

教科名：Illustrator実習st1.2（実習）		前期 後期		教科担任：後藤 清彦		
学科名：ICTクリエイト科		コース：		1年	単位数：2単位	
授業のねらい		デジタル作品を手掛けるデザイナーが扱う代表的なドロー系グラフィックソフトである「Adobe Illustrator」の基本操作を学習し、アプリケーションを使用したデザインコンテンツを制作する。制作者の感性を育て、体系的な知識を身につける。現場で生かされる実践的な能力を修得する。			前期 2H×15W＝30H 後期 2H×15W＝30H 合計 60H	
目指す検定・資格		Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード			教材費	
テキスト・教材		We Net IllustratorクイックマスターCC				
評価方法		前期 課題 後期 課題			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	Illustrator機能概要	Adobe Illustratorの機能について			解かりやすい説明を目指すとともに、イラストレーターへの興味を持たせる	2
2	Illustratorの起動・終了	インターフェース、ツールパネル、パネル操作			実際に操作することで、よりイラストレーターに対する興味を深める	2
3	アートワークの表示とプリント、環境設定	アートワーク操作、ナビゲーターパネル、保存、アートボード、用紙設定など			簡単な基本操作を習得することでイラストレーターに対する自信を持たせる	2
4	塗りと線 課題1	塗りと線、先端・角形状、破線、線の複合 イラスト制作			線を描くことでイラストレーターの楽しさを知る	2
5	オブジェクトの描画	長方形や正方形、円、多角形、スターなどのツールの使い方			基本図形を描くことでイラストレーターの楽しさを知る	2
6	基本的な操作	カット&ペースト、コピー&ペースト、移動・複製、前後関係など			オブジェクトの複製や前後関係を実感できるよう留意する	2
7	レイアウトの補助機能	定規、情報パネルとものさしツール、ガイド、スナップ、グリッドツール、整列			複数作成されたオブジェクトの位置関係を把握する方法を身につけさせる	2
8	パスの基本的な描画	パス、直線ツール、円弧ツール、鉛筆ツール、ペンツールなど			イラストレーター操作の必須条件であるパスの操作を確実に習得できるよう指導する	2
9	パスの編集1	パスの追加、アンカーポイントの切り替え・追加・削除、ナイフツールなど			思い通りのパスに編集できるよう学習し、苦手意識を持たせないよう気を付ける	2
10	カラーパネル	グレースケール、CMYK、RGB、HSB			各カラーモデルの特徴を実際にみて理解できるようにする	2
11	スウォッチ、パターン	スウォッチ、グローバルプロセスカラー、スポットカラー、パターン、スポイト			カラーやパターン、スウォッチを登録、管理する方法について確実に学習できるよう工夫する	2
12	グラデーション、アピアランス	グラデーション、アピアランス、透明パネル、不透明マスク			様々な効果を学び、より複雑な表現ができる喜びにつながるよう丁寧に指導する	2
13	レイヤー	レイヤーとレイヤーパネル、グループ化、レイヤー間の移動、サブレイヤーなど			複雑なデータを効率的に管理する方法を身につける	2
14	パスの編集2	移動、回転、リフレクト、拡大・縮小、珪シェイプ、シアー、スムーズなど			より効率的にパスを変形・編集する方法を知り、イラストレーターを楽しむことを目指す	2
15	オブジェクトの組み合わせ	エンベロープ、クリッピングマスク、複合パス、パスファインダー			複数のオブジェクトを組み合わせ、変形・加工することで様々な表現が出来ることを知る	2
16	文字の作成	文字ツールと文字エリア、パス上文字、フォントの種類			文字ツールの機能を学習し、使用方法を身につける	2
17	文字関連の機能	文字パネル、トラッキングとカーニング、段落パネル、段落スタイル、文字スタイル			文字組によるレイアウトに必要な機能・用語を実践的に身につけられるよう学習する	2
18	イラストレーション(シンボル)	パスファインダーと変形ツール、シンボルの使用方法、ブラシツールなど			様々なツールを駆使できるよう目指す	2
19	イラストレーション(グラデーション)	スポイトツールとグラデーションツール、スウォッチパネルに登録、ブレンドツール			より繊細な立体感や質感を表現するための方法を学ばせる	2
20	イラストレーション(ライブペイント)	トレース、ライブペイント			手書きの線画にイラストレーターで彩色できることを経験させる	2
21	ロゴマーク1	ペンツールによるトレース、文字ツールでのロゴ作成、バリエーション設計			ロゴマークデザインのプロセスで必要となる基本テクニックを身につけられるよう指導する	2
22	ロゴマーク2	オリジナルのロゴマークを作成			前回学習したことを生かし、オリジナリティのあるデザインを考えさせる	2
23	タイポグラフィ1	ナイフツール、パスファインダー、ダイレクト選択ツールなど			いくつかの作例を通して、文字を「絵」として編集し、文字のデザイン化を実感させる	2
24	タイポグラフィ2	オリジナルのタイポグラフィを作成			前回学習したことを生かし、オリジナリティのあるデザインを考えさせる	2
25	ロゴデザイン(アピアランス)	アピアランスパネル、グラフィックススタイルライブラリなど			アピアランスの仕組みについて理解できるように指導する	2
26	Webデザイン	カラーモード変更、サイズ変更、Web用保存、ブラウザで確認			Web用画像ファイル形式に保存する方法を学習させる	2
27	グラフの作成	グラフ作成、データ編集、凡例追加など			データ入力からグラフ編集まで基本操作を理解させる	2
28	演習問題	オリジナル作品の作成			これまでの学習を生かし、集大成となる作品の制作を目指す	2
29	演習問題	オリジナル作品の作成			よりハイレベルな作品となるよう個々に対し丁寧な指導を心がける	2
30	演習問題	オリジナル作品の作成			総合的に資格習得レベル到達を目標とする	2
その他						

教科名：Illustrator実習st1（実習）			前期	教科担任：シモカタセイジ、廣沢香菜		
学科名：ICTクリエイト科			コース：	2年	単位数：1単位	
授業のねらい		在学期間中に企業から業務を請け負い、習得した知識・スキルを活かして実際に業務を行うことで、学習マインド、仕事へのマインドを向上させる			前期 2H×15W = 30H 合計 30H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		オンライン学習サービス UdemY Business				
評価方法		学習40点、行動40点、授業態度10点、出席10点			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	イントロダクション	自己紹介/授業の目的・流れ・評価の概要説明/UdemY Businessの理解/アイスブレイク			参加学生が、授業全体の流れや目的を理解する 学生間・学生/講師間での信頼関係を構築する	2
2	ライフデザイン	ライフデザイン講座/マイキャッチコピー作成・発表			ひとりひとりの自分らしさを言語化する 将来のキャリアについて考えを深める	2
3	セルフブランディング	振り返り/セルフブランディング講座/プロフィール制作・発表			Lancersを利用するための準備を終える 持っているスキル、今後必要なスキルを洗い出す	2
4	仕事体験トライアル	振り返り/Lancersハック術講座/ライティング仕事紹介・説明/仕事体験			Lancersの利用方法を知る 動画編集を通して、1つめの実績を作る	2
5	スキル体験・知識獲得	振り返り/大人のキッズニア講座/UdemYBusinessハック術講座/仕事選択/学習講座選択			多様な職/スキルを知り、学ぶ方向性を獲得する UdemY Businessの活用方法を知る	2
6	仕事実践①	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			自分でチャレンジしたい仕事領域を選択する 簡単なレベルから仕事を提案、実践（タスク）	2
7	仕事実践②	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			自分でチャレンジしたい仕事領域を選択する 簡単なレベルから仕事を提案、実践（タスク）	2
8	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング			これまでの振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
9	仕事実践③	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
10	仕事実践④	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
11	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング			これまでの振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
12	仕事実践⑤	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
13	仕事実践⑥	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
14	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング			これまでの振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
15	振り返り・NextStep	全体振り返り/質疑応答/Nextstepの作成・発表			講座終了後も学び・働くを継続できるようになる 1/3/6か月後のキャリアプランを描く	2
その他						

教科名：Photoshop実習st1.2（実習）				前期 後期		教科担任：須田 香奈子	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1年		単位数：2単位
授業のねらい			代表的なベイント系ソフトである「Adobe Photoshop」の基本的な操作を学習するとともに、アプリケーションを使用したデザインワークを行うことで、現場で生かされる実践的な能力を修得する。			前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格			Photoshopクリエイター能力認定試験 スタンダード			教材費	
テキスト・教材			We Net PhotoshopクイックマスターCC				
評価方法			前期 課題 後期 課題			その他	
時数	単元	授業内容（細目）				学習上の留意点	実時数
1	Photoshop機能概要	Photoshop機能、起動から終了、作業エリアと画面表示				Photoshop機能について基本操作を学ぶ	2
2	環境設定・選択	環境設定、パフォーマンス、各選択ツール、選択範囲				使いやすい環境の設定方法、選択範囲の作成方法を学ぶ	2
3	その他の選択方法	その他の選択方法、選択範囲の保存と読み込み、アルファチャンネル				クイックマスクモード・アルファチャンネルなど	2
4	課題 1	クイックマスクモードとアルファチャンネルによる切り取り				演習問題での練習課題	2
5	画像の移動と変形	画像解像度とサイズ、コピー&ペースト、画像の変形				画像解像度、回転、切り抜き、コピー&ペースト、拡大・縮小・歪み・ワープなどを学ぶ	2
6	カラーモードと色調補正	様々なカラーモード、トーン・コントラスト・色相・彩度、ボスタリゼーションなど				各カラーモードの理論と記述方法、必要となる特長を学習する	2
7	課題 2	料理写真の加工				美しく見えるようトーンやコントラストを調整する練習	2
8	ペイント	いろいろなペイント系ツール				ブラシ、鉛筆、ヒストリーブラシ、スタンプツールグラデーションなどを学習する	2
9	レタッチ	いろいろなレタッチ系ツール、ペイント系コマンド				様々な特殊効果を適用するレタッチ系や、境界線、塗りつぶしについて学習する	2
10	レイヤー	レイヤーの基本操作、レイヤー機能				レイヤーの役割を理解し、活用方法を学習する	2
11	パス	パスの作成と編集				ペンツールを使用しベジェ曲線を描画する方法を学習する	2
12	シェイプ	シェイプ				シェイプの扱いについて学習する	2
13	課題3-1	写真加工				自分で撮影した写真を使って課題に取り組む	2
14	課題3-2	写真加工				工夫を重ね、Photoshopに関する理解を深める	2
15	課題3-3	写真加工と講評				互いの作品を鑑賞し、今後の参考とする	2
16	テキスト	テキストの入力と編集、文字加工				基本的な文字設定や段落設定について学ぶ	2
17	課題 4	写真と文字列を加工して、カードを作成				素材の組み合わせによる効果を確認する	2
18	課題 4	写真と文字列を加工して、カードを作成				素材の組み合わせによる効果を確認する	2
19	フィルター	フィルターの概要と使用				画像に特殊効果を加える様々なフィルターについて学習する	2
20	画像の入出力 フォトレタッチ	保存形式、色調補正ツールの基本技				用途に合った保存形式を学ぶ、色調補正の基本を習得し、写真をイメージ通りに仕上げる工程を学ぶ	2
21	フォトレタッチ	食べ物写真の補正、曇天を夕暮れに				より美味しそうに見せる方法や写真のイメージを変身させる方法を学習する	2
22	ロゴデザイン	フィルター機能を使用しテキストチャを作成、レイヤー効果でロゴをデザイン				フィルターやレイヤー効果の活用方法を学ぶ	2
23	一分間でロゴデザイン	カスタムシェイプ カスタムスタイル				レイヤー効果の高度なテクニックを習得する	2
24	課題5	オリジナルロゴ作成				シェイプとスタイルの組み合わせから、多彩な表現の可能性を広げる	2
25	課題5	オリジナルロゴ作成				シェイプとスタイルの組み合わせから、多彩な表現の可能性を広げる	2
26	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作				Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
27	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作				Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
28	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作				Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
29	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作				Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
30	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作と講評会				Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
その他							

教科名：色彩計画st1.2（講義）			前期 後期		教科担任：後藤 清彦	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1 年	単位数：2単位
授業のねらい		カラーコーディネートとは誰もが日常で行っていることであり、自分の主張を発揮できる分野である。それだけに、独りよがりにならぬよう、時代や地域の嗜好など様々な知識が求められる。			前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格		目標 東京商工会議所主催 取得可能な検定 カラーコーディネーター検定試験 2級			教材費 3,410円	
テキスト・教材		カラーコーディネーター検定試験 スタンダードクラス 公式テキスト				
評価方法		前期 試験 後期 試験			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	カラーコーディネーションの意義	カラーコーディネーションの際に考慮すべき基礎事項			カラーコーディネーションをする時に、実務に必要な色彩の発想や企画について学ぶ。	4
2	色彩の歴史的展望と現状	近現代のデザインとカラーの歴史 色彩の文化史			近代デザイン・カラーの歴史と、それを取り巻く社会の変化、今日のデザインとの関係を学ぶ。	4
3	〃	自然界と身近な色彩的特徴			動物、植物等の色を理解し、生活における身近な例として建築物や繊維の色の特徴について学ぶ。	4
4	生活者の視点からの色彩	色の見えに影響を与える要因 色の味方の多様性とカラーユニバーサルデザイン			色の見えに影響を与える要因について知識を深め、その特性を理解し配色方についても学ぶ。	4
5	〃	照明の特性と測定 色彩と照明			照明を取り扱う上で必要な、色再現の指標として用いられている内容を理解する。	4
6	〃	色彩の法的規制			日本工業規格(JIS)の測定方法、色彩関連JIS、色彩の法的規制の例として安全色について学ぶ。	4
7	生産者の視点からの色彩	色材の基礎			色材には染料と顔料がある。まず、種類、特徴、性質などを理解し、着色の方法や技術も学ぶ。	4
8	〃	色の測定と表示 色の差の測定と表示			色を扱うときに生じる色の差について、工業的な面から具体的な色差の表示方法に関して学ぶ。	4
9		流行現象の理論と色彩の流行			デザイン特性の一つ、色彩の流行の役割と特質、また流行色がどう作られ、伝えられるかを学ぶ。	4
10		色彩の品質管理			色合わせの工程における色彩の品質管理の考え方を色の検査を中心に学ぶ。	4
11	カラーコーディネーターの視点	色彩の現状把握の目的と調査方法			色彩の現状把握の調査結果から得られる色彩特徴及び、色彩提案などの留意点について学ぶ。	4
12	〃	心を図るー心理測定法			色が人間の心理にどのように働くのかを探り、その量や強さの測定法を学ぶ。	4
13	〃	色彩を伝えるための情報の流れと変換			カラーコーディネーションの結果がどんな情報の変換が行われ、どんな点に注意が必要か学ぶ。	4
14	〃	色彩の心理的効果			目的にあった印象をもたらす色彩の心理的効果について一般的な傾向や属性による相違を学ぶ。	4
15	〃	カラーコーディネーションと配色 カラーコーディネーションの実例			重の色目や、ファッション業界で多用される配色用語、色と面積との関係などを事例と共に学ぶ。	4
その他						

教科名： ビジネスマナー （講義）			前期・後期・通期		教科担任： 堀川 栄美子		
学科名：AI情報システム科 ICTシステム科 （合同）			コース：		1年		単位数： 2単位
授業のねらい		日本の一般的マナーについて学び、ビジネス現場でいかせるようにする。			前期 2H×15W=30H 後期 2H×15W=30H 合計 H60		
目指す検定・資格		目標 取得可能な検定			教材費		
テキスト・教材							
評価方法		試験 課題 出席状況 授業態度を総合して評価する。			その他		
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点		実時数
1	自己PR	自分について書く、話すことが出来る			自己分析をする。		4
2	自己PR	自分について書く、話すことが出来る			自己分析をする。		4
3	社会人としての基本	言葉遣い 身だしなみ あいさつ			相手に丁寧な印象をあたえる。		4
4	社会人としての基本	言葉遣い 入室 退室			相手に丁寧な印象をあたえる。		4
5	社会人としての基本	言葉遣い 表情			相手に丁寧な印象をあたえる。		4
6	社会人としての基本	練習			服装と身だしなみの基本を身に付ける。		4
7	社会人としての基本	練習			あいさつ、マナーの基本を身に付ける。		4
8	電話マナー	電話の受け方伝言を受ける			話の特徴を抑える。		4
9	電話マナー	練習			電話の特徴を抑えて繰り返す。		4
10	電話マナー	さまざまな電話への対応 携帯電話のマナー			電話の特徴を抑える		4
11	電話マナー	練習			電話の特徴を抑えて繰り返す		4
12	ビジネスの基本	ビジネスの基本 報・連・相			仕事を円滑に進めるために身に付ける。		4
13	ビジネスの基本	指示の受け方 してはいけないこと			仕事を円滑に進めるために身に付ける。		4
14	ビジネスの基本	来客対応と訪問の基本			礼儀作法についてスキルを身に付ける。		4
15	ビジネスの基本	練習			繰り返し練習		4
その他							

教科名：PC基礎1.2（講義）			前期 後期		教科担任：後藤 清彦	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1年	単位数：2単位
授業のねらい		マルチメディアに関連するデジタルコンテンツ、情報技術の基本的な知識と、日常生活や社会へのマルチメディアの応用について、幅広い知識を身につける。			前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格		公益社団法人画像情報教育振興協会主催 マルチメディア検定 ベーシック			教材費	
テキスト・教材		入門マルチメディアーITで変わるライフスタイルー マルチメディア検定公式問題集				
評価方法		前期 検定試験 後期 検定試験			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	Udemyのセッティングと利用方法	Udemyのアカウントを作成する。講座受講、視聴方法を学ぶ。			ネットワーク環境のセッティングを理解する。	4
2	AdobeCCのセッティングと利用方法	AdobeCC 学生ライセンスのアカウントを作成する。自己所有のPCにインストールする。			PCのスペック、OSのバージョン等ソフトのインストールに必要な知識を習得する。	4
3	マルチメディアの中核をなすデジタル端末	パーソナルコンピュータオペレーティングシステム			コンピュータを構成するハードウェアやソフトウェアについて学ぶ。	4
4	〃	周辺機器			キーボードやプリンター、HDDなどの周辺機器について学ぶ。	4
5	コンテンツ制作のためのメディア処理	ファイルフォーマット 文書の作成			コンピュータでは様々なファイルを扱う。そうしたファイルの仕組みについて解説する。	4
6	〃	画像処理 映像や音声の編集と再生			データの切り取り、合成、編集、色について学ぶ。	4
7	インターネットと通信	インターネットの仕組みと役割 インターネット接続			コンピュータ同士が世界規模で繋がった背景とともにインターネットの仕組みについて学ぶ。	4
8	インターネットで提供されるサービス	電子メール SNS クラウドサービス			ネットワークを介して提供されるクラウドが広まり、始まったサービスについて学ぶ。	4
9	インターネットビジネス	オンラインショッピング 金融サービス 広告とマーケティング			インターネットが、販売業、金融業、広告業等のビジネスに与える影響について学ぶ。	4
10	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル	情報家電 テレビと映像コンテンツ サービスロボット ゲーム機の変化			デジタル放送やコンテンツ配信に対応したテレビ、レコーダ、AIを活用したロボットやスピーカーなど私たちの生活にもたらす価値について学ぶ。	4
11	社会に広がるマルチメディア	ICカード キオスク端末 ITS			金融、交通、医療、福祉、文化、行政など人が接点を持つ分野のマルチメディア化について学ぶ。	4
12	〃	医療と福祉 学術と文化			〃	4
13	〃	行政と政治			〃	4
14	セキュリティと情報リテラシー	セキュリティ			情報の安全な管理、節度を持った扱い方などネットワークセキュリティについて学ぶ。	4
15	〃	個人情報保護 知的財産権			個人情報の保護や、法的保護の対象となる情報表現や創作者の権利など知的財産権について学ぶ。	4
その他						

教科名： ビジネス日本語（講義）			通期		教科担任： 斎藤眞志子		
学科名： AI・情報システム科 ICTクリエイト科				コース：	1年	単位数：	2単位
授業のねらい		日本語能力試験のための学習を通して日本語を身に付け日本社会での生活力を向上させる				前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格		日本語能力検定 N1 N2 N3				教材費	
テキスト・教材		日本語総まとめ・JLPT対策まとめ・聴解ドリルCD					
評価方法		授業中の態度・積極性・宿題提出状況・試験の結果				その他	
時数	単元	授業内容（細目）				学習上の留意点	実時数
1	テスト	レベル別ウォーミングアップテスト				既習項目確認	
2	日本語総まとめ文法・読解	第1週① (N1/N2 JLPT対策まとめ)				内容理解	
3		② (同)				同	
4		③ (同)				同	
5	聴解	ドリル&ドリル				同	
6	日本語総まとめ文法・読解	第2週① (N1/N2 JLPT対策まとめ)				同	
7		② (同)				同	
8		③ (同)				同	
9	聴解	ドリル&ドリル				同	
10	日本語総まとめ文法・読解	第3週① (同)				同	
11	JLPT模擬テスト	公式問題集				JLPTへの動機付け	
12	日本語総まとめ文法・読解	第3週② (JLPT 対策まとめ)				内容理解	
13		③ (同)				同	
14	前期復習（1）	復習プリント					
15	日本語総まとめ文法・読解	第4週① (JLPT 対策まとめ)				内容理解	
その他	授業に即した問題プリント 予習・復習 宿題						

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
16	日本語総まとめ文法・読解	第4週②（ JLPT 対策まとめ）	内容理解	2
17		③（ 同 ）	同	2
18	聴解	ドリル&ドリル	同	2
19	日本語総まとめ文法・読解	第5週①（ JLPT 対策まとめ）	同	2
20		②（ 同 ）	同	2
21		③（ 同 ）	同	2
22	聴解	ドリル&ドリル	同	2
23	JLPT 模擬テスト	公式問題集	JLPTへの動機付け	2
24	日本語総まとめ文法・読解	第6週①（ JLPT 対策まとめ）	内容理解	2
25		②（ 同 ）	同	2
26	後期復習	復習プリント		5
27				
28				
29				
30				
その他	授業に即したプリント 予習復習			

教科名：イラストレーション(ドローイング)1.2			前期 後期		教科担任：須田 香奈子				
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1年		単位数：2単位		
授業のねらい		「依頼(＝課題)」を的確に理解し、それに対する答えを導き出すために必要とされる柔軟な思考力と発想力を養い、アイデアを実際に目に見えるカタチにすることで、クリエイターとしての技量を向上させる。 イラストレーション(ドローイング)では実際の作品制作にあたっての前段階であるラフスケッチの重要性を理解し、イラストにおける線の役割を学ぶ。				前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H			
目指す検定・資格						教材費			
テキスト・教材		スケッチブック、アクリルガッシュセット、筆洗、マスキングテープ、カッター、定規、等							
評価方法		前期 課題 後期 課題				その他			
時数	単元		授業内容（細目）				学習上の留意点		実時数
1	擬音語・擬態語①		擬音語・擬態語を線で表現する				導入 線のバリエーションについて		2
2	擬音語・擬態語②		謎の擬音語・擬態語を表現する				初めて聞くオノマトペからイメージしてアイデアラフスケッチ。 作品内に文字を入れる		2
3	擬音語・擬態語②		謎の擬音語・擬態語を表現する				アイデアからエスキースへ フォントの工夫		2
4	擬音語・擬態語②		謎の擬音語・擬態語を表現する				作品制作		2
5	擬音語・擬態語②		謎の擬音語・擬態語を表現する				作品制作		2
6	講評、 「動き」を表現する		前回課題の講評 文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する				全体講評会 出来るだけ多くエスキースを描く		2
7	「動き」を表現する		文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する				下書きから最も良いと思えるものを選択し、作品制作		2
8	「動き」を表現する		文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する制作				動きをより感じさせる線の工夫		2
9	「動き」を表現する		仕上げ				完成度を上げる		2
10	講評 イラストレーションコンテスト		前回課題の講評 エスキース				他者の作品を観ることで自身の作品を振り返る。 気軽なアイデアラフ制作		2
11	イラストレーションコンテスト		下書きから制作				アイデアを形にする。客観的判断と修正		2
12	イラストレーションコンテスト		制作				下地作り		2
13	イラストレーションコンテスト		制作				作品制作		2
14	イラストレーションコンテスト		制作				より完成度を上げる		2
15	イラストレーションコンテスト、講評		仕上げ、講評				コンテスト参加を促す		2

16	言葉からイメージする 1	テーマ “重・軽”	柔軟な発想力でエスキース	2
17	言葉からイメージする 1	テーマ “重・軽”	下書きから制作。アイデアを実際に形にし、客観的に判断、修整	2
18	言葉からイメージする 1	テーマ “重・軽”	より完成度の高い作品目指す	2
19	言葉からイメージする 1	テーマ “重・軽”	集中して制作する	2
20	講評、文字とイラスト	前回課題の講評詩からイメージした一枚	全体講評会。エスキース作り	2
21	文字とイラスト	詩からイメージした一枚	文字の配置、イラストとの関係	2
22	文字とイラスト	詩からイメージした一枚	完成度を上げる	2
23	講評、コラージュ	前回課題の講評テーマ “匂・薫・臭”	全体講評会。イメージ作り	2
24	コラージュ	制作	素材集めと組み合わせ方の工夫	2
25	コラージュ	仕上げ	仕上げ	2
26	講評言葉からイメージする 2	前回課題の講評テーマ “I am…”	全体講評会エスキース作成	2
27	言葉からイメージする 2	テーマ “I am…”	表現手法に制限を設けない	2
28	言葉からイメージする 2	テーマ “I am…”	集中と客観的判断の両面から制作	2
29	言葉からイメージする 2	テーマ “I am…”	完成度を高める	2
30	言葉からイメージする 2、講評	テーマ “I am…”	総括	2
その他				

2023年度 授業計画書 専門学校山形V.カレッジ

教科名：ビジネス実務1（講義）		前期		教科担任：堀川 栄美子		
学科名：進級年次		コース：		1年	単位数：2単位	
授業のねらい		卒業の希望進路に向けて、自分のキャリアを自分の意志で作っていくためには、自己理解と仕事理解が基本となる。グループワークを行いながら、時には自分自身に問いかけながら、自己実現に向かって進んでいく。			前期 2H×15W = 30H 合計 30H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		『未来ノート』『マイロード21』 『就職 一般常識トレーニングブック』				
評価方法		前期 レポート・課題 出席状況を総合する			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	就職オリエンテーション	就職に向けて 2年間の心構え		卒業生の状況理解と、2年間の目標を設定する		
2	未来ノート1	チーム学修を進めるために 「話し合いの意義」		チーム学習の意義を知る。 メンバー同士の関わり方を身につける		
3	未来ノート2	自己理解 「私の大切なもの探し」		自分の価値観についてチームで共有し、人それぞれの価値観があることを知る		
4	未来ノート3	自己理解 「私ってどんな人？」		自分を他者に伝えることを意識して、自己イメージを言葉にできるようになる		
5	未来ノート4	自己理解 「自分を知る手がかり」		他者は自分が成長するために大切な存在であることを知る		
6	未来ノート5	自己理解 「過去を振り返ろう」		自分の人生に対する心構えの根っこにあるものに気づき、自分らしさを考える		
7	未来ノート6	自己理解 「なぜ働くの？」		メンバーの考えを聴きあい、多様な価値観を受け入れられるようになる		
8	未来ノート7	仕事理解 「地図を作ってみよう」		自分のコミュニケーション特性を知り、円滑なコミュニケーションの取り方を体得する		
9	就活ワークショップ1	入学から2か月後の振り返りとこれからのキャリアプランニング		2か月の経験から感じたことを大切に、未来へのプランニングを行う		
10	未来ノート8	仕事理解 「ケーススタディで学ぶ実際の仕事」		組織人としての行動、役割について考える。		
11	未来ノート9	仕事理解 「インタビューしてみよう」		実際に働いている人にインタビューすることで、仕事を自分に引き寄せて考える		
12	未来ノート10	仕事選択 ～未来に向けて～ 「模擬店を出そう」①		全体目標達成のための組織人としての役割・協働を考える		
13	未来ノート11	仕事選択 ～未来に向けて～ 「模擬店を出そう」②		全体目標達成のための組織人としての役割・協働を考える		
14	未来ノート12	仕事選択 ～未来に向けて～ 「未来ページ」		自己理解と仕事理解をマッチさせ、キャリアの目標を設定する		
15	前期総括	前期まとめ		就職準備期の後期に向けて、キャリア目標を明確にする		
その他						

2023年度 授業計画書 専門学校山形V.カレッジ

教科名：ビジネス実務2（講義）			後期	教科担任：堀川恵美子	
学科名：進級年次1年生		コース：		単位数：	2単位
授業のねらい		卒業後の希望進路に向けて、自分のキャリアを自分の意志で作っていくため、自己理解と仕事理解を深め、これを基本としてグループワークを行いながら、時には自分自身に問いかけながら、自己実現に向かって進むことがねらい。		後 期 2H×15W=30H	
		ビジネスマナーを習得し、就職活動等の希望進路に自信を持って臨めるようにする。		合 計 30H	
目指す検定・資格		目標 取得可能な検定		教材費	
テキスト・教材		『マイロード2 1』 キャリアファイル			
評価方法		後期：模擬面接にて評価		その他	
時数	単元	授業内容（細目）		学習上の留意点	実時数
1	就 活 ワ ー ク シ ョ ッ プ	自己分析を深めるワーク		キャリアカウンセラーによる指導	2
2	就職研究会	卒業生と交流		社会人より話を聞き、就職活動を詳しく知る。	2
3	企業研究	企業研究		履歴書の書き方、様式を知る。	2
4	就職活動準備	履歴書の作成 実践①クレペリン検査実施		自己分析を深める。	2
5	就職活動準備	履歴書の作成 実践② 一般常識テスト実施		自己分析から志望動機を書けるようにする。	2
6	就職活動準備	受験書類の提出マナー		封筒の宛名の書き方、郵送の仕方を知る。	2
7	就職活動準備	面接試験 入退室他マナー 面接試験 応答練習		実践を通して、自信をもって就職活動の準備ができるようにする。	2
8	就職活動準備	①入社準備 内定期間中の過ごし方 就業の心得 電話・来客応対 ②未内定者の就職試験対策		自己分析を深める。	2
9	就職活動準備	面接指導・履歴書指導など		社会人になるにあたってのマナー・知識を習得するとともに、未内定者の就職試験合格を目指す。	2
10	就職活動準備	③SPIテスト実施			2
11	就職活動交流会	就職内定者の話を聞き、就職活動の具体的なイメージを持つ。		就職活動の準備ができるようにする。	2
12	就職活動準備	① 教養講座		社会人になるにあたってのマナー・知識を習得するとともに、未内定者の就職試験合格を目指す。	2
13		② 就職交流会			2
14		③ 履歴書提出等、模擬面接への準備1			2
15		④ 履歴書提出等、模擬面接への準備2			2
その他	なお、上記授業のほか、課題を課すものとする。				

教科名： プログラミング基礎1.2 （講義）			前期 後期		教科担任：高橋淳	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1年	単位数： 4単位
授業のねらい		SE・PGとしての実務経験を生かし、コンピュータの基礎知識習得と経済産業省 基本情報技術者・ITパスポート試験合格のために行なう。コンピュータの基礎知識であるコンピュータの概論を初歩から勉強し、コンピュータの基礎知識を習得する。			前期 4H×15W = 60H 後期 4H×15W = 60H□ 合計 120H	
目指す検定・資格		目標 基本情報処理技術者試験・ITパスポート試験等 取得可能な検定 基本情報処理技術者試験ITパスポート試験等			教材費	¥25,000
テキスト・教材		Udemy				
評価方法		前期 試験・出席状況・授業態度			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	イントロダクション	コンピュータの歴史・五大装置			コンピュータの歴史や五大装置を理解させる	8
2	〃	補助単位やコンピュータの種類 各種装置の内容			大きい単位、小さい単位、コンピュータの種類を理解させる	8
3	〃	プログラム作製、ネットワーク等の基礎知識			プログラムの作り方やネットワークの基礎知識を理解させる	8
4	コンピュータの数値表現	2進数、16進数等について			各種進数と10進数の違いを理解させる	8
5	〃	基数変換のやり方			進数の変換について理解させる	8
6	〃	ゾーン10進、パック10進、補数について			コンピュータ内部での10進数の扱い方について理解させる	8
7	〃	固定小数点、浮動小数点の知識			固定小数点や浮動小数点について理解させる	8
8	〃	シフト、誤差について			シフトの考え方や誤差について理解させる	8
9	章末まとめ	上記の確認のための試験、解答			上記内容に関しての理解度の把握と復習	8
10	ハードウェア	プロセッサ			プロセッサ内部の動きについて理解させる	8
11	〃	論理演算と論理回路			論理演算と論理回路、コンピュータの内部の演算方法について理解させる論理演算と論理回路内部の動きについて理解させる	8
12	〃	論理演算と論理回路				8
13	〃	メモリと入出力インタフェース			メモリと入出力インタフェースについて理解させる	8
14	〃	OSとミドルウェア			各種ソフトウェアの種類と役割について理解させる	8
15	〃	ファイルシステム			ファイルシステムについて理解させる	8
その他						

教科名：空間構成1.2（実習）			前期 後期		教科担任：須田 香奈子			
学科名：ICTクリエイイト科			コース：			1 年	単位数：2単位	
授業のねらい		自由な発想力と柔軟な態度で立体物の静と動を学び、心理的空間の緊張感ある構成を理解したうえで、基礎演習を重ねる。多角的な視点を養い、デザイナーとして必要な基礎感覚を身につける。アイデアを作品化することの楽しさを知る。また、様々な作家・作品について調査を行い、視野を広げ、知識を深める。	前期 2H×15W = 30H					
			後期 2H×15W = 30H					
			合計 60H					
目指す検定・資格			教材費					
テキスト・教材		画用紙、カッター、定規、糊、紙粘土等						
評価方法		前期 課題	その他					
		後期 課題						
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点		実時数	
1	空間構成概要、破れ目を考える	空間構成とは紙に表情をつける			空間構成について解かり易く解説する		2	
2	破れ目を考える	紙に表情をつける			遊びやいたずらのレベルから始める		2	
3	円筒形に表情をつける	コピー用紙で円筒形を作り、操作を加えることで出来るだけ違う表情にする			作品らしさよりも豊富なアイデアを求める		2	
4	切れ目を生かす	正方形のカードに切れ目を入れ、操作を加えることで出来るだけ違う表情を生み出す			競争による工夫とバリエーション		2	
5	球体の変化	粘土で球体を作り、操作を加えることで、無機的形態から有機的形態へ変化させる			力感を実感できるよう具体例を挙げた解説		2	
6	円柱の変化	粘土で円柱を作り、変化させることで、力感の表現を目指す			無駄をそぎ落とした緊張感ある造形		2	
7	まとめと講評	ここまでの作品を振り返り、空間構成について考える			作品制作への意欲をかき立てるような		2	
8	作家調査と発表1	インターネットや様々な資料を使い、目にしたことのない空間作品や作家について調べる			視野を広げ、空間作品への興味を引き出す		2	
9	作家調査と発表2	前回の調査をさらに掘り下げ、拡大し、理解を深める。			個々の興味を値切に、未知の作品に触れる機会としたい		2	
10	スマホスタンド制作1	アイデアのラフスケッチ			柔軟なアイデアを求めイメージを書き留める		2	
11	スマホスタンド制作2	アイデアのラフスケッチ 基本キッドの組み立て			アイデアを基に芯材を組み立てる		2	
12	作家調査と発表3	ここまでの調査をまとめ発表する			自分の発見を他者に伝える経験をすることで、コミュニケーション能力を育む		2	
13	スマホスタンド制作3	制作			集中力を養う		2	
14	スマホスタンド制作4	制作			錆カラーによる着色		2	
15	スマホスタンド制作5、講評	制作と講評			アイデアを形にするものの楽しさを実感する		2	

16	スペースの構成1	大小各1枚の正方形のカードによる構成	柔軟な発想から客観的な判断まで	2
17	スペースの構成2	大2枚、小1枚の正方形のカードによる構成	常識や既存概念を打ち破る	2
18	スペースの構成3	大小各1個の立方体による構成	より多角的な空間の把握につなげる	2
19	スペースの構成4-1	大2個小1個の立方体による構成	似た基礎演習の中で飽きが来ないようにリズムを大切にする	2
20	スペースの構成4-2	大2個小1個の立方体による構成	制約の中での自由な発想に基づいた工夫	2
21	フレームの構成1	3種類のフレームによる構成	制約の中から生まれる柔軟な発想を作品化する	2
22	フレームの構成2、講評	3種類のフレームによる構成 ここまでのまとめと講評	達成感を感じる	2
23	BOX ART 1	基本キッドの組み立てとアイデアのラフスケッチ	過去の作例を紹介しつつ、まずは柔軟な発想を	2
24	BOX ART 2	ラフスケッチの精査と素材確認	アイデアの実現性を精査する	2
25	BOX ART 3	制作	集中力を養うとともにアイデアが形になっていく喜びを感じる	2
26	BOX ART 4	制作	集中力を養う	2
27	BOX ART 5、講評	制作と講評	完成度のある作品制作	2
28	パッケージ制作 1	卵のパッケージを考える	オリジナリティと実用の両面を考えさせる	2
29	パッケージ制作 2	制作	よりハイレベルな作品となるよう工夫する	2
30	パッケージ制作 3 講評	制作、 講評	アイデアを形にすることの難しさと楽しさを知る	2
その他				

教科名：HTML&CSS1.2（実習）			通期		教科担任：小鷹 早智（実務経験教員）		
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1年	単位数：	2単位
授業のねらい		HTML5とCSS3の基本タグを学習し、制作者の感性を育て、オリジナルサイトを制作する。現場で生かされる実践的な能力を修得する。			前期	2H×15W = 30H	
					後期	2H×15W = 30H	
					合計	60H	
目指す検定・資格					教材費		
テキスト・教材		Dreamweaver					
評価方法		前期 課題			その他		
		後期 課題					
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点		実時数
1	(h-1) HTML入門 第1回	【HTML】HTMLとは／HTMLの基本の書き方			HTMLの基本を学ぶ		2
2	(h-2) HTML入門 第2回	【HTML】HTMLの基本構造／必須コード／基本のタグ			HTMLの基本の書き方を学ぶ		2
3	(C-1) CSS入門 第1回	【CSS】CSSとは／CSSの基本の書き方			CSSの基本を学ぶ		2
4	(C-2) CSS入門 第2回	【CSS】基本のタグ／セレクタ			CSSの基本の書き方を学ぶ		2
5	(C-2) CSS入門 第2回	【CSS】（実践）ナビゲーションにCSSをかけてみよう			実際にスタイルを適応させる		2
6	(C-3) テキストのスタイル	【CSS】フォント／サイズ／行間			テキストのスタイルを学ぶ		2
7	(C-3) テキストのスタイル	【CSS】（実践）お知らせページを作ってみよう			実際にテキストにスタイルを適応させる		2
8	(h-3) HTML入門 第3回	【HTML】レイアウト／リスト			レイアウトを組みリストを作成する		2
9	(h-3) HTML入門 第3回	【HTML】（実践）アバウトページを作ってみよう			実際にレイアウトとリストでページを作る		2
10	(C-4) ボックスのスタイル	【CSS】ボックスモデル／余白／境界線			ボックスモデルという概念を理解する		2
11	(C-4) ボックスのスタイル	【CSS】（実践）カフェメニューページを作ってみよう			ボックス系CSSを利用してページを作る		2
12	(C-5) 背景・シャドウ・リスト	【CSS】背景色／背景画像／影／リストスタイル			より一歩進んだWebサイトマークアップを可能にする		2
13	(C-6) レイアウト	【CSS】2カラムレイアウト			カラムについて学ぶ		2
14	(C-6) レイアウト	【CSS】（実践）Webサイト2カラムレイアウトを作ってみよう			2カラムレイアウトを適応させる		2
15	まとめ	【まとめ】まとめと復習			これまでを振り返り、学習の集大成とする		2

16	(h-4) フォーム	【HTML】 フォーム構成する各アイテム	フォームを形成するタグを学ぶ	2
17	(h-4) フォーム	【HTML】 (実践) ログインページ を作ってみよう	フォームに関するタグを適応させる	2
18	(h-5) テーブル	【HTML】 (実践) 企業概要ページを作ってみよう	テーブルタグを使ってページを作る	2
19	(h-6) テキストとリスト	【HTML】 見出し／段落／リスト／リンク	文章の構造を意識する	2
20	(h-6) テキストとリスト	【HTML】 (実践) カフェメニューページを作ってみよう	テキスト系タグを使ってページを作る	2
21	C-7) セレクタ	【CSS】 id/class	基本のセレクタを理解する	2
22	(C-8) セレクタ応用	【CSS】 擬似クラス／隣接セレクタ	一歩進んだ便利なセレクタを理解する	2
23	(h-7) リンクと画像・動画・オーディオ	【HTML】 リンクと埋め込み／youtube／iframe／google map	HTML最大の特徴を活かす	2
24	(h-8) HTMLテクニック	【HTML】 メール起動／ファビコン／PDFダウンロード	実践で役立つテクニックを身につける	2
25	(h-9) 要素のセクショニング	【HTML】 Webの文書構造	文書構造を意識した正しいグルーピングを身につける	2
26	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】 (トップページ) メニュー／スライド／お知らせ	トップページを作成する	2
27	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】 (固定ページ About)	下層ページを作成する	2
28	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】 (カテゴリ list)	お知らせ一覧ページを作成する	2
29	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】 (シングル post)	お知らせ詳細ページを作成する	2
30	まとめ	【講評会】	今後へとつながる講評会とする	2
その他				

教科名： 広告論1.2(講義)			前期 後期		教科担任：外塚 誠（実務経験教員）		
学科名：ICTクリエイト科			コース：			1年	単位数： 2単位
授業のねらい		デザイン事務所経営の実績を活かし、広告の在り方について指導する。私たちが日常的に目にする広告の意図と表現の読みかた、またそこで使われる広告デザインの原理やテクニックを学び、演習を通じて広告デザインを自分の手で実践してみることでその理解を深める。				前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格						教材費	
テキスト・教材							
評価方法		前期 課題 後期 課題				その他	
時数	単元	授業内容（細目）				学習上の留意点	実時数
1	身のまわりにある広告	日常生活で目にする広告に注目しよう				日常で目にする広告とそこで用いられるデザインに興味を持ってもらう	2
2	広告デザインの収集	広告をクリップしてみよう				自分が気に入った広告の収集を通じて、その成り立ちへの興味を深める	2
3	写真とデザインの意図	デザインの意図を写真を通じて学ぶ				トリミングや写真レイアウトから「意味のコントロール」の存在を知る	2
4	デザインにおける配色の仕組みとルール	デザインにおける配色の仕組みとルールと通じてその効果を知る				配色の仕組みとバランスによって伝達される意味の違いを学ぶ	2
5	デザインにおける配色の演習	学習した配色の仕組みとルールを使って、実際にさまざまな配色を試みる				色の組み合わせとイメージの強い関連に興味を持ってもらう	2
6	書体（フォント）について	広告に用いられるフォントの使用意図と効果を学ぶ				フォントが伝える印象の違いやデザインへの影響の大きさを学ぶ	2
7	欧文書体を知る1	欧文フォント使ったデザイン演習1				実際のデザイン制作を通じてフォントによる伝わる印象の違いを学ぶ	2
8	欧文書体を知る2	欧文フォントを使ったデザイン演習2				実際のデザイン制作を通じてフォントによる伝わる印象の違いを学ぶ	2
9	和文書体を知る1	和文フォントを使ったデザイン演習1				フォントが与える印象とともに和文書体に独特の仕組みを学ぶ	2
10	和文書体を知る2	和文フォントを使ったデザイン演習2				フォントが与える印象とともに和文書体に独特の仕組みを学ぶ	2
11	広告のコンセプト	広告の意図、コンセプトを読む				主に写真と色、書体から広告のコンセプトを読み取れることを学ぶ	2
12	デザインの基本原則	デザインの四原則（コントラスト、反復、整列、近接）の概要				デザインされた情報は四原則に則っていることを知る	2
13	デザインの四原則を使った演習1	コントラスト、反復、整列、近接を念頭に置いたデザイン				情報の整理や配置によってデザインの精度を上げられることを学ぶ	2
14	デザインの四原則を使った演習2	コントラスト、反復、整列、近接を念頭に置いたデザイン				情報の整理や配置によってデザインの精度を上げられることを学ぶ	2
15	色の基本原則1	色相、彩度、明度について（マンセル表色系）				色相、彩度、明度といった色彩が持つ要素と意味を理解する	2

16	色の基本原則2	与えられたテーマに沿った配色を多くのパターンで表現する演習	色相、彩度、明度のバランスによる与える印象の違いを学ぶ	2
17	グリッド	グリッドデザイン&ノングリッドデザインについて	デザインの意図とグリッドの有無による効果の違いを学ぶ	2
18	グリッドデザイン&ノングリッドデザイン演習	同じテーマでグリッド&ノングリッドの2種をデザイン	実際の作業を通じて2種のデザインのそれぞれの特徴を学ぶ	2
19	黄金比	黄金比の仕組みについて	普段目にするものの中にも黄金比がいくつも存在することを知る	2
20	視認性	メディアによるデザインの視認性の違い	デザインのサイズ感や距離による見えかたの違いを学ぶ	2
21	レイアウト基礎	レイアウトのルールと基礎	デザイン意図に即したレイアウトの方法を学ぶ	2
22	レイアウト演習	サンプルを使いながらレイアウト制作	レイアウト制作とともにデザイン四原則やグリッドの復習も	2
23	デザインバリエーション	ひとつのテーマに対するデザインバリエーションの提案	制作現場で求められる解決としてのデザインはひとつではないことを知る	2
24	デザインバリエーション演習1	実際にデザインのバリエーションを作ってみよう	コンセプトの理解、書体や配色といったこれまで学んだ知識を活かしながら制作	2
25	デザインバリエーション演習2	実際にデザインのバリエーションを作ってみよう	コンセプトの理解、書体や配色といったこれまで学んだ知識を活かしながら制作	2
26	身体感覚と広告	あらためて日常の中の広告を見直す	広告がおかれた環境、時間軸などからその影響と効果を知る	2
27	広告のリデザイン1	好きな広告、気になる広告をリデザインしてみよう	リデザインを通じてこれまでの学習内容を振り返る	2
28	広告のリデザイン2	好きな広告、気になる広告をリデザインしてみよう	リデザインを通じてこれまでの学習内容を振り返る	2
29	広告制作の実際1	広告制作の現場について	仕事上のコミュニケーションやスケジュールの立てかたなどを学ぶ	2
30	広告制作の実際2	広告制作の現場について	実際の制作現場で起きる問題とその対処法について知る	2
その他				

教科名：デッサン（実習）			前期		教科担任：須田 香奈子	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1 年	単位数：1 単位
授業のねらい		‘デッサン力’とは、創作者が自身のイメージやアイデアを他者に伝達する手段を支えるために必要不可欠な基礎力である。物の形やその周囲の空間、量感や質感等を的確にとらえ、2次的に正確に再現・表現する力を身につける。集中力・観察力を高め、構成力・造形力の成長へつなげることで創作する喜びへと結び付けていく。			前期2H×15W = 30H 合計30H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		スケッチブック、クロッキーブック、鉛筆（各種）、擦筆、練りゴム、カッター				
評価方法		前期課題 後期			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	道具説明、 [コピー用紙]	各道具の使い方 コピー用紙で自由に構成し描写する			デッサンに必要な道具の準備と正しい姿勢を学ぶ	2
2	[コピー用紙]、 講評	コピー用紙で自由に構成し描写する			無色の単体モチーフ（紙）を自由な発想で加工し、個々に構図を組む。	2
3	[幾何形体]	石膏幾何形体の描写			全ての形の基本となる形状を研究する。	2
4	[幾何形体]	石膏幾何形体の描写			鉛筆の使い方の工夫。 正確な形と色、空間の描写を学ぶ	2
5	[幾何形体]、 講評	石膏幾何形体の描写			主観と客観、両面から作品を判断することを学ぶ	2
6	クロッキー[人物]	順にモデルを担当し、囲みで描く			短い時間で形・動き・印象をとらえる	2
7	模写[ティッシュボックス]	参考作品のコピーを模写する			正確な形と印象の把握とともに、より見栄えのする構図を得るためのアタリを作る	2
8	模写[ティッシュボックス]	参考作品のコピーを模写する			高い正確性を目指し修正を重ねる	2
9	模写[ティッシュボックス] 講評	参考作品のコピーを模写する			描き込み、完成度を上げる。 自他の作品を客観的に観察し、今後へつなげる。	2
10	細密描写[手]	自分の手を出来るだけ細密に描写する			ポーズの工夫、美しい画面配置を意識して描く	2
11	細密描写[手]	自分の手を出来るだけ細密に描写する			細密に描きこむための土台作りとして正確な描写をめざす	2
12	細密描写[手]、 講評	自分の手を出来るだけ細密に描写する			“細密描写”のレベルまで詳細に観察し、描きこむ	2
13	静物デッサン[卵、ペットボトル、折り紙など]	構成からアタリ			構図について考える。 じっくりと下地を作る。 円筒形の描写を学ぶ	2
14	静物デッサン[卵、ペットボトル、折り紙など]	修正、描きこみ			透明なもの、固有色の違い、質感表現など	2
15	静物デッサン[卵、ペットボトル、折り紙など] 講評	仕上げ			自身の印象を表現するための仕上げ	2
その他						

教科名： DTM演習（演習）			前期		教科担任： 廣田健（実務経験教員）	
学科名： ICTクリエイト科			コース：		1年	単位数： 1単位
授業のねらい		APPLE社のGARAGEBANDを用い、リズムの組み立てと、鍵盤による音符の打ち込みを習得させる。			前期 2H×15W = 30H 合計 30H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		不要				
評価方法		課題			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	インターフェースの理解	アプリケーションインターフェースの説明とDTM（デスクトップミュージック）DAW（デジタルオーディオワークステーション）の違いを理解させる			使い方について指導する	2
2	ループ素材の使い方 1	事前に用意された音源ループを選択しリズムとして成立させるまでを理解させる			世界のリズムを指導する	2
3	ループ素材の使い方 2	事前に用意された音源ループを選択しベース音として成立させるまでを理解させる			低音楽器の効果を理解させる	2
4	ループ素材の使い方 3	事前に用意された音源ループを選択し複数小節として成立させるまでを理解させる			音楽になるまでの流れを理解させる	2
5	ループ素材の使い方 4	調子や音色の違う音源ループを組み合わせ、一つのリズムトラックにすることを理解させる。			一連の音楽楽器を理解させる	2
6	MIDI理論	MIDI(Musical Instruments Digital Interface)のサンプル譜面を用いDAWとの違いと親和性を理解させる			2種類の音楽制作法の組み合わせを理解させる	2
7	MIDI制作	ピアノロール、あるいは譜面による作曲術を理解させる			基本的な考え方について理解させる	2
8	作曲法	ギター、鍵盤を用い、和音（コード）を理解させつつ、（主旋律）メロディーをつける方法を理解させる			ポイントとなる考え方について理解させる	2
9	複数トラック	リズム系、旋律系を重ねて複数トラックに並ばせ音楽として成立させる方法を理解させる			基本的な考え方について理解させる	2
10	音色の変換	MIDIトラックにした音を様々な音色に変え、最適な音楽バランスを理解させる			楽器の音や考え方について理解させる	2
11	テンポの変換	MIDIトラックにした音をテンポ変換し、スロー、ファストにする技法を理解させる			テンポについて理解させる	2
12	エフェクト 1	MIDIトラックにつけた楽器の音色に対し効果を加える方法を理解させる			楽器のエフェクト効果を理解させる	2
13	エフェクト 2	音源そのものに対して効果を加える方法を理解させる			音源ループに対するエフェクトを理解させる	2
14	ミキシング	これまで作ってきたトラックを効果的に配置しミックスするまでを理解させる			トラックダウンを理解させる	2
15	音楽ファイルへの変換	制作した楽曲をCD化する方法、ハイレゾ、圧縮音源などに保存することを理解させる			音源の最終保存を理解させる	2
その他	実習課題を課す					

教科名：ポートフォリオ作成1（実習）			後期		教科担任：外塚 誠（実務経験教員）			
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1年		単位数：1単位	
授業のねらい		デザイン事務所経営の実績を活かし、クリエイティブ業界の就職活動などに必要となるポートフォリオ制作を指導する。採用において大きな意味を持つポートフォリオの制作をソフトの基本操作の習得とともに行う。またポートフォリオ制作のみならず、収録作品の量と質を上げるため、自由制作とそのブラッシュアップに注力する。				後期 2H×15W = 30H 合計 60H		
目指す検定・資格						教材費		
テキスト・教材								
評価方法		後期 課題				その他		
時数	単元	授業内容（細目）						学習上の留意点
1	ポートフォリオとは何か	ポートフォリオの意味と必要性				ポートフォリオが必要になる局面を具体的に知ってもらう	2	
2	ポートフォリオ誌面のルール	統一性と一貫性があるポートフォリオ制作				判型、版面、レイアウト、書体など誌面づくりに必要な要素を学ぶ	2	
3	レイアウト演習1	ポートフォリオの本文レイアウト制作				ポートフォリオであることを念頭に、サンプルを用いて効果的なデザイン＆レイアウトを知る	2	
4	レイアウト演習2	ポートフォリオの本文レイアウト制作				ポートフォリオであることを念頭に、サンプルを用いて効果的なデザイン＆レイアウトを知る	2	
5	構成とコンセプト	自分のポートフォリオの構成とコンセプトを決める				あらためて「ポートフォリオの意味と必要性」と向き合い考えさせる	2	
6	本文フォーマットの決定	ポートフォリオの本文フォーマットを決める				実際の作品を落とし込んで具体的にイメージしながら進めさせる	2	
7	装丁のデザイン1	表紙まわり＝装丁をデザインする				ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	2	
8	装丁のデザイン2	表紙まわり＝装丁をデザインする				ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	2	
9	装丁のデザイン3	表紙まわり＝装丁をデザインする				ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	2	
10	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業				ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	2	
11	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業				ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	2	
12	作品解説とキャプション1	作品の解説とキャプションを書く				文章で伝える情報を整理しながら執筆させること	2	
13	作品解説とキャプション2	作品の解説とキャプションを書く				文章で伝える情報を整理しながら執筆させること	2	
14	ポートフォリオの印刷とデータ化	ポートフォリオを印刷する場合、データ化する場合、それぞれの方法を学ぶ				目的にあったポートフォリオの出力方法を知る	2	
15	まとめ	収録された作品を振り返り、就職活動に向け必要に応じてブラッシュアップ				自身のポートフォ見直し、修正や調整が必要な部分は手を加えていく	2	
その他								

教科名： SNS論1（講義）			後期		教科担任： 廣田健（実務経験教員）		
学科名： ICTクリエイト科			コース：			1年	単位数： 1単位
授業のねらい		Twitter、instagram、LINE、facebook、Youtubeの法規やマーケティング理論を指導。同時に公式サイトの効果的な作り方をそれぞれのルールに則って習得させる。				後期 2H×15W = 30H 合計 30H	
目指す検定・資格						教材費	
テキスト・教材		不要					
評価方法		課題				その他	
時数	単元	授業内容（細目）				学習上の留意点	実時数
1	法律と公序良俗 1	各SNSの法規を歴史に沿って指導する。過去のケーススタディなども用いる。				法規について指導する	2
2	法律と公序良俗 2	各SNSのルールと公序良俗の意味を指導する。過去のケーススタディなども用いる。				公序良俗について指導する	2
3	マーケティング論	各SNSのマーケティング理論を比較しながら理解させる				マーケティングの違いを理解させる	2
4	拡散方法	SNSの肝と言える拡散の理論を理解させる				SNSの根幹を理解させる	2
5	Twitter論	Twitterに特化してマーケティング戦略を10のカテゴリーに分けて理解させる。				Twitterの基礎と応用を理解させる	2
6	インスタグラム論	インスタグラムに特化してマーケティング戦略を10のカテゴリーに分けて理解させる。				Instagramの基礎と応用を理解させる	2
7	LINE論	LINEに特化してマーケティング戦略を10のカテゴリーに分けて理解させる。				LINEの基礎と応用を理解させる	2
8	Facebook論	フェイスブックに特化してマーケティング戦略を10のカテゴリーに分けて理解させる。				Facebookの基礎と応用を理解させる	2
9	SNS広告	企業サイトなどにおけるSNS広告の効果的な作成法を理解させる				基本的な考え方について理解させる	2
10	撮影実習 1	SNS公式サイトを仮想して商品撮影の実習を指導する				室内撮影	2
11	撮影実習 2	SNS公式サイトを仮想して人物撮影の実習を指導する				人物撮影	2
12	撮影実習 3	SNS公式サイトを仮想して屋外撮影の実習を指導する				屋外実習	2
13	Twitter制作実習	個人用ではない公式サイトとしてのTwitter制作を理解させる				仮想した企業サイトを作成させる	2
14	Instagram制作実習	個人用ではない公式サイトとしてのInstagram制作を理解させる				仮想した企業サイトを作成させる	2
15	LINE制作実習	個人用ではない公式サイトとしてのLINE制作を理解させる				仮想した企業サイトを作成させる	2
その他	実習課題を課す						

教科名：キャラクター実習（実習）			後期	教科担任：須田 香奈子		
学科名：ICTクリエイト科		コース：		1 年	単位数：1単位	
授業のねらい		「何かを描きたい」と思ったとき、せっかくならうまく描きたいと思うものです。そのためには対象をしっかり観察し、理解する必要がありますが、同時に描くコツが解ればより楽しく上達を目指すでしょう。人物やキャラクターの描き方を中心に、自由な表現を目指します。			後期 2H× 15W = 30H 合計 30H	
目指す検定・資格		クロッキーブック、鉛筆、練りゴム、カッター			教材費	
テキスト・教材						
評価方法		前期 後期 課題			その他	
時数	単元	授業内容（細目）				
1	顔を描く	パーツの位置や大きさなど、バランスを覚える			男女の描き分け	2
2	目を描く 鼻・口を描く	目の形による男女、個性の書き分けを研究する 鼻の影のつけ方や唇の形で個性を出す。			男女の描き分け	2
3	表情を描く 髪型を描く	魅力的な表情によって感情表現する。 また、髪型によっても個性が表現できる。			表情による各パーツの連動。 髪が生え方や動きを考える	2
4	角度をつけた顔手を描く	顔の向きが変わることで変化する輪郭線やパーツの位置を理解する。			パーツの配置が不自然にならないよう練習	2
5	手を描く 足を描く	様々なポーズの手を描く。 足を立体としてとらえる。			手足を表情豊かに描けるとより躍動的な表現が可能になる。	2
6	全身を描く	腕や足の長さ、筋肉や脂肪の付き方を考える。			男女の描き分け	2
7	ポーズを描く 角度のある全身を描く	三次元空間での表現 歩いている、走っている、座っている、後ろ向き、寝そべっているなど			天使・悪魔を描+18:24く	2
8	コスチュームを描く	制服、ワンピース、ショートパンツ、靴やバッグ、ドレス、マント、鎧、剣など			カジュアル系、コンサバ系からファンタジーキャラまで	2
9	獣耳・角・羽・尻尾	実在しないものの表現			よくある特殊パーツについて	2
10	個性の表現	老人や子供、肥満体			骨格や脂肪の付き方の研究	2
11	課題制作1-1	天使・悪魔を描く			ポーズのテーマを決めて描く	2
12	課題制作1-2	天使・悪魔を描く			ポーズのテーマを決めて描く	2
13	課題制作2-1	自由制作			自由な発想でイラストを描く	2
14	課題制作2-2	自由制作			自由な発想でイラストを描く	2
15	課題制作2-3	自由制作			自由な発想でイラストを描く	2
その他						

教科名：キャリア実習 1（実習）			後 期		教科担任：クラス担任	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		1 年	単位数：2単位
授業のねらい		外部組織での就労体験、ボランティア体験等を通し、他者とのコミュニケーション力や、組織内での責任、協調性を学び、就労意欲と職業観を養う。実習前後は、諸手続き・報告を滞りなく実行し、事務力を高める。就職年次は、前年度の課題を改善し、卒業後の職業人としての行動につないでいく。			後期 合計	30H×2W = 60H 60H
目指す検定・資格		特になし			教材費	
テキスト・教材		特になし				
評価方法		後期 所定時間の学外実習 レポート 報告を壮語して評価する			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	オリエンテーション	年度の実習概要説明 実習目的・実習規程			実習の目的を理解して臨む。卒業年次は、前年度の経験を踏まえ、課題改善に取り組む。	2
2	学外実習	実習前 指定の届け出を行う。 実習 所定の時間数以上を実習する。 実習後 所定報告書の提出				56
3	報告会	全校報告会 他学生に自分自身の実習内容・今後の課題等を報告する			プレゼンテーションのトレーニングの場であるとともに、他者の報告を積極的に傾聴し、自己の課題として共有する。	2
その他						

教科名：Illustrator実習2（実習）			前期		教科担任：シモカタセイジ、廣沢香菜	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		2年	単位数：2単位
授業のねらい		在学期間中に企業から業務を請け負い、習得した知識・スキルを活かして実際に業務を行うことで、学習マインド、仕事へのマインドを向上させる			前期2H×15W = 30H 合計30H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		オンライン学習サービス Ude my Business				
評価方法		学習40点、行動40点、授業態度10点、出席10点			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	イントロダクション	自己紹介/授業の目的・流れ・評価の概要説明/Ude my Businessの理解/アイスブレイク			参加学生が、授業全体の流れや目的を理解する 学生間・学生/講師間での信頼関係を構築する	2
2	ライフデザイン	ライフデザイン講座/マイキャッチコピー作成・発表			ひとりひとりの自分らしさを言語化する 将来のキャリアについて考えを深める	2
3	セルフブランディング	振り返り/セルフブランディング講座/プロフィール制作・発表			Lancersを利用するための準備を終える 持っているスキル、今後必要なスキルを洗い出す	2
4	仕事体験トライアル	振り返り/Lancers/ハック術講座/ライティング仕事紹介・説明/仕事体験			Lancersの利用方法を知る 動画編集を通して、1つめの実績を作る	2
5	スキル体験・知識獲得	振り返り/大人のキzzaニア講座/Ude my Businessハック術講座/仕事選択/学習講座選択			多様な職/スキルを知り、学ぶ方向性を獲得する Ude my Businessの活用方法を知る	2
6	仕事実践①	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			自分でチャレンジしたい仕事領域を選択する 簡単なレベルから仕事を提案、実践（タスク）	2
7	仕事実践②	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			自分でチャレンジしたい仕事領域を選択する 簡単なレベルから仕事を提案、実践（タスク）	2
8	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング			これまでの振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
9	仕事実践③	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
10	仕事実践④	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
11	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング			これまでの振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
12	仕事実践⑤	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
13	仕事実践⑥	案件選定・提案・実践/個別メンタリング			少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
14	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング			これまでの振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
15	振り返り・NextStep	全体振り返り/質疑応答/Nextstepの作成・発表			講座終了後も学び・働くを継続できるようになる 1/3/6か月後のキャリアプランを描く	2
その他						

教科名：Photoshop実習 2（実習）			通期		教科担任：須田 香奈子				
学科名：ICTクリエイト科			コース：			2年	単位数：2単位		
授業のねらい		代表的なペイント系ソフトである「Adobe Photoshop」の操作を学習する。一年次の基礎学習を発展させ、応用力へとつなげる。アプリケーションを使用したデザインワークを行なうことで、現場で生かされる実践的な能力を修得する。				前期	2H×15W = 30H		
						後期	2H×15W = 30H		
						合計	60H		
目指す検定・資格		Photoshopクリエイター能力認定試験 エキスパート				教材費			
テキスト・教材		We Net PhotoshopクイックマスターCC							
評価方法		前期 課題 後期 課題				その他			
時数	単元		授業内容（細目）				学習上の留意点		実時数
1	画像の入出力		保存形式 プリントとスキャナー				用途に合った保存形式について		2
2	フォトレタッチ 1		色調補正ツール（ヒストグラム、レベル補正、逆光補正、トーンカーブ）、写真の一部を別の色に変える、影を明るくする				色調補正の基本の習得。 写真をイメージ通りに仕上げる工程を学ぶ		2
3	フォトレタッチ 2		食べ物写真の補正、曇天を夕暮れに				より美味しそうに見せる方法や写真のイメージを変身させる方法		2
4	課題 1		カラーバリエーションの作成				色調補正や調整レイヤーの復習		2
5	ロゴデザイン 1		フィルター機能を使用しテクスチャを作成、レイヤー効果でロゴをデザイン METAL STYLE、すすけたナンバープレート				フィルターやレイヤー効果の活用方法		2
6	ロゴデザイン 2		カスタムシェイプとカスタムスタイル				レイヤー効果の高度なテクニックを習得		2
7	課題 2		一分間でロゴデザイン				シェイプとスタイルの組み合わせから、多彩な表現の可能性を広げる		2
8	カード		アクションで作るミニフォトカード				アクションを使用し、複数の写真に修整を加える		2
9	課題 3 自由制作		ここまでの学習をふまえた作品制作 (ポスター、カードなど)				作品制作による復習		2
10	課題 4 自由制作		ここまでの学習をふまえた作品制作 (ポスター、カードなど)				作品制作による復習		2
11	課題 5 自由制作		ここまでの学習をふまえた作品制作 (ポスター、カードなど)				作品制作による復習		2
12	課題 6 自由制作		ここまでの学習をふまえた作品制作 (ポスター、カードなど)				作品制作による復習		2
13	Photoshop検定		実践問題				問題を解きながら知識の定着と技術向上を目指す		2
14	Photoshop検定		実践問題				問題を解きながら知識の定着と技術向上を目指す		2
15	Photoshop検定		実践問題				問題を解きながら知識の定着と技術向上を目指す		2

16	写真から作る立体ポップ	飛び出すポップカード、立体ポップ	風景写真を使って立体ペーパーアイテムを作成する	2
17	課題4 “オリジナルポップ”	自分で撮影した写真を使ってペーパーアイテムを作る	オリジナル作品の制作、素材の工夫	2
18	課題4 “オリジナルポップ”	自分で撮影した写真を使ってペーパーアイテムを作る	アイデアを作品化する	2
19	フィルターで作るブックカバー	イラスト風に加工した写真とパターンテクスチャーでブックカバーを作成する	フィルターギャラリー効果、パターン作成、シェイプレイヤーにパターン描画	2
20	課題5 “ブックカバー”	写真とパターンを組み合わせてオリジナルブックカバーを作成	面白い作品を作るための素材探し	2
21	課題5 “ブックカバー”	写真とパターンを組み合わせてオリジナルブックカバーを作成	素材の加工と組み合わせ	2
22	フォトコラージュ1	連続写真を一枚に合成	選択範囲の境界線を調整し、写真を切り抜く	2
23	フォトコラージュ2	旅のコラージュポストカード	クリッピングマスクやベクトルマスクを使用し、レイヤーをパスでマスクする	2
24	フォトコラージュ3	イラストと背景写真の合成	加工した写真とイラストを合成しアニメーションのような合成画像を作る	2
25	Webサイトのデザイン	Webページの制作 Web用画像の保存・書き出し レイヤーカンパの作成	Photoshopで制作したWebページ全体から、異なるデータ形式で各部分ごとに画像の保存・書き出しを行う	2
26	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像)	自由制作を通し集大成といえる作品制作	2
27	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像)	自由制作を通し集大成といえる作品制作	2
28	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像)	自由制作を通し集大成といえる作品制作	2
29	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像)	自由制作を通し集大成といえる作品制作	2
30	課題6 自由制作 講評	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像) と講評会	自由制作を通し集大成といえる作品制作 総括	2
その他				

教科名：イラストレーション(ドローイング)1.2			前期 後期		教科担任：須田 香奈子			
学科名：ICTクリエイト科			コース：			1年	単位数：2単位	
授業のねらい		「依頼(=課題)」を的確に理解し、それに対する答えを導き出すために必要とされる柔軟な思考力と発想力を養い、アイデアを実際に目に見えるカタチにすることで、クリエイターとしての技量を向上させる。イラストレーション(ドローイング)では実際の作品制作にあたっての前段階であるラフスケッチの重要性を理解し、イラストにおける線の役割を学ぶ。				前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H		
目指す検定・資格						教材費		
テキスト・教材		スケッチブック、アクリルガッシュセット、筆洗、マスキングテープ、カッター、定規、等						
評価方法		前期 課題 後期 課題				その他		
時数	単元	授業内容（細目）				学習上の留意点		実時数
1	擬音語・擬態語①	擬音語・擬態語を線で表現する				導入 線のバリエーションについて		2
2	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する				初めて聞くオノマトペからイメージしてアイデアラフスケッチ。 作品内に文字を入れる		2
3	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する				アイデアからエスキースへ フォントの工夫		2
4	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する				作品制作		2
5	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する				作品制作		2
6	講評、 「動き」を表現する	前回課題の講評 文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する				全体講評会 出来るだけ多くエスキースを描く		2
7	「動き」を表現する	文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する				下書きから最も良いと思えるものを選択し、作品制作		2
8	「動き」を表現する	文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する制作				動きをより感じさせる線の工夫		2
9	「動き」を表現する	仕上げ				完成度を上げる		2
10	講評 イラストレーションコンテスト	前回課題の講評 エスキース				他者の作品を観ることで自身の作品を振り返る。 気軽なアイデアラフ制作		2
11	イラストレーションコンテスト	下書きから制作				アイデアを形にする。客観的判断と修正		2
12	イラストレーションコンテスト	制作				下地作り		2
13	イラストレーションコンテスト	制作				作品制作		2

14	イラストレーションコンテスト	制作	より完成度を上げる	2
15	イラストレーションコンテスト、講評	仕上げ、講評	コンテスト参加を促す	2
16	言葉からイメージする 1	テーマ “重・軽”	柔軟な発想力でエスキース	2
17	言葉からイメージする 1	テーマ “重・軽”	下書きから制作。アイデアを実際に形にし、客観的に判断、修整	2
18	言葉からイメージする 1	テーマ “重・軽”	より完成度の高い作品目指す	2
19	言葉からイメージする 1	テーマ “重・軽”	集中して制作する	2
20	講評、文字とイラスト	前回課題の講評 詩からイメージした一枚	全体講評会。 エスキース作り	2
21	文字とイラスト	詩からイメージした一枚	文字の配置、イラストとの関係	2
22	文字とイラスト	詩からイメージした一枚	完成度を上げる	2
23	講評、コラージュ	前回課題の講評 テーマ “匂・薫・臭”	全体講評会。 イメージ作り	2
24	コラージュ	制作	素材集めと組み合わせ方の工夫	2
25	コラージュ	仕上げ	仕上げ	2
26	講評 言葉からイメージする 2	前回課題の講評 テーマ “I am…”	全体講評会 エスキース作成	2
27	言葉からイメージする 2	テーマ “I am…”	表現手法に制限を設けない	2
28	言葉からイメージする 2	テーマ “I am…”	集中と客観的判断の両面から制作	2
29	言葉からイメージする 2	テーマ “I am…”	完成度を高める	2
30	言葉からイメージする 2、講評	テーマ “I am…”	総括	2
その他				

教科名：色彩計画（講義）			通期		教科担任：後藤 清彦	
学科名： ICTクリエイイト科			コース：		2年	単位数： 2単位
授業のねらい		さまざまな色彩の分野で共通する製品づくりのプロセスに関連したカラーコーディネーターの実務と、必要とされる知識について学ぶ。			前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格		目標 東京商工会議所主催 取得可能な検定 カラーコーディネーター検定試験 2級			教材費	5,830円
テキスト・教材		カラーコーディネーター検定試験 アドバンスクラス 公式テキスト				
評価方法		前期 試験 後期 試験			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	色の見えの多様性とユニバーサルデザイン	色の見えの多様性 カラーユニバースデザインの考え方			色の見えは多様性があり、その多様性を配慮した色の組み合わせが必要。	4
2	色を作り、形をつくる色材、混色から画像へ	色をつくる 形をつくる			色をつくり出す素である色材、新たな色をつくる混色と、色を組み合わせで画像を作る原理。	4
3	色彩と照明計画	人工光源の照明と分光分布 照明の明るさと色、見え			色彩を考慮した照明計画をするために、人工光源の発光の仕組みと、照明と色の見えに関することを学ぶ。	4
4	表色系と測色方法及び色彩管理の手法	CIE表色系 色差の表示方法 色の測定方法 色彩管理			色の数値による表示方法、色の差の数値化及び色彩管理の考え方について学ぶ。	4
5	安全色彩	視認性・誘目性・識別性に配慮した安全色			生活に関する安全情報を色の特性を利用した安全色、安全標識の意味やデザインについて学ぶ。	4
6	製品の色彩調査手法－色彩分析と心理評価	色彩分析と心理評価			色のマーケティングリサーチにおいて、製品色の傾向や人の意識の捉え方を学ぶ。	
7	さまざまな配色用語と実際	配色の構成要素 色彩調和と配色用語			主要な配色用語の解説、色選択の目安となるよう、身近な表色系であるPCCSを用いて示す。	4

8	ファッションカラーと色彩計画の諸条件	<p>ファッションビジネス</p> <p>ファッションにおける色彩業務</p>	ファッションにおける色彩的特質とカラーコーディネーション。	4
9	メイクアップ製品の色彩設計・管理とカラーコーディネーション	<p>メイクアップ製品の色彩</p> <p>メイクアップ製品の色を創る</p> <p>メイクアップ製品の色を選び、コーディネートする</p>	メイクアップ分野のカラー・エキスパートになろう。	4
10	インテリア製品の色彩の特徴とカラーコーディネーション	<p>インテリア製品の色彩の特徴</p> <p>インテリアにおけるカラーコーディネーション</p>	<p>インテリア製品の色彩の枠組み</p> <p>インテリアデザインのスタイル</p> <p>インテリア空間のカラーコーディネーション</p>	4
11	プロダクツの色彩的特徴	<p>プロダクツにおける色彩の魅力と流行との関係</p> <p>プロダクツのカラーデザイン 実例とその考え方</p>	プロダクツのカラーをデザインしたり、コーディネートしたりするための基本的な考え方や方法をマスターする。	4
12	環境色彩	建築環境における色彩デザインの考え方	景観を構成する全ての要素の色彩の関係性を整え、美しく個性ある街を作るための環境色彩計画。	4
13	効果的なプレゼンテーションを生み出すカラーコーディネーション技術	<p>ビジュアルコミュニケーションとスライド制作</p> <p>グラフィック制作物におけるカラーコーディネーション</p>	スライドや印刷物のデザイン制作における効果的な表現技術をカラーコーディネーションの視点から学ぶ。	4
14	近現代のデザインとカラーの歴史	<p>19世紀末から20世紀初頭にかけてのデザイン</p> <p>抽象・前衛、アールデコ、モダンデザイン</p> <p>価値観の転換、ポストモダン、ニーズへの対応、想像と調和</p>	近代デザインやカラーの変遷を学び、社会やニーズの変化に対応するための考え方をマスターする。	4
15	ファッションカラーの変遷と時代背景	<p>所有することがステータスだった時代の色彩</p> <p>生産者主導型から生活者主導型の市場へ</p> <p>多様化、複雑化した時代の色彩</p>	日本の戦後から現在に至るファッションカラーの変遷と時代背景、生活意識との関係を考える。	4
その他				

2023年度 授業計画書 専門学校山形V.カレッジ

教科名： ビジネス実践1（講義）			前期	教科担任：五十嵐 浩	
学科名：卒年次生			コース：	2 年	単位数：前期 2単位
授業のねらい		1 年次に作成したキャリアプランを実現していくために、具体的な就職活動準備を行い、自己実現（内定）を達成する。ビジネス実務は内定を得るためだけではなく、ビジネスマンとして成長するための学習でもある。ビジネスの基本である報告・連絡・相談を身につける。		前期 後期 合計	2H×15W = 30H 30H
目指す検定・資格				教材費	
テキスト・教材		1年次使用教材 『未来ノート』『マイロード』 専門学校生のための就職筆記試験対策問題集			
評価方法		後期 試験・課題提出・就職活動状況・出席状況を総合する		その他	
時数	単元	授業内容（細目）		学習上の留意点	実時数
1	オリエンテーション	2 年次の就職活動心構えと行動 春期休業中の就職活動まとめ		就職活動への意欲を高める	2
2	企業研究	インターネット、企業PR誌等を活用し、目指す業界の企業を知る。		未知企業への視野を広げる	2
3	教養講座	教養講座「社会保険：国民年金について」 自己PR作成		国民年金制度の理解 自分自身を言葉にする	2
4	メールのマナー1	就職活動中のメールの使用についてマナーを知る。		適切な使用を理解し実践する。	2
5	メールのマナー2	就職活動中のメールの使用についてマナーを知る。		適切な使用を理解し実践する。	2
6	電話応対 1	電話の基本マナー		受け手・かけ手の基本マナーを再確認する	2
7	電話応対 2	状況に応じた電話対応		就職活動を想定する。	2
8	就職試験対策 2	文章作成 作文・課題を読んだ意見文		読み手に自分の考えを伝える文書作成を意識する	2
9	就職試験対策 3	面接試験での応答		質問の受けとめ、自分の考えを言葉にする難しさを知る	2
10	就職試験対策 4	常識問題		得意分野の伸ばし、苦手分野を強化する	2
11	就職試験対策 5	自己PRの完成		説得力のある内容に組み立てる	2
12	文書作成	社外文書（内定礼状等）		社外文書様式を知り、礼状作成ができるようになる	2
13	訪問のマナー	一般的な他者訪問		社会生活のマナーとして習得する	2
14	ワーキングアットベンチャー企業研究	事前に企業研究を行い、座談会では受け身ではなく積極的な参加を行う。		自分が知らない企業であっても、大きな出会いとなるチャンスである	2
15	ワーキングアットベンチャー振り返り			企業トップの話から、働くことの意義、喜びを感じ取る	2
その他	7月下旬 模擬面接実施 8月上旬 ワーキングアットベンチャー年間を通じて、就職希望者が全員内定するまで、面談・面接指導を実施 必要に応じて、オンライン面接・個別面接指導を実施 漢字の読み書きを継続実施				

2023年度 授業計画書 専門学校山形V.カレッジ

教科名： ビジネス実践2（講義）		後期	教科担任：五十嵐 浩		
学科名： 卒年次生		コース：	2 年	単位数： 後期 2単位	
授業のねらい		1 年次に作成したキャリアプランを実現していくために、具体的な就職活動準備を行い、自己実現（内定）を達成する。ビジネス実務は内定を得るためだけではなく、ビジネスマンとして成長するための学習でもある。ビジネスの基本である報告・連絡・相談を身につける。		後期 2H×15W = 30H 合計 30H	
目指す検定・資格		教材費			
テキスト・教材					
評価方法		その他			
時数	単元	授業内容（細目）		学習上の留意点	実時数
1	夏期休暇中のまとめ	長期休暇での活動まとめ これからの活動計画立案		未内定の学生は意欲を保持して活動を継続する	2
2	内定期間中の過ごし方	内定の意味を理解し、学校生活・社会生活全般を意識する		卒業までの期間は学生という立場だけでないことを意識する	2
3	職場の人間関係	公的な場で求められる社会ルール、気遣い		個人的関係、公的関係の違いを知る	2
4	電話応対 3	電話応対の応用 会社への電話取次		電話機を使うことで緊張感を持つ	2
5	電話応対 4	電話応対の応用 会社への電話不在時の対応		電話機を使うことで緊張感を持つ	2
6	訪問のマナー 3	アポイントの取り方から訪問		ロールプレーによりイメージを具体的に持つ。	2
7	訪問のマナー 4	名刺交換 お茶の接待・いただき方		ロールプレーによりイメージを具体的に持つ。	2
8	訪問のマナー 4	お茶の接待・いただき方 実践		日常ではお茶を煎れる機会が減っているため、全員実践する	2
9	慶弔 1	冠婚葬祭 慶事と弔事		自分の経験を思い出しながら学ぶ	2
10	慶弔 2	冠婚葬祭 慶事と弔事 祝儀袋・不祝儀袋の書き方		筆ペンを使用し作成する	2
11	慶弔 3	冠婚葬祭 会社の季節行事		次年度からを意識する	2
12	教養講座（卒）	1 年生に対し就職活動アドバイスを行う		自経験を後輩への適切なアドバイスを行う。	2
13	就職活動交流会	外部講師による労働・社会保険等講話		労働者としての重要な情報を把握する	2
14	文書作成	季節の挨拶状		年賀等の季節の挨拶状	2
15	1 年間の総括	今後の社会人生の目標を考える。			2
その他	年間を通じて、就職希望者が全員内定するまで、面談・面接指導を実施 漢字の読み書きを継続実施				

教科名：WordPress実習（実習）			通期		教科担任：小鷹 早智（実務経験教員）	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		2年	単位数：2単位
授業のねらい		WordPressの基本操作を学習し、制作者の感性を育て、オリジナルサイトを制作する。現場で生かされる実践的な能力を修得する。			前期 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		Dreamweaver ネット環境 サーバー				
評価方法		前期 課題 後期 課題			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	(1) WordPressの基礎	【基礎】WordPressとは			WordPressの基本を学ぶ	2
2	(2) WordPressでWebサイトを作る	【基礎】インストール／テーマ			サーバーにインストールする手順を学ぶ	2
3	(2) WordPressでWebサイトを作る	【基礎】HTMLとCSSの基礎知識			覚えておくべきHTMLを学ぶ	2
4	(2) WordPressでWebサイトを作る	【基礎】プラグイン／セキュリティ			セキュリティ対策について学ぶ	2
5	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】ダッシュボード／投稿／カテゴリーとタグ			管理画面に慣れる	2
6	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】メディア／固定ページ			メニュー項目について学ぶ	2
7	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】グーテンバーグ			便利な機能を学ぶ	2
8	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】コードエディター／コメント機能			入力方法を知る	2
9	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】外観／カスタマイズ機能			外観のカスタマイズについて学ぶ	2
10	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】ウィジェット／メニュー機能			サイドバーやメニューについて学ぶ	2
11	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】ヘッダー、背景			ヘッダーや背景のカスタマイズについて学ぶ	2
12	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】テーマエディター／子テーマ			テーマの作りについて学ぶ	2
13	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】プラグイン			拡張機能を体験する	2
14	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】ユーザー機能／ツール機能／サイトヘルス			アカウントの管理や機能・状態を確認する	2
15	(3) WordPressの操作方法(使い方)	【無料テーマ】設定／カスタムフィールド			基本設定と項目の追加機能を体験する	2

16	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】header/footer/index	テーマの構造を学ぶ	2
17	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】category/single	投稿の作り方	2
18	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】page/sidebar	固定ページの作り方	2
19	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】functions	WP関数について学ぶ	2
20	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】投稿/固定ページ	オリジナルテーマでWebサイトを完成させる	2
21	(4) WordPressの管理・保守と運用	【応用】管理/アップデート/バックアップ	管理の方法を学ぶ	2
22	(4) WordPressの管理・保守と運用	【応用】表示速度/SEO/Googleアナリティクス	SEOや分析について学ぶ	2
23	(5) WordPressのトラブル対応	【応用】トラブル対応/トラブル例	トラブルの対処法について学ぶ	2
24	(5) WordPressのトラブル対応	【応用】エラー表示/フォーラム	エラー表示について理解する	2
25	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】	積極的に取り組めるよう、制限を設けず、自主性を重んじる	2
26	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】	集中と客観的判断の両面を持たせる	2
27	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】	自分の作品を好きになれるような指導を心がける	2
28	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】	楽しめる制作を目指す	2
29	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】	これまでに振り返り、学習の集大成とする	2
30	まとめ	【講評会】	今後へとつながる講評会とする	2
その他				

教科名：D T P （実習）			通期	教科担任：須田 香奈子		
学科名：ICTクリエイト科		コース：		2年	単位数：2 単位	
授業のねらい		情報の発信者とその受け手をつなぎ、情報を伝え目的を達成する、というデザインの役割を理解しその実現に必要な基礎力を身につける。InDesignやIllustratorを使用し、デザインワークに必要な文字組や効果的な画面構成を学習する。また印刷の表現技術について実習を通じて理解し、グラフィックデザインのより効果的なあり方を学ぶ。			前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		In Design 操作とデザインの教科書 Design Basic Book - 初めて学ぶデザインの法則 -				
評価方法		前期 課題 後期 課題			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	DTP概要、 名刺制作	DTPとは Illustratorによる名刺デザイン			DTPのための環境設定 トリムマークの作成	2
2	名刺制作	Illustratorによる名刺作成			デザインの役割 目的に合わせたデザイン	2
3	名刺制作	Illustratorによる名刺作成			和文書体と欧文書体 文字サイズ	2
4	名刺制作	Illustratorによる名刺作成			カーニングとトラッキング グ 文字間隔、行間隔	2
5	InDesign概要 DTPのための基本操作	InDesignの基本知識 簡単な見開きページの作成			InDesignで何が出来るのか 概要をつかみ、必要となる 基本操作や知識について学 ぶ	2
6	ドキュメント作成	新規作成、ガイドやグリッドのカスタマイズ、レイヤー、マスターページの作り方			ページ数の多いレイアウト デザインを統一するための 重要な設定を学ぶ	2
7	文字の入力	プレーンテキストフレームとフレームグリッド、文字配置、ペーストの使い分け、フレームサイズ・段組の設定			設定によってその後の作業 効率が大きく変わるため しっかり理解することが重 要	2
8	書式設定	文字属性・段落属性、タブ揃え、文字揃えと行送り等			書式設定は見た目だけでなく、読みやすさ、解かり易さの要素。しっかりと習得 することが必要	2
9	段落スタイルと文字スタイル	書式設定のスタイル登録、オーバーライドテキスト、テキストスタイルの読み込みと削除			スタイル登録による管 理、運用の効率化	2
10	段落スタイルと文字スタイル	書式設定のスタイル登録			スタイル登録による管 理、運用の効率化	2
11	画像の配置、編集	写真やイラストなどのグラフィックをInDesignにレイアウトする			フレームと画像の関係を 理解する	2
12	カラーと効果	フレーム内部や境界線、文字や文字境界線に色を設定する			単色・グラデーションの設 定、透明度やドロップシャ ドウなどの効果についても 学ぶ	2
13	課題制作	ターゲット別デザイン			アレンジ可能なアイデア から発想を広げる	2
14	課題制作	ターゲット別デザイン			アレンジ可能なアイデア から発想を広げる	2
15	課題制作	ターゲット別デザイン			アレンジ可能なアイデア から発想を広げる	2

16	ポスター制作	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	レイアウトの法則① 揃える、繰り返す、グループ化	2
17	ポスター制作	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	レイアウトの法則② シンメトリー、ランダム	2
18	ポスター制作 中間発表	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	ディスカッション	2
19	ポスター制作	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	レイアウトの法則③ ジャンプ率、視線誘導	2
20	ポスター制作	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	レイアウトの法則③ 3分の1の法則、比率	2
21	入稿	入稿準備、オンデマンド印刷	実際に印刷会社に入稿し、作品が実物になる過程を経験	2
22	オブジェクトの編集	オブジェクトの重ね順・変形、整列・分布、パス	変形パネル、整列パネル、パスファインダーパネルなど、レイアウトに必要な機能を学ぶ	2
23	フレームやテキストのデザイン	フレームのコーナーのデザイン、アンダーライン、仕切り線など	オプション設定を使った簡単な作成方法を学ぶ	2
24	表の作成	作表とデータ編集	表の作成、構造やセル・デザインの編集、スタイル	2
25	作業の効率化	選択操作、オブジェクトスタイル、テキスト入力、文字スタイルの自動化など	作業を実践することで機能を覚える	2
26	ページ数の多いドキュメントの処理	ブックでまとめる、目次・索引の作成、相互参照	作業をサポートする機能について学ぶ	2
27	課題制作	折り加工(巻き三つ折り)のフライヤー制作	オリジナル作品の制作	2
28	課題制作	折り加工(巻き三つ折り)のフライヤー制作	オリジナル作品の制作	2
29	課題制作	折り加工(巻き三つ折り)のフライヤー制作	オリジナル作品の制作	2
30	課題制作	折り加工(巻き三つ折り)のフライヤー制作	オリジナル作品の制作	2
その他				

教科名： AfterEffects実習（実習）			通期	教科担任：廣田 健（実務経験教員）		
学科名： ICTクリエイト科		コース：		2年	単位数： 2単位	
授業のねらい		映像を制作するにあたり特殊効果（エフェクト）は必須となっている。 SFXからVFXへとニーズが変化していることから、TV業界勤務の経験を活かしそのような映像制作ができる技術を身につけさせる。			前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格					教材費 2,700円	
テキスト・教材		はじめよう！つくりながら楽しく覚えるAfterEffects				
評価方法		後期 課題			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	特殊効果を1つ作ってみよう	・ AEの画面設定をする・AE動画作成 コンポジション、レイヤー、エフェクトの関係を整理する			コンポジションを理解する CC Star Burst（スターバースト）	4
2	流星をバックに文字を動かしてみよう	・ 流星の上に文字を乗せてみる ・ 文字を動画の途中から表示する ・ 文字が徐々に表示される設定 文字を回したり、大きさを変更する			段落パネルの設定法 タイムラインの設定 レイヤーについて理解する キーフレームを理解する	4
3	泡をバックに図形を動かしてみよう	・ 星型の図形を動かしてみよう ・ 星の動きを滑らかにする 星をハート型に動かす			CC Bubbles(バブル) 位置プロパティを理解する	4
4	定番エフェクトの使い方を覚えよう	・ ブラーエフェクトでぼかす ・ レンズフレアで光る玉を飛ばす ・ グローエフェクトで文字を光らせる フラクタルノイズで霧を出す			ブラーエフェクト レンズフレアエフェクト グローエフェクト フラクタルノイズ	4
5	AEの醍醐味、パーティクルを使ってみよう	・ パーティクルを飛ばしてみる ・ 星が連続して飛び出すエフェクト 花火のような爆発効果			CC particle systemsⅡ	4
6	初心者にも便利なエクスプレッションを	・ エクスプレッションを使ってみる レイヤーを時間の経過に合わせて動かす			アニメーションメニューのエクスプレッションを理解する	4
7	3Dレイヤーで立体的な表現に挑戦	・ 3Dレイヤーを使ってみる ・ ライトとカメラを設置する アニメーションを作ってみる			3Dレイヤーを理解する ライトとカメラの設定	4
8	複数のレイヤーを一緒に動かしたり、まとめたりしよう	・ 複数レイヤーを一緒に動かそう ポリコンポーズでまとめる			CC Sphere プリコンポーズを理解する	4
9	レイヤーの様々な合成方法を覚えよう①	・ マスクパスで切り抜いてみる キーイングエフェクトで自動的に背景を抜いてみる			不透明度、描画モード、マスクパス、キーイングエフェクト、トラックマットで合成	4
10	レイヤーの様々な合成方法を覚えよう②	・ トラックマットで文字の中に棒人間を映してみる 描画モードの仕組みを見える			マスクパスで合成 リニアカラーキーを理解する	4
11	できた物を書き出したり、素材を読み込んで配置しよう①	・ 作ったデータをファイルに書き出す ・ RAMプレビューを保存する ・ レンダーキューに追加して書き出す AdobeMediaEncoderで書き出す			目的に合わせたか書き出し方法を理解する	4
12	できた物を書き出したり、素材を読み込んで配置しよう②	・ 動画素材を読み込んで配置する ・ 特定のフレームを静止画として書き出す 静止画を読み込む			素材の配置、切り取りについて理解する	4
13	課題制作1	これまで学習してきた内容を元に、テーマを決めて映像を作成する			自分の興味のあるテーマを決め映像制作に取り組む	4
14	課題制作2	完成した映像を、視聴メディアに合わせた形でファイルに書き出す			いつ・どこで・誰に向けてメッセージを発信するのか検討する	4
15	課題制作3	完成した映像をDreamWeaver実習で作った課題（サイト）に埋め込む			Web素材として必要な要素（時間、データ量、色調など）を検討しサイトに埋め込む	4
その他						

教科名： プログラミング応用（講義）			通期		教科担任：高橋 淳	
学科名： ICTクリエイト科			コース：		2年	単位数： 2単位
授業のねらい		コンピュータの基礎知識習得と経済産業省 基本情報技術者・ITパスポート試験合格のために行なう。 システム開発の手順やその考え方について学習する。 後期の卒業制作の前準備として学習する。			前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格		目標 基本情報処理技術者試験・ITパスポート試験等 取得可能な検定 基本情報処理技術者試験ITパスポート試験等			教材費 ¥25,000	
テキスト・教材		Udemy				
評価方法		試験・出席状況・授業態度			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	データベース	データのモデル化 データベース設計 データの正規化			データベースの概要について理解させる	4
2	〃	SQLの基本 SQLの応用			SQLについて理解させる	4
3	〃	データベースの演算 データベースの管理システム データベース応用			データベースの活用法について理解させる	4
4	ネットワーク	ネットワーク方式 OSI基本参照モデル			ネットワーク方式、OSI基本参照モデルについて理解させる	4
5	〃	TCP/IPプロトコル IPアドレス			プロトコル、IPアドレスについて理解させる	4
6	〃	ネットワーク管理 TCP/IPアプリケーション			ネットワーク管理について理解させる	4
7	〃	ネットワーク応用技術			ネットワークがどのように活用されているか理解する	4
8	情報セキュリティ	情報セキュリティ			情報セキュリティの概要を理解させる	4
9	〃	システムの攻撃方法			システムの攻撃方法に何があるかを理解させる	4
10	〃	暗号化技術			暗号化技術を理解させる	4
11	〃	認証技術			認証技術を理解させる	4
12	〃	セキュリティ技術 セキュリティリスク セキュリティ管理			情報セキュリティで重要な点を理解させる	4
13	卒業制作作製の設計	卒業制作の製作物の設計 1			卒業制作で作るものの設計	4
14	〃					4
15	〃					4
その他						

教科名： PC応用（講義）			前期		教科担任：高橋 淳	
学科名： ICTクリエイト科			コース：		2年	単位数： 1単位
授業のねらい		インターネットが普及し、スマートフォンはじめタブレットなどの進歩がめざましい。 Web をはじめ様々なネット利用についての知識を深める。			前期 2H×15W = 30H 合計 30H	
目指す検定・資格		目標 公益社団法人画像情報教育振興協会主催 取得可能な検定 マルチメディア検定 エキスパート			教材費	5,724円
テキスト・教材		実践マルチメディア マルチメディア検定公式問題集				
評価方法		前期 試験 後期 試験			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	Udemyのセッティングと利用方法	Udemyのアカウントを作成する。講座受講、視聴方法を学ぶ。			ネットワーク環境のセッティングを理解する。	4
2	AdobeCCのセッティングと利用方法	AdobeCC 学生ライセンスのアカウントを作成する。自己所有のPCにインストールする。			PCのスペック、OSのバージョン等ソフトのインストールに必要な知識を習得する。	4
3	人間の知覚とヒューマンコンピュータインタラクション	情報の伝達とメディアの役割 感覚と知覚 視覚 聴覚 触覚・力覚 記憶と学習 ヒューマンコンピュータインタラクション			さまざまな感覚を通して外部から得た情報を、マルチメディアで扱ううえで、人間の知覚機能について理解する。	4
4	マルチメディアの処理技術	マルチメディアの特徴 文書 音声と音響 色 画像 図形 3次元CG			コミュニケーションに対する高い要求から生まれた音や画像などの情報の表現形態。これらが多くの分野でシステム構築のための基盤技術となっていることを学ぶ。	4
5						4
6		映像とアニメーション				4
7	コンピュータシステムのしくみと技術	ハードウェア ソフトウェア 仮想化 クラウド プログラミング データベース			コンピュータのハードウェアとソフトウェアの概要、仮想化技術やクラウドなど、サーバ及びネットワークの周辺技術を学ぶ。	4
8	ネットワークと通信	コンピュータネットワーク インターネット 無線通信 ネットワークセキュリティ 電話と携帯端末 放送と通信			インターネットやスマートフォンの普及により、新たなコミュニケーション文化が形成された。このような現代社会の基盤を支えるネットワークの技術、携帯電話端末の仕組み、通信との融合が進む放送について学ぶ。	4
9						4

10	マルチメディアアプリケーションの実現	アプリケーションの目的 アプリケーションの実例 アプリケーションの構成 アプリケーションの開発	アプリケーションの実現を取り巻く環境と、アプリケーションを完成させるまでの課題について理解する。	4
11	インターネットの応用	コミュニケーションツール 情報の共有 ネットビジネス マーケティング	電子メールやSNSによるコミュニケーションや、オンラインショッピングやネットバンキングなどインターネットを応用した技術と利用例を学ぶ。	4
12				4
13	豊かで快適な社会の実現に向けて	生活を豊かにする情報通信技術 ICT ICTと情報機器の応用 交通 ネットワーク社会 情報リテラシ セキュリティ対策	情報家電やネットワークは私たちの生活に浸透している。一方で営みを脅かすリスクも顕著化している。ネットワーク社会におけるセキュリティと情報リテラシについて学ぶ。	4
14				4
15	知的財産権	知的財産権 著作権 産業財産権と不正競争防止法	知的財産権の法的保護、特に著作権について、保護される著作物とは何か、適切に利用するにはどのようにすれば良いか学ぶ。	4
その他				

教科名： SNS論1（講義）			前期		教科担任： 廣田健（実務経験教員）			
学科名： ICTクリエイト科			コース：			2年	単位数： 1単位	
授業のねらい		Twitter、instagram、LINE、facebook、Youtubeの法規やマーケティング理論を指導。同時に公式サイトの効果的な作り方をそれぞれのルールに則って習得させる。				後期 2H×15W = 30H 合計 16H		
目指す検定・資格						教材費		
テキスト・教材		不要						
評価方法		課題				その他		
時数	単元	授業内容（細目）				学習上の留意点	実時数	
1	法律と公序良俗 2	各SNSの法規を歴史に沿って指導する。過去のケーススタディなども用いる。				法規について指導する	2	
2							2	
3	マーケティング論	各SNSのマーケティング理論を比較しながら理解させる（前年度復習）				マーケティングの違いを理解させる	2	
4							2	
5	拡散方法	SNSの肝と言える拡散の理論を理解させる（前年度復習）				SNSの根幹を理解させる	2	
6							2	
7	撮影実習 1	SNS公式サイトを仮想して商品撮影の実習を指導する				室内撮影	2	
8							2	
9	撮影実習 2	SNS公式サイトを仮想して商品撮影の実習を指導する				人物撮影	2	
10							2	
11	撮影実習 3	SNS公式サイトを仮想して商品撮影の実習を指導する				屋外実習	2	
12							2	
13	撮影実習 4	SNS公式サイトを仮想して商品撮影の実習を指導する				屋外実習	2	
14							2	
15	SNS広告 1	SNS広告の基本と作成方法。				作成したSNSサイトを検証	2	
その他	実習課題を課す							

教科名：ポートフォリオ作成（実習）			前期		教科担任：外塚 誠（実務経験教員）	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		2年	単位数：1単位
授業のねらい		デザイン事務所経営の実績を活かし、クリエイティブ業界の就職活動などに必要となるポートフォリオ制作を指導する。採用において大きな意味を持つポートフォリオの制作をソフトの基本操作の習得とともに行う。またポートフォリオ制作のみならず、収録作品の量と質を上げるため、自由制作とそのブラッシュアップに注力する。			前期2H×15W = 30H 合計30H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材						
評価方法		前期課題（ポートフォリオの完成）			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	ポートフォリオ誌面のルール	統一性と一貫性があるポートフォリオ制作			判型、版面、レイアウト、書体など誌面づくりに必要な要素を学ぶ	2
2	構成とコンセプト	自分のポートフォリオの構成とコンセプトを決める			「ポートフォリオの意味と必要性」を考えさせる	2
3	装丁のデザイン1	表紙まわり＝装丁をデザインする			ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	2
4	装丁のデザイン2	表紙まわり＝装丁をデザインする			ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	2
5	本文フォーマットの決定	ポートフォリオの本文フォーマットを決める			実際の作品を落とし込んで具体的にイメージしながら進めさせる	2
6	レイアウト演習1	ポートフォリオの本文レイアウト制作			ポートフォリオであることを念頭に、サンプルを用いて効果的なデザイン＆レイアウトを知る	2
7	レイアウト演習2	ポートフォリオの本文レイアウト制作			ポートフォリオであることを念頭に、サンプルを用いて効果的なデザイン＆レイアウトを知る	2
8	ポートフォリオ制作1	実際にある自分の作品をレイアウト			作品のデジタル化についても学ぶ	2
9	ポートフォリオ制作2	実際にある自分の作品をレイアウト			作品のデジタル化についても学ぶ	2
10	ポートフォリオ制作4	実際にある自分の作品をレイアウト			作品のデジタル化についても学ぶ	2
11	ポートフォリオ制作5	実際にある自分の作品をレイアウト			作品のデジタル化についても学ぶ	2
12	ポートフォリオ制作6	実際にある自分の作品をレイアウト			作品のデジタル化についても学ぶ	2
13	作品解説とキャプション1	作品の解説とキャプションを書く			文章で伝える情報を整理しながら執筆させること	2
14	作品解説とキャプション2	作品の解説とキャプションを書く			文章で伝える情報を整理しながら執筆させること	2
15	ポートフォリオの印刷とデータ化	ポートフォリオを印刷する場合、データ化する場合、それぞれの方法を学ぶ			目的にあったポートフォリオの出力方法を知る	2
その他						

教科名：卒業制作（演習）			後期		教科担任：後藤 清彦	
学科名：ICTクリエイト科			コース：		2年	単位数：3単位
授業のねらい		2年前期まで学んだ基礎を踏まえ、グラフィック、WEB、CG、モバイルアプリ等の各分野で個性溢れる作品の制作に取り組む。時代のニーズに合わせた問題提起、解決策などを自分の作品で表現する。			後期 6H×15W = 90H 合計 90H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		Udemy				
評価方法		作品、プレゼンテーション、授業態度、出席状況を総合して評価する。			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	調査・分析	社会のニーズや不満を調査分析する。			調査分析結果をレポートにまとめる。	6
2						6
3	グループディスカッション	各自調査結果をプレゼンし制作する作品の方向性をかためる。			クラス内の意見を集約、参考にし、企画書としてまとめる。	6
4		〃				6
5	制作	問題解決、自己表現等に配慮しながら制作を進める。			STPDサイクルを実践しながら、時間配分等考慮し、スケジュールをしっかり管理し制作を進める。	6
6						6
7						6
8						6
9	中間プレゼン	自分が制作しているものをプレゼンし、クラス教員等から意見等をもらう。			誰もがわかるレポート作成と、作品の進捗がわかるものを準備しプレゼンテーションに臨む。	6
10	制作	中間プレゼンで得たアドバイスをもとに修正しながら制作を続ける。			PDCAサイクルを実践しながら完成に向けて課題制作に取り組む。	6
11						6
12						6
13						6
14						6
15	発表・展示	伝わりやすい表現方法、展示方法を模索し展示発表を行う。			必要に応じて、作品説明ボード、キャプションを作成する。	6
その他						

教科名： キャリア実習 2（実習）			後 期		教科担任：クラス担任	
学科名： ICTクリエイト科			コース：		2 年	単位数： 2単位
授業のねらい		外部組織での就労体験、ボランティア体験等を通し、他者とのコミュニケーション力や、組織内での責任、協調性を学び、就労意欲と職業観を養う。実習前後は、諸手続き・報告を滞りなく実行し、事務力を高める。就職年次は、前年度の課題を改善し、卒業後の職業人としての行動につないでいく。			後期 30H×2W = 60H 合計 60H	
目指す検定・資格		特になし			教材費	
テキスト・教材		特になし				
評価方法		後期 所定時間の学外実習 レポート 報告を壮語して評価する			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	オリエンテーション	年度の実習概要説明 実習目的・実習規程			実習の目的を理解して臨む。卒業年次は、前年度の経験を踏まえ、課題改善に取り組む。	2
2	学外実習	実習前 指定の届け出を行う。 実習 所定の時間数以上を実習する。 実習後 所定報告書の提出				56
3	報告会	全校報告会 他学生に自分自身の実習内容・今後の課題等を報告する			プレゼンテーションのトレーニングの場であるとともに、他者の報告を積極的に傾聴し、自己の課題として共有する。	2
その他						

教科名：キャラクター実習（PC）（実習）			通期		教科担任：須田 香奈子			
学科名：ICTクリエイト科			コース：			2年	単位数：2単位	
授業のねらい		Illustratorで描くベジェイラストは大変需要が高く、便利ではあるが、多機能すぎてわかりづらい面もある。会社勤め、フリーランス以外でも描いた絵を素材として販売サイトで売ることが誰にでもできるようになった「総クリエイター時代」、Illustrator中級者にとって「この機能でこんなイラストが描けるのか」という新たな発見となる事を目指す。				前期	2H×15W = 30H	
						後期	2H×15W = 30H	
						合計	60H	
目指す検定・資格						教材費		
テキスト・教材		絵を描く仕事を始めたい！Illustratorキャラクター制作の教科書						
評価方法		前期 課題				その他		
		後期 課題						
時数	単元	授業内容（細目）				学習上の留意点		実時数
1	図形を描き移動・変形する	画面表示、いろいろな図形、オブジェクトの移動、カラーパネル、オブジェクトの整頓、レイヤー、変形、バウンディングボックス				Illustrator基本機能の復習		2
2	図形ツールでキャラクターを描こう	下準備、各パーツ作成、仕上げ				シンプルな図形の組み合わせでキャラクターを描く		2
3	課題制作 1	図形ツールでオリジナルキャラクターを描く				図形ツール応用編		2
4	ペンツール復習	ペンツール、線パネル、アンカーポイントの平均・連結・カット、パスファインダー				Illustrator基本機能の復習		2
5	文字	文字入力・アウトライン化、下書きをドキュメントに貼る				Illustrator基本機能の復習		2
6	ペンツールでキャラクターを描こう 1	新規ドキュメント、下書き配置、顔パーツ作成				ペンツールと選択ツールで自由にパスを操れるようになる		2
7	ペンツールでキャラクターを描こう 2	体パーツ作成				線とカラーの設定をマスターする		2
8	ペンツールでキャラクターを描こう 3	スカート作成、腕パーツ作成				破線を利用した表現等便利技の習得		2
9	俯瞰イラストを描こう 1	クォータービューのイラストを描く、定規・ガイドの設定、保存・書き出し				クォータービューについて、構造と描き方		2
10	俯瞰イラストを描こう 2	ベースライン作成、ガイド作成、頭部作成				アートボードを数値通りにつくる。ガイドをマスターする。		2
11	俯瞰イラストを描こう 3	体を作成する、アイテムを作成する、イラストの描きだし				イラスト制作に役立つ便利技		2
12	課題制作 2	下書き配置				オリジナル作品制作		2
13	課題制作 2	作成				オリジナル作品制作		2
14	課題制作 2	作成				オリジナル作品制作		2
15	課題制作 2	完成				オリジナル作品制作		2

16	アニメ風キャラクターを描こう 1	ライブペイントでらくらく色塗り	線画をベースに色を塗る	2
17	アニメ風キャラクターを描こう 2	画像トレースで線画を作る 鉛筆・塗りブラシ・ブラシツール	ビットマップ画像をパス化する イラストに味を加える	2
18	アニメ風キャラクターを描こう 3	イラスト画像トレース、ライブペイントで色を塗る	モノクロの線画に塗り絵感覚でアニメタッチに仕上げる	2
19	アニメ風キャラクターを描こう 4	ハーフトーンのオブジェクトの作り方 スクリーントーン風ドットパターン	背景やロゴに使える表現 コミックイラストのような表現	2
20	課題 3	ライブペイントを使ったオリジナルイラスト	テーマに合ったキャラクターイラストを描く	2
21	課題 3	ライブペイントを使ったオリジナルイラスト	テーマに合ったキャラクターイラストを描く	2
22	課題 3	ライブペイントを使ったオリジナルイラスト	テーマに合ったキャラクターイラストを描く	2
23	ゲーム風イラストを描こう 1	色を塗る、線に強弱をつける	線幅ツールで表情をつける	2
24	ゲーム風イラストを描こう 2	内側描画で描きこむ	内側描画でクリッピングマスク化して影をつける	2
25	ゲーム風イラストを描こう 3	線にグラデーションをつける、柄を入れる、背景を描く	ブラシの応用等	2
26	課題 4	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
27	課題 4	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
28	課題 4	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
29	課題 4	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
30	課題 4 講評	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
その他				

教科名： 3DCG実習（実習）			通期	教科担任：須田 香奈子		
学科名：ICTクリエイト科			コース：	2 年	単位数： 2 単位	
授業のねらい		フリーでオープンソースであり、3DCGソフト界のデファクトスタンダードポジションになりつつあるblenderを用い、CGアニメーション3DCGアニメ制作に欠かすことのできない知識と構造について基礎から楽しみながら学ぶ。			前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		新ブレンダーからはじめよう！				
評価方法		前期 課題 後期 課題			その他	
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数
1	blender概要	blenderインストールと機能について			起動、エディター画面、投影方法、視点切り替え	2
2	モデリング基礎 1	移動・拡大縮小・回転、プロポーショナル変形、ハイド・選択領域の反転、押し出し・面の差し込み、ループカット・ナイフ			udemy講座を利用した学習	2
3	モデリング基礎 2	削除・溶解、分離・複製、ループ選択・近接選択・スナップ・マージ、面の向き、結合、ペアレント、フィル・ピボットポイント、ミラーモディファイヤー・細分化			udemy講座を利用した学習	2
4	モデリング基礎 3	モディファイヤー（サブディヴィジョン・スムーズ・ソリッド化）、リボン・ハット・クマのぬいぐるみを作る			udemy講座を利用した学習	2
5	モデリング基礎 4	テディベア制作			udemy講座を利用した学習	2
12	課題 1	モデリングチャレンジ 画像のレンダリング			参考作品の再現	2
6	課題 2	簡単なオリジナルキャラクターを作る			箱を組み合わせキャラクターを作る	2
7	課題 2	簡単なオリジナルキャラクターを作る			箱を組み合わせキャラクターを作る	2
8	課題 2	簡単なオリジナルキャラクターを作る			箱を組み合わせキャラクターを作る	2
9	キャラクターアニメーションを作ろう 1	アニメーション基礎			アニメーション初級編	2
10	キャラクターアニメーションを作ろう 2	ペアレント・原点設定			アニメーションに必要なリギング(仕組み)について	2
11	キャラクターアニメーションを作ろう 3	歩くアニメーション			アニメーション修整	2
12	課題 3	オリジナルキャラクターを作るを作ったアニメーション作成			キャラクターの作成、背景設定	2
13	課題 3	オリジナルキャラクターを作るを作ったアニメーション作成			アニメーション作成	2
14	課題 3	オリジナルキャラクターを作るを作ったアニメーション作成			アニメーション作成	2
15	課題 3	オリジナルキャラクターを作るを作ったアニメーション作成 動画のレンダリング			アニメーション作成	2

16	キャラクターの形を作ろう	人型モデルを作る	頭部・胴体作成。左右対称の形状にし、須磨作・顔を作る	2
17	キャラクターのリグを作ろう 1	モディファイヤーを使ったメッシュ変形	モデリング応用編	2
18	キャラクターのリグを作ろう 2	人型モデルにボーンを設定する	アーマチュアの作成・設定	2
19	キャラクターのリグを作ろう 3	人型モデルにボーンを設定するIKをつける	IK(インバースキネマティクス)の基本	2
20	キャラクターのリグを作ろう 4	ペアレントとコンストレイントを設定する	オブジェクトに複雑な関係を設定する	2
21	キャラクターアニメーションを作ろう 4	手を振るアニメーション 歩くアニメーション	IKを使ってアニメーションを作る	2
22	アクションを使おう	複数のアニメーションを組み合わせるアニメーションを作る	“歩く” “跳ねるの” アクションを作成し組み合わせる	2
23	質感をつけよう	キャラクターに服を着せ、表情をつける ライティング、カメラを調整する	マテリアル・レンダリング編	2
24	映像を編集しよう	背景を作成する。コレクションを使う。シーケンスを編集する。	シーケンサー編	2
25	課題 4	オリジナルアニメーションの作成	モデリング復習と反復練習	2
26	課題 4	オリジナルアニメーションの作成	モデリング復習と反復練習	2
27	課題 4	オリジナルアニメーションの作成	自由なアニメーションを設定する	2
28	課題 4	オリジナルアニメーションの作成	自由なアニメーションを設定する	2
29	課題 4	オリジナルアニメーションの作成	自由なアニメーションを設定する	2
30	課題 4	オリジナルアニメーションの作成	自由なアニメーションを設定する	2
その他				

教科名： iPhoneアプリケーション（演習）			通期		教科担任：後藤 清彦			
学科名： ICTクリエイイト科			コース：WE			2年	単位数： 2単位	
授業のねらい		スマートフォンの普及により、多くのアプリケーションがリリースされている。Apple社が提供するアプリ開発キットのXcodeを使い実用的なアプリの企画・開発・制作できる知識を身につける。				前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H		
目指す検定・資格						教材費		
テキスト・教材		絶対に挫折しないiPhoneアプリ開発「超」入門 第7版						
評価方法		後期 課題				その他		
時数	単元	授業内容（細目）				学習上の留意点		実時数
1	iPhoneアプリ開発の基礎知識	・ iPhoneアプリとは ・ アプリ開発の流れ Xcodeのダウンロードとインストール				企画・開発・テスト・公開・保守等iPhone向けアプリの制作の流れについて学び、環境を整える。		4
2	Xcodeとシュミレータの基本操作	・ Xcodeの基本操作 シュミレータの基本操作				アプリ開発キットのXcodeや、付随しているシュミレータの操作法を学ぶ。		4
3	課題制作 1	・ 地図アプリ制作				世界地図を表示させ、拡大縮小できるアプリの作成。		4
4	Swiftプログラミング基礎	・ Swiftとは ・ 変数と定数 繰り返し処理（for文）				iphone, ipad用アプリ制作のプログラミング言語であるSwiftを基礎から学ぶ。		4
5	Swiftプログラミング応用	・ 型（データ） ・ 条件で処理を分岐する（if文） ・ 配列と辞書 関数				前章で学んだ変数や、for文を振り返りながらさらにSwiftの理解を進める。		4
6	クラスとインスタンス～UI部品の利用～	・ UI部品とクラス ・ UI部品のカスタマイズ クラスを作成する				ボタンやスライダーなどUI部品の使い方を通して、アプリ開発における必須の機能であるクラスとインスタンスについて学ぶ。		4
7	iPhoneアプリ開発	・ UI部品の配置 ・ Auto Layout ・ UI部品とコードを接続する ・ 機能を与えるプログラミング 継承				シンプルなiphoneアプリを実際に制作し、その過程でXcodeを用いたiphoneアプリ開発の基本を実習する。		4

8	SNSアプリ開発で学ぶボタン機能と画像配置	<ul style="list-style-type: none"> ・ シンプルなSNSアプリ ・ ボタンによる特定処理の実行 ・ 画像の配置とイニシャライザ クロージャ	SNSアプリ開発を通してiphone本体へのインストール、ボタンの利用方法、画像の配置、イニシャライザなど重要項目を習得する。	4
9	カメラアプリ開発で学ぶプロトコルとデリゲート	<ul style="list-style-type: none"> ・ カメラアプリ制作 ・ プロトコル ・ 列挙体 ・ 型メソッド ・ デリゲート 型キャストイング	カメラアプリの開発を通して、プロトコルやデリゲート、列挙体、型メソッド、型キャストイングのどの機能や文法について学ぶ。	4
10	課題制作 2	カメラアプリ制作	iphone本体に標準搭載されているカメラ機能をiphoneアプリ側から操作する「カメラアプリ」を制作する。	4
11	今後につながる高度なアプリ開発	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実践的なアプリ開発 ・ RSSデータの取得と解析 画面遷移の実装	前週まで習得した知識を活用し、テーブルビュー、RSSデータの解析、画面遷移の総合演習を実施する。	4
12	アプリ開発の仕上げ	<ul style="list-style-type: none"> ・ アプリアイコンの登録 ・ 起動画面の制作 外国語に対応	アプリアイコンの制作・登録、起動画面のデザイン・制作、外国語への対応など、制作したアプリの仕上げ作業を習得する。	4
13	アプリ開発で収益を上げる方法	アプリから収益を得る方法	制作したアプリを販売したり、提供後に課金したりすることで、制作したアプリから収益を上げる方法を学ぶ。	4
14	情報の収集方法とアプリの公開	<ul style="list-style-type: none"> ・ 公式ドキュメント アプリをApp Storeに公開する方法	公式ドキュメントの読み方や、その他有益なサイト、アプリをApp Storeに公開する方法を学ぶ。	4
15	課題制作 3	<ul style="list-style-type: none"> ・ ニュースリーダー RSS 	RSSを取得し解析するニュースリーダーを制作する。	4
その他				

教科名： iPhoneアプリケーション（演習）			通期		教科担任：後藤 清彦		
学科名： ICTクリエイト科		コース：MA		2年		単位数： 4単位	
授業のねらい		スマートフォンの普及により、多くのアプリケーションがリリースされている。Apple社が提供するアプリ開発キットのXcodeを使い実用的なアプリの企画・開発・制作できる知識を身につける。			前期 4H×15W = 60H 後期 4H×15W = 60H 合計 120H		
目指す検定・資格					教材費		
テキスト・教材		絶対に挫折しないiPhoneアプリ開発「超」入門 第7版					
評価方法		後期 課題			その他		
時数	単元	授業内容（細目）			学習上の留意点	実時数	
1	iPhoneアプリ開発の基礎知識	・ iPhoneアプリとは ・ アプリ開発の流れ Xcodeのダウンロードとインストール			企画・開発・テスト・公開・保守等iPhone向けアプリの制作の流れについて学び、環境を整える。	8	
2	Xcodeとシミュレータの基本操作	・ Xcodeの基本操作 シミュレータの基本操作			アプリ開発キットのXcodeや、付随しているシミュレータの操作法を学ぶ。	8	
3	課題制作 1	・ 地図アプリ制作			世界地図を表示させ、拡大縮小できるアプリの作成。	8	
4	Swiftプログラミング基礎	・ Swiftとは ・ 変数と定数 繰り返し処理（for文）			iphone, ipad用アプリ制作のプログラミング言語であるSwiftを基礎から学ぶ。	8	
5	Swiftプログラミング応用	・ 型（データ） ・ 条件で処理を分岐する（if文） ・ 配列と辞書 関数			前章で学んだ変数や、for文を振り返りながらさらにSwiftの理解を進める。	8	
6	クラスとインスタンス～UI部品の利用～	・ UI部品とクラス ・ UI部品のカスタマイズ クラスを作成する			ボタンやスライダーなどUI部品の使い方を通して、アプリ開発における必須の機能であるクラスとインスタンスについて学ぶ。	8	
7	iPhoneアプリ開発	・ UI部品の配置 ・ Auto Layout ・ UI部品とコードを接続する ・ 機能を与えるプログラミング 継承			シンプルなiphoneアプリを実際に制作し、その過程でXcodeを用いたiphoneアプリ開発の基本を実習する。	8	
8	SNSアプリ開発で学ぶボタン機能と画像配置	・ シンプルなSNSアプリ ・ ボタンによる特定処理の実行 ・ 画像の配置とイニシャライザ クロージャ			SNSアプリ開発を通してiphone本体へのインストール、ボタンの利用方法、画像の配置、イニシャライザなど重要項目を習得する。	8	
9	カメラアプリ開発で学ぶプロトコルとデリゲート	・ カメラアプリ制作 ・ プロトコル ・ 列挙体 ・ 型メソッド ・ デリゲート 型キャストイング			カメラアプリの開発を通して、プロトコルやデリゲート、列挙体、型メソッド、型キャストイングのどの機能や文法について学ぶ。	8	
10	課題制作 2	カメラアプリ制作			iphone本体に標準搭載されているカメラ機能をiphoneアプリ側から操作する「カメラアプリ」を制作する。	8	
11	今後につながる高度なアプリ開発	・ 実践的なアプリ開発 ・ RSSデータの取得と解析 画面遷移の実装			前週まで習得した知識を活用し、テーブルビュー、RSSデータの解析、画面遷移の総合演習を実施する。	8	
12	アプリ開発の仕上げ	・ アプリアイコンの登録 ・ 起動画面の制作 外国語に対応			アプリアイコンの制作・登録、起動画面のデザイン・制作、外国語への対応など、制作したアプリの仕上げ作業を習得する。	8	
13	アプリ開発で収益を上げる方法	アプリから収益を得る方法			制作したアプリを販売したり、提供後に課金したりすることで、制作したアプリから収益を上げる方法を学ぶ。	8	
14	情報の収集方法とアプリの公開	・ 公式ドキュメント アプリをApp Storeに公開する方法			公式ドキュメントの読み方や、その他有益なサイト、アプリをApp Storeに公開する方法を学ぶ。	8	
15	課題制作 3	・ ニュースリーダー RSS			RSSを取得し解析するニュースリーダーを制作する。	8	
その他							