジェクト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】:プロジェクト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】:プロジェクト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		
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	
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	

## 24年度\_前期\_TSD(CGデザイン\_3年\_デザインマーケティング(総合デザイン)Ⅱ\_上田・布施.xlsx

科目のねらい		教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
		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割くが、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制作。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	〃	〃	
9	コンペ「ジャパン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	ナシ	

## 24年度\_前期\_TSD(CGデザイン\_3年\_デザインマーケティング(総合デザイン)Ⅱ\_上田・布施.xlsx

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、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、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	サインデザイン計画①	店舗にまつわる様々なサインデザインを展開する	与えられたロゴ、マークを看板、のぼり等に合わせてレイアウトしていく	修正力、ヒアリング能力、質問力を養う	【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	
16	"	"	パスに合わせて違和感のないよう丁寧に展開していく	主体性、行動力、応用力	"	"	
17	"	"	第1回チェック→アイテム修正	修正力、ヒアリング能力、質問力を養う	【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	"	
18	"	"	制作	主体性、行動力、応用力	"	"	
19	"	"	第2回チェック→レイアウト修正	修正力、ヒアリング能力、質問力を養う	"	"	
20	"	"	完成	完成度・クオリティに対してやり込む力	"	【課題提出】	
21	サインデザイン計画②	店舗にまつわるデザイン展開(VI・サイン計画)	ロゴ・マークの制作からサインデザイン展開していく	情報収集力、継続力、構成力、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	プランシート×1点	
22	"	"	デザイン案出し	情報収集力、継続力、構成力、柔軟性	"		

## 24年度\_前期\_TSD(CGデザイン\_3年\_デザインマーケティング(総合デザイン)Ⅱ\_上田・布施.xlsx

23	〃	〃	グループ内チェック	行動力、展開力、柔軟性、グループでの会話力	〃	ナシ	
24	〃	〃	制作	展開力、継続力	〃		
25	〃	〃	制作	展開力、構成力	〃	ナシ	
26	〃	〃	グループ内チェック	修正力、柔軟性、完成度・クオリティに対してやり込む力 グループでの会話力	〃		
27	〃	〃	制作	修正力、柔軟性、完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	ナシ	
28	〃	〃	制作	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	【課題提出】	
29	〃	〃	制作	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	発表データ×1点	
30	講評会	講評会	完成作品を出力し、課題を発見し修正できる	発表力、ヒアリング能力、質問力を養う	〃	【授業運営方法】:アクティブ ラーニング	



## 24年度\_前期\_TSD(CGデザイン)3年\_デザインマーケティング(3Dアニメーション)Ⅱ\_稲津.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を使い、3DCG作成に必要な形状作成技術から、アニメーション作成能力など、幅広く習得する。	なし	改めて復習を兼ねて基礎的なことを交えながら、ソフトの使用方法から実際に3Dを作成するにあたっての技術的なことを、ポートフォリオに現状足りない作品のバリエーションを増やす形で課題を出し学ぶ。正しい形、動きをしつかり調べ、見ることで空間認識能力を養う。	【専門知識・スキル】:3Dソフトの基本的な操作・エラー対応ができる。作品を期間内に「完成」させることができ。【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、各自に自信しながら、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、指定された形式で指定場所へ提出すること。欠席した場合、周囲の受講者へ授業内容を聞き復習しておくこと。また、未習得の技術であっても積極的に予習しておくこと。【評価の観点】:制作に必要な手順をメモなど自身が覚えられる形で残し、実作業が出来ているか。・分からることに対して質問し、作業を進めることができているか。・時間がうまく使えているか。【評価項目(評価の方法)】:作品70%、授業態度20%、コミュニケーション能力10%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)背景モデリング	(1)背景セットの構造の説明。(2)作るに当たっての注意事項。(3)作例を見ながら実際に作っていく。(4)空と地面を作る。	2年後期で分からなかった部分の復習と、グリッドに関しての理解	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、ペンタブレット	【宿題】:自分が作りたい建物の写真をピックアップしてホイール	
2	背景モデリング	(1)遠くのものを作る。(2)物を大まかに配置していく。	Mayaの基本操作の理解	〃	〃		
3	〃	建物の作成、空や地面などのUV展開・テクスチャの設定。	アルファチャンネルとUVスクロールアーニメーションを理解する	〃	〃		
4	〃	作成した建造物へマテリアル・テクスチャの設定。	マテリアルの管理と設定を理解する	〃	〃		
5	〃	(1)小物の作成、作り込み。(2)小物へのボーン・ウェイト・モーション付け。	ボーンの設定方法の理解	〃	〃		
6	〃	(1)オブジェクトのグループ分け・管理の方法。(2)ライティング。(3)カメラの設定。	ライト・カメラの設定方法の理解	〃	〃	【提出課題】: MPEG4動画	
7	デモ作成	(1)今まで作成したモデルを適宜用意する。(2)絵コンテを作る。	絵コンテを見ながら動画を作成することが出来るようになる、アニメーション全体への理解	〃	〃	【宿題】:絵コンテがどんなものか調べておく	【検索用語例】:絵コンテデモ
8	〃	(1)絵コンテを見ながら全体の流れをカメラにキーを打つ。(2)モデルをポーズ付けする。	キャラまたは構造物の魅せ方の理解	〃	〃		
9	〃	モデルへモーション付けをしていく。	モーションの理解	〃	〃		

## 24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_デザインマーケティング(3Dアニメーション)Ⅱ\_稲津.xlsx

10	〃	ポリゴンモデルによるエフェクト作成。演出への理解	〃	〃	〃		
11	〃	レンダリングして提出する。	ライト・カメラの設定方法の理解	〃	〃	【提出課題】: MPEG4動画	
12	モデリング	ポートフォリオに足りていないと思うジャンルを自由にモデリング。	自身で計画を立てる方法の理解	〃	〃	【宿題】:作りたいものを決めておく	
13	〃	〃	〃	〃	〃		
14	〃	〃	〃	〃	〃		
15	〃	レンダリングして提出する。	〃	〃	〃	【提出課題】:画像データ	

24年度\_前期\_TSD(CGデザイン)3年(CGデザインⅡ)\_上田.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ン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、随时、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作成する。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%			
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	●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吐き出し、複数ファイルのPDF化等	「Illustrator」のベジェ曲線を自由に操って作画する	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	
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	

## 24年度\_前期\_TSD(CGデザイン)3年(CGデザインⅡ)\_上田.xlsx

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	
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	第二回+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	

## 23年度\_後期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_プロジェクト型\_伊藤・布施・馬場・田淵.xlsx

科目的ねらい	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貢献と共に福祉について考察する。	各講師に準ずる	『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。中日本エクシス株式会社様の各事業に対して、デザインアイディア提案を行う。3..コースが協力して成果物を作成する。	【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。/チームによる連携を生かす能力 【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、1.../週に行われる全体授業で把握されている。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	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.クライアントレクチャー＆現地観察。(9月19日) 2.科目の狙い講義計画等の説明。 3.【第一課題】テーマ作成	【チーム毎に課題に取り組む】。テーマ&コンセプトシート制作(A4一枚程度)	チーム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・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、各自制作予定の内容をA4一枚程度にまとめる【持参物】:メモ帳、PC	中日本エクシス株式会社様来校	
2	【第一課題】テーマ作成	提案の対象を定め、どのような魅力を附加するかを考察しテーマトを作成する。	テーマシートを制作できる。(タイトル、成果物)。	〃	【授業運営方法】:週に一回全コース合同で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		
3	〃	〃	〃	〃	〃		
4	【第二課題】プランニング作成	テーマに基づきプランニングシートを作成。	1.プランニングシートを作成できる。テーマを元に ターゲット、コンセプト、成果物、提供する価値等を立案する。2.スケジュール表(役割等)	〃	〃		
5	〃	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	〃	〃	〃		
6	〃	〃	〃	〃	〃		
7	〃	〃	〃	〃	〃		
8	「中間プレゼンテーション」事前意見交換会(10月13日) ※エクシス様へ提出	中間プレゼンテーション前に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。	〃	【授業運営方法】:アクティブラーニング		
9	修正			〃	【持参物】:メモ帳、PC、プレゼンツール		
10	「中間プレゼンテーション」(10月20日)	プランニング内容を発表し、作品の内容についてプレゼンし中日本エクシス株式会社様の意見を聞く	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、企業様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・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	中日本エクシス株式会社様来校	

## 23年度\_後期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_プロジェクト型\_伊藤・布施・馬場・田淵.xlsx

11	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】:アクティブラーニング		
12	【第三課題】制作	プランニングに従い制作物の作成を行う。	スケジュール作成が出来る。成果物を担当と工程ごとに時系列で管理・共有する。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力・ストレスコントロール力	【授業運営方法】:週に一回全コース合同で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	〃	〃	〃	〃			
14	〃	〃	〃	〃	〃		
15	〃	〃	〃	〃	〃		
16	〃	〃	〃	〃	〃		
17	〃	〃	〃	〃	〃		
18	〃	〃	〃	〃	〃		
19	〃	〃	〃	〃	〃		
20	(12月13日) ※エクシス様へ提出	〃	〃	〃	〃		
21	〃	〃	〃	〃	〃		
22	最終プレゼン(12月22日)学内	11チーム、各コース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。プレゼン内容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・ストレスコントロール力	【持参物】:メモ帳、PC、プレゼンツール	中日本エクシス株式会社様来校	
23	【第四課題】展示物制作	1.修正作業 2.卒業制作の展示物作成。(B2パネル×4、企画書×1、サンプル(movie)×1式)	第三者に伝わる制作物の作成ができる。展示条件の中でグループの特色を生かした展示。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力・ストレスコントロール力	【持参物】:メモ帳、PC		
24							
25	〃	1.パネル原寸大モノクロプリントのチェック→入稿。2.展示サンプル制作	〃	〃	〃		
26	〃	〃	〃	〃	〃		
27	〃	〃	〃	〃	〃		
28	〃	〃	〃	〃	〃		
29	【最終入稿】【第五課題】振り返り(2月1日)	振り返りシートの作成。本課題に対しての良かった点、改善したほうが良い点を共有する。	振り返りシートの作成ができる。プロジェクトを振り返りPDCAサイクルを理解する。	〃	〃		
30	〃	〃	〃	〃	〃		

## 23年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作(総合デザイン)\_高橋・青山・山田.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(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(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、記憶メディア	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、記憶メディア	"	
3	"	"	"	"	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:記憶メディア、メモ帳	"	
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、背景のテクスチャ、おおまかに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、記憶メディア	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、記憶メディア	"	
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。	"	"	"	

## 23年度\_後期\_TSD(CGデザイン\_3年\_卒業制作(総合デザイン)\_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、記憶メディア	〃	
18	「実制作」	〃	〃	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
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、記憶メディア	〃	
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、記憶メディア	〃	
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ひじュアルシート制作 ・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、記憶メディア	〃	
32	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
33	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
34	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
35	〃	〃	〃	〃	〃	〃	

## 23年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作(総合デザイン)\_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、記憶メディア	〃	
42	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
43	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
44	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
45	〃	〃	〃	〃	〃	展示データ、ポートフォリオ	



## 23年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作(3D)\_村松・江並.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も多く、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(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・大切な旅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	【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。	・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、各自制作内容を講師と共有する 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	なし	
2	【江並】コンセプトシートに基づき内容精査。(個別対応)	〃	〃	〃	〃	〃	
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。	〃	〃	〃	
4	【村松】「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、記憶メディア	〃	
5	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
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。	〃	〃	〃	
7	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
8	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
9	【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	〃	〃	
10	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	

## 23年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作(3D)\_村松・江並.xlsx

11	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
12	【村松】〃	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	〃	〃	
13	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
14	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
15	【村松】「実制作」①編集作業	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	〃	〃	
16	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
17	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
18	【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・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力	〃	〃	
19	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
20	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
21	【村松】〃	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	〃	〃	
22	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
23	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
24	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
25	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
26	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	

## 23年度\_後期\_TSD(CGデザイン\_3年\_卒業制作(3D)\_村松・江並.xlsx

27	【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	〃	〃	
28	【村松、江並、富田】「中間発表」意見交換会(12月7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	
29	【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き ・ジユアルシート制作 ・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、記憶メディア	なし	
30	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
31	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
32	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
33	【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	〃	〃	
34	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
35	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
36	【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	〃	〃	
37	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
38	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
39	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
40	村松、【江並、富田】「最終プレゼンテーション」(1月18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見える。質疑応答等のやり取りが見える。	・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	

## 23年度\_後期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_卒業制作(3D)\_村松・江並.xlsx

41	【江並】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、記憶メディア	なし	
42	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
43	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
44	【江並】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
45	【村松】最終チェック	振り返りシートの作成。本課題に対しての良かった点、改善したほうが良い点を共有する。	振り返りシートの作成ができる。プロジェクトを振り返りPDCAサイクルを理解する。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力	〃	展示データ、ポートフォリオ	

## 24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(総合デザイン)Ⅱ\_山田.xlsx

科目的ねらい	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。各自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向けゲームのモックアッ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。・完成度の高いモックアッ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たか。・完成度の高いモックアップを制作できたか。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オリティ、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。●アニメーションレクチャー1	[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】:講義のうちグループまたは個人で制作。【持参物】:筆記具、作画用具(ペントップレット等含む)、鉛筆作画用具、色鉛筆など、Photoshop、Illustratorなど。	なし	
2	"	"	"	"	"	"	
3	"	" ●アニメーションレクチャー2	"	"	"	"	
4	"	"	"	"	"	"	
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】:講義のう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】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。●アニメーションレクチャー3	[映像コンテンツ]・演出の理解、考え方の深化・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(ペタプレット等含む)、鉛筆作画用具、色鉛筆、Photoshop、Animate、Illustrator、AfterEffects、CLIP Studio、Painterなど、絵コンテ用紙	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。●アニメーションレクチャー4	"	"	"	"	
8	"	"	"	"	"	"	
9	"	" ●アニメーションレクチャー5	"	"	"	"	
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に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。、プロジェクトほか。	[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、モックアップ制作	[映像コンテンツ]・ビデオコンテ第2稿制作[ゲーム]モックアップ制作開始。●アニメーションレクチャー6	[映像コンテンツ]・演出の理解、考え方の深化・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]・高度なモックアップ制作スキル	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(ペタプレット等含む)、鉛筆作画用具、色鉛筆、Photoshop、Animate、Illustrator、AfterEffects、CLIP Studio、Painterなど、絵コンテ用紙	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	" ●アニメーションレクチャー7	"	"	"	"	
14	" +Live2D演習4	"	"	"	"	"	
15	" +Live2D演習5	" ●アニメーションレクチャー9	"	"	"	"	
16	"	"	"	"	"	"	
17	・第3回プレゼンテーション	ビデオコンテ、途中段階のモックアップなどについて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]未完成モックアップ提出	

## 24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(総合デザイン)Ⅱ\_山田.xlsx

18	【第4フェーズ】映像コンテンツ制作。モックアップ制作。	[映像コンテンツ]実制作。[ゲーム]引き続きモックアップ制作	"	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】:講義のうちグループまたは個人で制作。【持参物】:筆記具、作画用具(ペントップレット等含む)、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	"	" ●アニメーションレクチャー10	"	"	"	"	
20	"	"	"	"	"	"	
21	"	" ●アニメーションレクチャー11	"	"	"	"	
22	"	"	"	"	"	[映像コンテンツ] 映像コンテンツ 素材[ゲーム]未 完成モックアップ 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]・引き続きモックアップ制作●アニメーションレクチャー12	"	"	"	"	なし
24	"	"	"	"	"	"	
25	"	" ●アニメーションレクチャー13	"	"	"	"	
26	"	"	"	"	"	"	
27	"	" ●アニメーションレクチャー14	"	"	"	"	
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]モックアップ他提出	



## 24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(3Dアニメーション) II\_村松.xlsx

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
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。実務では基本技能とされている「アンティシペーション」「スローインファーストアウト」等の動きに関しての演出、「ドリー」「パン」「ティルト」等のカメラ操作、3D動画作成スキルを習得する。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》アニメーション全般的なテクニックを勉強しながら、MayaとUnrealを使って動画を制作し、映画的映像表現方法とスケジュール管理方法を学ぶ。	【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。動画編集方法が理解できる。【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】:静止画は全てJPG、動画はMPEG4で指定日時に提出すること。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を取り、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	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明、授業内容説明とMaya Unrealの連携	授業内容説明、UnrealのインストールとUnrealについての説明。Maya ArnoldのアニメーションレンダリングとUnrealのレンダリングの違いの説明。	課題についての理解。	主体性、想像力	【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】:筆記具、ノートPC		
2	規定のストーリーからオリジナリティーを持たせたストーリーに変更し、4つのステージを作成してアニメーション展開し、1本の動画として完成させる。	“不思議の国のアリス”をストーリーコンセプトにして、オリジナルの世界觀、キャラクターをデザインし、オリジナルストーリー“不思議の国のアリス”的動画を作成する。6回の授業で1ステージを完成させ、少しづつ内容レベルを上げて4ステージを完成させ、ショートアニメーション動画を制作する。	授業内で作成する動画課題についてのイメージを膨らませ、必要事項をまとめ資料を集め、動画制作における制作コンセプト、スケジュール管理の大切さを学ぶ。	〃	〃	【宿題】:動画の世界觀を決めてデザインする	
3	キャラクター設定	Maya:キャラクターにRIGツールMOXを使ってRIGを設定し、影響範囲を調整する。	RIGについての理解と、影響範囲の調整方法を学ぶ。	〃	〃		
4	〃	Maya:動物にRIGツールAdvanced Skeletonを使ってRIGを設定し、影響範囲を調整する。	RIGツールの使い方の理解と、影響範囲の調整方法の理解。	〃	〃	【提出物】: A4カラープリント、画像データ	
5	ステージ-01(屋外から屋内ステージ):穴の中にはいり、穴の中へまっさかさま。	Maya:ステージ-01のベースモデル、テクスチャを作成し、モデルデータを書き出す。	ディスプレースメントマップ、スカルプトを使った地形モデリング、モデルデータ書き出し設定方法を学ぶ。	〃	〃		
6	ステージモデリング01	Unreal:モデルデータを読み込み、シーンを設定する。	データ読み込み設定と、データ管理、テクスチャの設定方法を学ぶ。	〃	〃		
7	ステージアニメーション01	Maya:ステージ-01にアニメーションを設定する。	キーフレーム、パスアニメーションの復習とアニメーション設定の理解。	〃	〃		
8	〃	Unreal:ステージにアニメーションを読み込み、シーンを設定する。	アニメートパーティクル読み込み方法と、カメラモーションの読み込み方法を学ぶ。	〃	〃		
9	ステージ動画作成01	Unreal:カメラをセットしてシーケンスを作成する。	カメラ設定方法を学ぶ。	〃	〃		
10	〃	Unreal:レンダリングして書き出し、After Effectsで動画を仕上げる。	レンダリング方法と、動画の仕上げ方を学ぶ。	〃	〃	【提出物】:MPEG4動画	

## 24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(3Dアニメーション)Ⅱ\_村松.xlsx

11	ステージ-02 (屋内ステージ):小さなドアがたくさん並んでいて、ドアを開けた先にあったのは不思議の国でした。	Maya:ステージ-02のベースモデル、テクスチャを作成しモデルデータ書き出す。	作成したパートの管理方法を学ぶ。	〃	〃		
12	ステージモデリング02	Unreal:モデルデータを読み込み、シーンを設定する。	作成した複数のパートをMayaでのシーン階層と同じ状態でUnrealに取り込み、管理する方法を学ぶ。	〃	〃		
13	ステージアニメーション02	Maya:ストーリー性を持たせるためのキャラクターアニメーションを作成し書き出す。	ブレンドシェイプを使った表情作成、キャラクターモーションの書き出し方法を学ぶ。	〃	〃		
14	〃	Unreal:テクスチャを再設定し、シーンサンサーに読み込みアニメーションを確認する。	キャラクター読み込み方法を学ぶ。	〃	〃		
15	ステージ動画作成02	Unreal:ライティング、カメラを設定する。	ライティング設定と、カメラレンズ効果を使ったシネマティックシーン設定を学ぶ。	〃	〃		
16	〃	Unreal:複数のカメラで撮影、レンダリングして仕上げる。	複数のカメラをまとめたショットを作成方法を学ぶ。	〃	〃	【提出物】: MPEG4動画	
17	ステージ-03 (屋外ステージ):不思議の国を散策、不思議動物、不思議怪獣と遭遇し大暴れ。	Maya:ステージ-03のベースモデル、テクスチャを作成しモデルデータを書き出す。	MASHを使った特殊複製と、形状を変形させるための各種デフォーマ設定方法を学ぶ。	〃	〃		
18	ステージモデリング03	Unreal:モデルデータを読み込み、シーンを設定する。	モデルデータの管理方法を学ぶ。	〃	〃		
19	ステージアニメーション03	Maya:ステージ-03にアニメーションを設定し、アニメーションデータを書き出す。	コンストレイントを使ったアニメーション設定と、アニメーションペイクを使ったアニメーション書き出し方法を学ぶ。	〃	〃		
20	〃	Unreal:ステージで独自のアニメーションを設定する。	アニメーションデータの管理方法を学ぶ。	〃	〃		
21	ステージ動画作成03	Unreal:ライトエフェクト、カメラエフェクトの設定をする。	炎、煙、フォグ、ポストプロセスボリュームを使った特殊効果設定方法を学ぶ。	〃	〃		
22	〃	Unreal:動画を作成し、レンダリングして仕上げる。	シーンの切り替えとカメラワークを学ぶ。	〃	〃	【提出物】: MPEG4動画	
23	ステージ-04 (屋内から屋外ステージ):実世界へと戻りました。	Maya:ステージ-04のベースモデル、テクスチャを作成して、モデルデータを書き出す。	モデル作成からUnrealでの読み込み方法を復習し理解する。	〃	〃		
24	ステージモデリング04	Unreal:モデルデータを読み込み、シーンを設定する。	〃	〃	〃		
25	ステージアニメーション04	Maya:ステージ-04にアニメーションを設定し、アニメーションデータを書き出す。	MASH、ダイナミックスを使った衝突シミュレーションの設定方法を学ぶ	〃	〃		
26	〃	Unreal:ステージで独自のアニメーションを設定する。	アニメーションモデルの配置、テクスチャの設定方法を復習し理解する。	〃	〃		

24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(3Dアニメーション)Ⅱ\_村松.xlsx

27	ステージ動画作成04	Unreal:ライティング、カメラを設定する。	Unrealでの仕上げ方を復習し理解する。	〃	〃		
28	〃	Unreal:レンダリングして仕上げる。	シーケンサーの使い方を復習し理解する。	〃	〃		
29	動画仕上げ	After Effects:ステージ01-04で作成した動画を編集して、1本の映像作品として仕上げる。	映像作品として動画編集方法を学ぶ。	〃	〃		
30	〃	〃	〃	〃	〃	【提出課題】: MPEG4動画	



## 24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(DTP&amp;デジタルサウンド)Ⅲ\_早川・江並.xlsx

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
【DTP演習】実務に限りなく近いデザインツールを「Illustrator」、「Photoshop」をベースに制作する。文字組み中心の新聞広告、二つ折りフレット等のレイアウト技術を学び実践力を身につける。各自ポートフォリオの充実を図ることも目的とする。【デジタルサウンド】PC環境で音楽を作成する。個人作品(映像、Webなど)のクオリティ向上のためのBGM・効果音の当てはめ方、音の基礎知識・音響知識、デジタル上でのフォーマット等、音に関わる知識全般を広く身につける。	【DTP演習】適宜必要なテキストはプリントとして配布、または資料を通して授業内で説明【デジタルサウンド】簡単な操作表を作成します。	【DTP演習】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。◆グラフィックツールを用い、印刷発行物原稿をデザインする事でレイアウト感覚を磨き、入稿データに仕上げる技術を学ぶ。文字組みを中心にレイアウト技術を学び規格物の認識も含め実務に近い原稿制作を行う事で実践力を身につける。効率よい編集操作法を習得し、整ったレイアウトに仕上げる事を目的すると同時にスケジュール管理における制作時間の短縮につながる事を理解する。Q数や書体選択・使い分けにより見やすく読みやすい紙面構成を目指すため文字・段落設定を習得する。解像度・モード変換、保存形式など画像に関して理解の再確認をする。◆フェイスバックor iphoneケース制作、店頭用パッケージも制作しレイアウト構成を学ぶ。商品の顔となるイラスト作画も行う。【デジタルサウンド】◆PC上で取り扱う音データの基礎知識を身につける。・デジタルサウンドの多種多様なフォーマットを学び、様々なメディアに対応できるようにする。◆オリジナル映像作品に曲や効果音を使用する際の作曲の技法を学ぶ。※著作権にかかるものは使用できないため。・ACID MUSIC Studioを使用し、オリジナル楽曲の作成を行う。◆オリジナル映像作品や、Web、携帯ゲームなどに実際に音付け(MA)を行い映像と音の関係を学ぶ。・映像作品に対しての音の影響力を学び、効果的な音楽の付け方、効果音の付け方、バランス、音響などの基礎力、応用力を身につける。	【DTP演習】専門知識スキル】1. デザインの基礎であるレイアウトおよび文字組みをベースに紙面構成の習得と創造性を養う。2. 印刷入稿にともなうデータ収集、データ管理の重要性を理解し、管理能力を養う。3. 紙面上の間や余白の取り方を習得し美しい意識の向上を図る。4. 仕事ベースで捉えたイラストの作画にも取り組むことで企画力や実践感覚を養う。【社会人基礎力】:計画力、創造力、働きかけ力、傾聴力、柔軟性、情報把握力、規律性【デジタルサウンド】1. デジタル音声データの多種多様なフォーマットを学び、様々なメディアに対応できる。2. ACID proの操作方法を学び、オリジナルの楽曲を作成できるスキルを身につける。3. オリジナルの映像作品に「音楽」、「効果音」を、「空間把握」、「心理状況」など描写に合わせてバランスよく付けることができる。	※1～7講、8～15講で担当講師の入れ替えを行う。A・Bクラスで各授業のコマ数が1コマ違うが、内容はシラバスの内容を網羅する。 【DTP演習】【受講ルール等】:指定された日時に提出厳守。データの提出厳守。【評価の観点】:1. レイアウト能力・文字組みに必要な編集作業方法の習得やDTPに関する知識を理解できたか。2. レイアウト技術の習得により作品に精度が表れているか。3. 制作に取り組む姿勢、チームでの協調性、作品に向き合い理解して制作できたか【その他】:【評価項目(評価の方法)】:課題で制作した作品(編集技術、レイアウト感覚の向上、作品精度)、授業態度。出席率が80%を満たない場合、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。 【デジタルサウンド】【受講ルール等】:課題の提出は締め切り厳守とする。【評価の観点】:授業での応用ができるか。・締め切りが守られているか。 【評価項目(評価の方法)】2回の提出物により評価をつける。1. オリジナル楽曲制作、MA作品制作、その他出席率、未提出課題がある場合はFとなる。			
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	【DTP演習】それぞれの原稿内容に適した読みやすい整った紙面作りについてレクチャー ●第1課題【新聞広告 全5段】	トンボを使用しない広告枠原稿の制作、整列パレットの活用、有効的なガイドの付け方をレクチャー	情報が伝わりやすい紙面構成を目指し、レイアウト能力を身につける。データ管理能力を身につける。	計画力、傾聴力	【授業運営方法】:効率のよい編集操作方法、それぞれの原稿内容に適した見やすく読みやすい整った紙面作りについてをレクチャー 【持参物】:HD、課題データ ※ペントラップ(待ち時間に課題3の作画で必要な場合)	※作成中・校正の間など第7-8講のラフ案を行う。作業終了時データ・出力を提出	
2	【新聞広告 全5段】	文字設定(フォントの扱い方、文字ダメ、長文の流し込み)、効率のよい処理法(文字組みが同じ場合の編集処理)をレクチャー、写真・ロゴ配置、データ整理	文字原稿から情報を読み取りレイアウトする事で情報処理能力を養う。文字間・行間調整を習得(各自ポートフォリオの文字組みへの最終確認・修正に繋がる)	/	【授業運営方法】:有効的なガイドの活用、編集しやすい文字組み・文字設定、整列パレットの活用、写真的トリミング、規格物の認識、制作 【持参物】:HD、課題データ ※ペントラップ(待ち時間に課題3の作画で必要な場合)	第1課題完成データ提出/カラー(モノクロ)出力	
3	【新聞広告 全5段】 ●第2課題【カード会社 2シ折リーフレット制作 1(グループワーク)】各面の操作・作業手順レクチャー(規格外の制作物、有効的なガイドの付け方など)	【新聞広告】最終修正、完成【カード会社 2シ折リーフレット】[表面]中央揃えの文字設定術、テキストボックス使用の文字流し込み。両面の使用色イメージ統一	ガイド活用で整った文字組みができる事を理解。編集しやすい文字設定[長文・バラ打ちの扱い方]の違いを理解。	計画力、働きかけ力、傾聴力、情報把握力、規律性、柔軟性	【授業運営方法】:効率のよい編集操作方法、それぞれの原稿内容に適した見やすく読みやすい整った紙面作りについてをレクチャー 【持参物】:HD、課題データ	ビジュアル写真準備。車、道をイメージする写真の撮影	
4	【カード会社 2シ折リーフレット制作 2(グループワーク)】各自担当箇所を作業	[中面] 文字組みパターンが同じ場合の編集処理法、回り込み文字[ピクト]作成しペースキ作業、保存形式。	同パターンの処理法習得で制作時間の効率を図り、処理能力を養う。見る側に情報が伝わりやすいレイアウトを学ぶ。	/	【授業運営方法】:有効的なガイドの活用、編集しやすい文字組み・文字設定、整列パレットの活用、写真的トリミング、規格物の認識、制作	途中作業データをチームごとでまとめたデータとプリントアウトを提出	
5	【カード会社 2シ折リーフレット制作 3(グループワーク)】表紙・宛名面を合体させた表面と中面の両面全てをチーム全員でチェックし、修正、チーム内で完成させる。	表紙と宛名面を合体させた表面と中面の両面全てをチーム全員でチェックし、修正することで気づける目を養う。	チーム内での校正(チェック)や修正とあわせて、他チームの原稿チェックもすることで気づける目を養う。	/	【授業運営方法】:立ち位置を変えることで気づける範囲が広がる[制作側でなく使用する(見る・使う)側となる]	途中作業データをチームごとでまとめたデータとプリントアウトを提出	
6	【カード会社 2シ折リーフレット制作 4(グループワーク)】チーム内で他チーム原稿チェック(プリント書き込み)	修正箇所は担当外部分を修正。初校データと修正後の最終データを収集	チーム制作では、人のデータを修正・管理することで実践能力を養う。	/	【授業運営方法】:人のデータの取り扱いの注意や初校・再校・最終の全てのデータ管理、個々ではなくチームでのデータ管理の注意	各チームの最終完成データ提出/カラー出力	

## 24年度\_前期\_TSD\_CGデザイン\_3年\_ゼミ(DTP&amp;デジタルサウンド)Ⅲ\_早川・江並.xlsx

7	●第3課題【フェイスパック(マスク)制作1】or【iphoneケース制作1】専用フォーマットにてデザイン制作	ターゲット・商品コンセプト・設定価格の絞り込み、オリジナルキャラクター・シリーズ(色、香り)の案だし	商品開発力や紙面構成の習得と創造性を養い。仕事ベースで捉えた作画を取り組む事で企画力や実践感覚を養う。	計画力、創造力	【授業運営方法】:シートパックorケース本体と店頭販売用パッケージデザイン制作、意見交換・人気投票【持参物】:HD、課題データ ※ペントップ(作画で必要な場合)	第3課題本日最終データ提出/カラー出力トンボ付	
8	【フェイスパック制作2】or【iphoneケース制作2】店頭販売用パッケージ制作	最終原稿A4トンボ付(ケース本体、店頭販売用パッケージ、コンセプトなど文章配置)、データ整理、全作品を掲示し意見交換、投票により人気商品を選ぶ	他者の批評でアイディアを学び自分に取り込む力を身につける。データ管理能力を養う。	"	【授業運営方法】:シートパックorケース本体と店頭販売用パッケージデザイン制作、意見交換・人気投票【持参物】:HD、課題データ ※ペントップ(作画で必要な場合)	第3課題完成データ提出/カラー出力トンボ付	
9	【デジタルサウンド】(1)科目の狙い、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 MUSIC Studioの基礎ACID proを使い、簡単な楽曲デモを制作する	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。 ●ACID MUSIC Studioの使い方をレクチャー(その1)ループ素材から楽曲を構成し、編集方法をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供 ●ACID proの使い方をレクチャー(その2) ループ素材からリズムを作成する。楽曲として聴かせるための展開の仕方をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供	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	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	【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		
10	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。ミックスバランスの取り方を知る。WAVとして書き出すまでを説明。	●ACID MUSIC Studio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。全体のミックスバランスの取り方/バウンス(wavデータとして書き出す)までの方法をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供。	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する。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。	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		
11	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	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1リミックス	
12	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。	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		
13	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		
14	第2課題制作	●自分のオリジナル動画に音をつけたみる。	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	
15	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		

## 24年度\_前期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_就職研究 I.xlsx

科目的ねらい		教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
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)
	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。		
1	就職活動状況の自己査証 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証 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証を行う、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名程度にグレーピング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名程度にグレーピング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	学習目標の進捗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名程度にグレーピング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	学習目標の進捗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		
7	活動状況把握／未内定者は5名程度にグレーピング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	学習目標の進捗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		

## 24年度\_前期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_就職研究 I.xlsx

8	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループング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、未活動者はキャリセシターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗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		
9	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループング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、未活動者はキャリセシターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗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		
10	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループング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、未活動者はキャリセシターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗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		
11	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループング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、未活動者はキャリセシターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗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		
12	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループング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、未活動者はキャリセシターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗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		
13	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループング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、未活動者はキャリセシターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗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		
14	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループング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、未活動者はキャリセシターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗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		
15	活動状況把握／未内定者は5名程度にグループング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、未活動者はキャリセシターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗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\_後期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_就職研究Ⅱ.xlsx

科目的ねらい	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、学生が自己の就職先を決定する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 CG2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		

23年度\_後期\_TSD\_総合デザイン\_3年\_就職研究Ⅱ.xlsx

23年度\_後期\_TSD\_総合デザイン\_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		
----	----------	-----------------------------------	---------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	--	--

