

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作Ⅱ		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	90回	5単位(180時間)	必須	松崎和, 川下秀
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・1年次に学んだ技術や知識を生かして、プログラミング、デザイン、Webの各分野で作品作りを行い、実力を養う。</li> <li>・2年生の最終段階で就職活動に使える作品をまとめる。</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラム作品やデザイン作品を制作することができる。</li> <li>・ポートフォリオや作品ファイルに資料としてまとめる事が出来る。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	作品制作をおこなうにあたり (動機つけ/スケジュール制作)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動機付け</li> <li>・各自が1ヶ月間に取り組むテーマを検討し、スケジュールリングを行う</li> </ul>		
2~ 5	第1回 作品制作(個人制作)	各自が1ヶ月間に取り組むテーマを検討し、スケジュールリングを行う		
6	まとめ作業と第2回作品制作の準備	まとめ作業と次回のテーマ、スケジュールリング、メンバ選出を行う		
7~ 17	第2回 作品制作(個人制作)	制作の実施		
18	まとめ作業と第3回作品制作の準備	まとめ作業と次回のテーマ、スケジュールリング、メンバ選出を行う		
19~ 30	第3回 作品制作(合同制作)	制作の実施		
31	まとめ作業と第3回作品制作の準備	まとめ作業と次回のテーマ、スケジュールリング、メンバ選出を行う		
32~ 43	第4回 作品制作(個人制作)	制作の実施		
44	まとめ作業と第5回作品制作の準備	まとめ作業と次回のテーマ、スケジュールリング、メンバ選出を行う		
45	休み期間 作品制作(個人制作)	各自が次に取り組むテーマを検討し、スケジュールリングを行う		
46~ 50	これまでのまとめ作業と第5回作品制作の準備、制作の実施	制作の実施		
51	まとめ作業と第6回作品制作の準備	まとめ作業と次回のテーマ、スケジュールリング、メンバ選出を行う		
52~ 58	第6回 作品制作(個人制作)	制作の実施		

回	テ ー マ	内 容
59	まとめ作業と第7回作品制作の準備	まとめ作業と次回のテーマ、スケジュールリング、メンバ選出を行う
60～ 63	第7回 作品制作（個人制作）	制作の実施

回	テーマ	内 容		
64	まとめ作業と第8回作品制作の準備	まとめ作業と次回のテーマ、スケジュールリング、メンバ選出を行う(休み期間の制作の考案と実施)		
65~71	これまでのまとめ作業と第8回作品制作の準備、制作の実施	制作の実施		
72~73	これまでの総まとめ	振り返りをおこなう。(デザイン班はP Fの確認や印刷をおこなう)		
74~75	プレゼンテーション作業	作品プレゼンの準備をおこなう。		
76	第9回 作品制作(個人制作)	制作スケジュールの立案と制作の実施		
77~87	第9回 作品制作(個人制作)	制作の実施		
88~89	制作のまとめとプレゼン準備	制作物のプレゼンテーション準備を行う		
90	プレゼンテーション	成果物の発表を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし。		出席率 授業態度 課題・レポート ×切遵守	10.0% 20.0% 40.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルデザイン		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	岡本 真紀
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustratorの操作を学ぶ。</li> <li>・Illustratorクリエイター能力認定試験合格に備える。</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustratorクリエイター能力認定試験に合格する。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~6	Illustratorの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本操作</li> <li>・オブジェクトの基本操作</li> <li>・パスの描画</li> <li>・ラー設定</li> <li>・オブジェクトの編集</li> <li>・文字</li> </ul>		
7~8	コンテンツの制作	イラストレーション		
9~10	コンテンツの制作	ロゴデザイン		
11~12	コンテンツの制作	Webデザイン		
13~14	コンテンツの制作	グラフを作成する		
15~16	コンテンツの制作	印刷原稿の作成		
17~19	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬1		
20~22	問題集(解答・解説含む)	エキスパート模擬1		
23~26	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬2		
27~30	問題集(解答・解説含む)	エキスパート模擬2		
31~35	課題1(ロゴマーク制作)	描画、トレース、整列、エフェクト等を使いこなす練習		
36~39	課題2(名刺)	就活やイベント参加で使える名刺の作成		

回	テーマ	内 容		
40～ 45	課題3（ジャケット制作）	架空の音楽CDやDVD、ゲームや作品集等のパッケージの作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustratorクイックマスター（ウィネット）</li> <li>・Illustratorクリエイター能力認定試験問題集（ウィネット）</li> </ul>		出席率 授業態度 課題・レポート その他（検定取得）	10.0% 20.0% 30.0% 40.0%	<b>【準備学習】</b> 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
一般教養 I		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	板東 里枝
授業の概要				
・ 社会人に必要な一般常識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
就職試験に役立てる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広報職として10年の実務経験 この経験を活かし、実務的な授業をおこなう		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	授業に際しての導入 各都道府県に関する基本情報 国語	各都道府県に関する基本情報 漢字の知識/読み		
2	都道府県名・県庁所在地を覚える 国語	白地図を使って都道府県名・県庁所在地を把握する 漢字の知識/読み、書き取り、同音異義語		
3	国語 社会	漢字の書き取り/2文字、3文字の熟語 漢字の書き取り/訓読みの言葉、ビジネス用語 日本の地方区分 日本/高い山脈・山地、高い山		
4	国語 社会	漢字の知識/同音異義語/書き取り、多数の熟語が存在する 同音異義語、同訓異字 社会/日本の川と湖		
5	社会	日本地理(日本の地方、都道府県と主な都市) 日本地理(日本の国土、地勢、自然、気候、産業、交通、 観光資源)		
6	社会	世界地理(世界の州区分、国と主な都市) 世界地理(世界の地勢、自然、気候、産業、交通、観光資源)		
7	社会	日本史(時代区分と主な歴史上の出来事、人物) ①古代～中世 ②近世～近代 ③近現代史		
8	社会	政治経済(日本国憲法の特徴、基本的人権の種類、三権分立とその関係、国会と二院制)		
9	社会	政治経済(景気の循環と金融政策、税金と財政のしくみ)  現代社会(社会保障制度、雇用と労働に関する基礎知識) 日本・世界の思想・宗教 日本・世界の芸術家		

回	テーマ	内 容		
10	数学	式と計算／速さの基礎／ 旅人算／通過算／流水算		
11	数学	割合の基礎／濃度／損益算／仕事算／ 虫食い算／順列・確率		
12	数学	集合／推理／図形と角度／面積・体積／展開図		
13	英語	基本単語／標示用語、英略語、時事英語／ 熟語／発音・ことわざ		
14	英語	会話表現／文法／英文和訳／和文英訳		
15	まとめ	期末テスト／時事問題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
専門学校生のための就職筆記試験対策問題 集 一般常識・SPI3 社会人常識マナー検定テキスト		出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	10.0% 10.0% 20.0% 60.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務Ⅰ		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	松崎 和仁
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職についての考え方を改める(なぜ就職する必要があるのか)</li> <li>・自分なりの考察をもとに、「自分のスタイル」を見つける</li> <li>・書類の書き方も理解する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
・就職を「自分」の人生の進路活動のチェックポイントとし、自分の進路の道筋を考える準備が終了する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	就職について、身だしなみ	なぜ就職する必要があるのか、について		
2	自己分析	自己分析		
3	自己分析1・2	自己分析1・2		
4	自己分析3・4	自己分析3・4		
5	自己PRについて	自己PRについての考え方を学ぶ		
6	履歴書について	履歴書作成のための準備を行う		
7~ 8	自己PR文の修正作業	自己PR文の修正作業		
9	企業研究	自己希望に基づき企業研究を行う		
10~ 11	志望動機の作成	志望動機の作成		
12~ 13	履歴書用文書の作成	志望動機の作成		
14	履歴書用文書の作成	履歴書用文書の作成		
15	志望動機の作成	履歴書の清書作業を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナルの教材を使用</li> <li>・課題によっては参考資料として(記事抜粋)書籍や新聞なども使用</li> </ul>		出席率 授業態度 課題・レポート	50.0% 30.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと。



回	テ ー マ	内 容		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	8回	1単位(16時間)	必須	松崎 和仁, 他
授業の概要				
就職活動も含めながら社会人になるための基礎力を身につける				
授業終了時の到達目標				
1. 3KAN教育(①自己効力感 ②成長実感 ③学び続ける習慣)により企業が求める人材を育成する 2. 基礎学力、専門知識を将来、社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3. 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	就職活動の動きを知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 就職活動の動き</li> <li>2. 求人票の見方</li> <li>3. 企業訪問</li> <li>4. 就職試験</li> <li>5. 企業が欲しい人材</li> <li>6. 自己分析</li> </ul>		
2	適性検査 スケジュール管理 各クラス動機付け	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5分前行動(9:25着席)</li> <li>・身だしなみ確認</li> <li>・適性検査実施</li> <li>・就職の手引き説明</li> <li>・就職活動に向けた目標設定、またその目標を達成するための計画を立てられるよう 計画の立て方を学ぶ。</li> </ul>		
3	スラスラ書ける文章術	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動に備えたアウトプット中心の訓練 書く、話す、考える 文章の「型」を体得する</li> <li>・論理的思考</li> <li>・考えを掘り下げる (「結論」→「根拠・事実」)</li> <li>・文章の型の例「なたもだ」</li> </ul>		
4	自己分析 ・私の長所 ・希望職業と適性 ・自己分析 マインドマップ	<p>I 成功の鍵を握る自己分析について</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①自己分析の目的</li> <li>②自己分析をすることで、どのように役立つか</li> <li>③自己分析は、具体的にどんな方法で行えばよいか</li> <li>④自己分析をやってみる</li> </ul> <p>II 長所チェックリスト III 希望職業と適性の記入 IV 自己分析(長所)</p> <p>マインドマップ</p>		
5	自己分析の2回目であり、これまでの学生生活の振り返りと現状分析、未来への希望を考える。	自己分析シート2(過去)、自己分析シート(現在)、自己分析シート(未来)を使用して、自己の振り返りと希望の整理を行う。		

回	テーマ	内容		
6	自己PR文の作成	1. 自己PR文の書き方を理解する。 2. 自己PR文のアウトライン(結論、理由、具体例)を考える。 3. アウトラインから文章を組み立てる。		
7	業種・職種の理解	業種、職種の意味 目指す業種、職種について、インターネットや就職相談室の資料を活用し、理解を深める。		
8	ロジカル・シンキング	・論理的思考によって物事の捉え方が変化する。 そのことを理解して日常に活かすことで、思考力を鍛えることができることを学習する。		
9	読書が楽しくなる読書術(1)	1. 読書の楽しみ方・本の選び方 1) 読書の楽しみ 2) 本の選び方 3) 書店・図書館利用法 2. 読書の活かし方 読んだだけで終わらない読書法		
10	・50問50答作成 ・履歴書作成	・5分前行動(9:25着席) ・身だしなみ確認 ・50問50答作成のポイントについての説明 ・履歴書の記入のポイントについての説明		
11	丁寧で見やすい履歴書が作成できるようになる	・文字の大きさは行高の70%程度 ・数字は漢字を使用せず、アラビア数字で記入 ・現住所は「徳島県」から記入 ・検定は「合格」、免許は「取得」で統一		
12	ホスピタリティマインド 社会人としての心得	1. ホスピタリティとは 身近なシーンでのホスピタリティ 2. 基本的なビジネスマナー 電話対応 会社訪問 メールでのマナー 3. 基本的な立ち居振る舞い		
13	50問50答、自己PRの確認 面接時の所作を学ぶ	50問50答の見直し 自己PRの発表 入退室の所作 説明と練習		
14	50問50答の仕上げ 自己PRの仕上げ	50問50答の各質問に対しての最善の回答を考える。 自己PRを見直し、実際の就職試験でアピールできる内容が再考案する。		
15	これから始まる就職活動に向けての 心構え・準備(志望動機の書き方)	・志望動機の書き方ワークシート ・生活を変える4つの方法 ・明日からのやるべきことがハッキリする 就活成功術		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・各コマごとに配布するプリント		出席率	100.0%	2コマ：A評価 4コマ欠課：B評価 5～8コマ欠課：C評価 9コマ以上：D評価 ただし、フォローを受けた場合はカウントしないが、最高はB評価とする

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG実習Ⅱ		デジタルクリエイイト学科/ 2年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	3単位(60時間)	必須	松崎 和仁
授業の概要				
書籍を元に、ゲーム用のエフェクトを作成。 基本的な作成方法をマスターする。				
授業終了時の到達目標				
・エフェクトの基本部分の理解				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ゲーム制作会社の企画部デザイナーとして経験を活かし、ゲームに合ったエフェクトのエフェクトづくりをおこなう。			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	エフェクトについて	・ゲームにおけるエフェクトについて ・PartticleSystemの概要 (授業環境の設定と確認)		
2~ 3	エフェクト作成(1)基本部分	・エフェクト作成		
4~ 6	エフェクト作成(2)自然表現	・エフェクト作成		
7	エフェクト作成(2)まとめ	・小課題作成		
8~ 9	エフェクト作成(3)キャラクター	・エフェクト作成		
10~ 14	エフェクト作成(3)状態エフェクト	・エフェクト作成		
15	エフェクト作成(3)まとめ	・小課題作成		
16~ 20	エフェクト作成(4)効果エフェクト	・エフェクト作成		
21~ 27	エフェクト作成(5)演出エフェクト	・エフェクト作成		
28~ 30	エフェクト(5)まとめ	・小課題作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・Unityゲームエフェクト		出席率 授業態度 課題・レポート 締め切り遵守	10.0% 20.0% 40.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の 内容確認をおこな うこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
写真基礎		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	23回	1単位(46時間)	必須	富永 正志
授業の概要				
一眼レフのカメラを使いながら、写真の基本知識、アングル、カメラワークを身につける。				
授業終了時の到達目標				
一眼レフカメラを自由に使える知識・経験を身につけ、風景・人物・商品などの撮影ができるように技術を磨く。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		【実務経験】 富永正志：カメラマンとして、23年の実務経験。これまでの実務経験を活かし、撮影技術を紹介する。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	一眼レフに触れる	実際に一眼レフに触ってみて慣れてもらう		
3~ 4	撮影してみる	難しい事は抜きに外に出てオートで撮影してみる		
5~ 6	撮影における基本知識	適正露出やレンズの特性などを知る		
7~ 8	野外撮影	基本知識をもとに撮影してみる		
9~ 10	作品を作ってみる	自分で撮影した写真を作品として仕上げる		
11~ 12	作品発表	定期的に発表の場を設けて意見を言い合う		
13~ 14	ライトを使って撮影	光源を使い商品撮影の撮影をしてみる		
15~ 16	商品撮影の作品の作成	商品撮影の写真を作品として仕上げる		
17	作品発表	ライトを使った写真の発表		
18	いろんなレンズの特性	望遠・魚眼など特殊レンズに触れる		
19	風景をテーマに撮影	風景だけをテーマにしぼり撮影する		
20	人物をテーマに撮影	人物だけをテーマにしぼり撮影する		
21	商品撮影	よりこだわった商品撮影をする		
22	最終作品の制作	今まで撮影した写真から何点か作品作成		
23	最終作品の発表	最終作品の発表・提出		

回	テーマ 教科書・教材	内 容		
		評価基準	評価率	その他
なし。		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 20.0% 50.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作Ⅲ		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	松崎 和仁
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・1年次に学んだ技術や知識を生かして、プログラミング、デザイン、Webの各分野で作品作りを行い、実力を養う。(基本的には作品制作Ⅱに同調する)</li> <li>・2年生の最終段階で就職活動に使える作品の方向性を見出し、自主的に研究・制作を実施する。</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラム作品やデザイン作品を制作できる。</li> <li>・自分の制作に必要な方向性を見いだせる。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動機付け</li> <li>・第1回作品制作のテーマ設定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各自の制作の方向性を調査し、必要な制作を割り出す。</li> <li>・月単位で取り組むテーマを検討し、スケジュールリングを行う</li> </ul>		
5~12	第2回作品制作のテーマ設定	各自でスケジュールに沿った作品制作作業を行う		
13~20	第3回作品制作のテーマ設定	各自でスケジュールに沿った作品制作作業を行う		
21~30	第4回作品制作のテーマ設定	各自でスケジュールに沿った作品制作作業を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし。		出席率 出席率 確認テスト ×切遵守	10.0% 20.0% 40.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作 I		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	松崎和, 川下秀
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ これまでに学んだ技術や知識を生かして、プログラミング、デザイン、Webの各分野で作品作りを行い、実力を養う。(通常は作品制作のフォローに使用)</li> <li>・ 年度最後には作品プレゼンテーションを実施。その際に、自分の作品を展示できるようにする。</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3年時の就職活動を念頭においたプログラム作品やデザイン作品を制作し、PFや資料にまとめる事が出来る。</li> <li>・ プレゼンテーションの実施。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品制作Ⅱのフォロー制作(1)	時期により、まとめ作業やプレゼン作業を内包する。		
3~ 8	作品制作Ⅱのフォロー制作(2)	時期により、まとめ作業やプレゼン作業を内包する。		
9~ 21	作品制作Ⅱのフォロー制作(3)	時期により、まとめ作業やプレゼン作業を内包する。		
22~ 33	作品制作Ⅱのフォロー制作(4)	現時点までの制作についてのまとめや振り返りをおこなう。		
34~ 44	作品制作Ⅱのフォロー制作(5)	現時点までの制作についてのまとめや振り返りをおこなう。		
45~ 52	作品制作Ⅱのフォロー制作(6)	時期により、まとめ作業やプレゼン作業を内包する。		
53~ 56	プレゼンテーション準備	最終のプレゼンテーションについて必要な作業を洗い出し、実作業を行う。		
57~ 58	修了制作発表会準備	プレゼンの準備確認をおこなう。		
59~ 60	発表	プレゼン作業を完遂させる。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし。		出席率 授業態度 課題・レポート ×切遵守	10.0% 20.0% 40.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webサイトデザイン		デジタルクリエイイト学科/ 2年	2020/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	大草, 松崎和
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>WordPressの操作を通じて、Webのコンテンツ作成の知識を習得</li> <li>WordPressを使って、実際にWebページを作成する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>WordPressの操作ができる</li> <li>簡単でも良いので、Webページを作成できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大草 和也: Webサービスのフロントエンジニアとして3年の勤務経験 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。 松崎 和仁: ゲーム制作会社の企画部デザイナーとして経験を活かし、企画・提案・提示 をWebのカテゴリの制作で活かす。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 4	Web知識の確認 ツール(Local by Flywheel)のインストール	Web知識の確認、WordPressの簡単な理解		
5~ 8	Web知識の理解	はじめてのWordPressの入門 P12~P60		
9~ 12	WordPressの投稿	はじめてのWordPressの入門 P62~P129		
13~ 16	テーマ、プラグイン設定	はじめてのWordPressの入門 P132~P205		
17~ 18	プレゼンテーション(1)	課題の作成とプレゼンテーションの実施		
19~ 28	WordPressでのサイト作成	WordPressでの作成を通しての理解		
29~ 30	プレゼンテーション(2)	プレゼンテーションの実施		
31~ 32	Webサイトデザインについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webサイトを作成する上で必要が考え方</li> <li>UI/UXについて</li> </ul>		
31~ 36	サイトの初期段階作成(小課題)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ターゲット、コアの設定</li> <li>サイト考案、設計</li> </ul>		
37~ 38	中間プレゼンテーション	プレゼンテーションの実施		
39~ 44	サイトの初期段階作成(中課題)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ターゲット、コアの設定</li> <li>サイト考案、設計</li> </ul>		
45	最終作品プレゼンテーション	プレゼンテーションの実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
できるWordPress WordPress Ver. 4. x対応		出席率 授業態度 課題・レポート 締め切り遵守	20.0% 20.0% 40.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の 内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プランニング演習		デジタルクリエイイト学科/ 2年	2020/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	8回	1単位(15時間)	必須	ヒノタマ
授業の概要				
企画書作成の方法を演習形式で学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画書作成のイロハを学び、スマートフォンゲームの画面イメージ作成ができる</li> <li>・画面構成(U I、U X)について学ぶ、理解を深める</li> <li>・プレゼンテーションを実施し、難しさと大切さを学ぶ</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム会社にてプロデューサー職を11年以上経験 これまでの経験を活かし、より実務的な授業をおこなう		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	企画について	プロダクトアイデアとベネフィットについて		
2~ 3	画面構成チェックについて	ゲームやコンテンツを構成する画面の仕組みや役割について学ぶ		
4~ 6	ユーザーインターフェースについて	画面の変遷、U I、U Xについて学ぶ		
7~ 8	プレゼンについて	プレゼンテーション講座を実施、プレゼンテーションについて学ぶ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画書作成の方法を演習形式で学ぶ</li> <li>・画面構成について学ぶ</li> <li>・プレゼンテーションについて実際に実施して学ぶ</li> </ul>		出席率 授業態度 課題・レポート	60.0% 20.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
美術 I		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	選択	岡本 真紀
授業の概要				
デッサンにおいて、配置、形の取り方、陰影、明度等、意識して制作する。				
授業終了時の到達目標				
就職活動を目的としたポートフォリオに入れられるクオリティを目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	デッサンについて(復習)	<ul style="list-style-type: none"> <li>紙の中央にうまく配置するには</li> <li>モチーフにおける縦横比のバランス</li> <li>陰と影、固有色の塗り分け</li> <li>明るいところと暗いところのメリハリ等</li> </ul>		
2~ 3	球体を描く	<ul style="list-style-type: none"> <li>円(平面)に見えないように</li> </ul>		
4~ 5	立方体を描く	<ul style="list-style-type: none"> <li>直方体にならないように</li> <li>パースを意識する</li> </ul>		
6~ 10	立体物を描く1	個別に用意したアイテムを描く		
11~ 15	立体物を描く2	個別に用意したアイテムを描く		
16~ 20	各自受験に必要なものを描く1	ポートフォリオに入れたいもの、入社試験に必要なもの等、各自必要な技術とコツを身につける		
21~ 25	各自受験に必要なものを描く2	ポートフォリオに入れたいもの、入社試験に必要なもの等、各自必要な技術とコツを身につける		
26~ 30	各自受験に必要なものを描く3	ポートフォリオに入れたいもの、入社試験に必要なもの等、各自必要な技術とコツを身につける		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	【準備学習】 毎日描く事がデッサン力を向上させるので、毎日習慣として描く事をしよう

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
企画技法Ⅰ		デジタルクリエイト学科/ 2年	2020/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	選択	松崎 和仁
授業の概要				
様々な企画をおこない、実際に実施するところまでおこなう。 1. 企画草案 2. 実際に運営する 3. 期間内に可能な限りの実施をおこない、その回ごとの評価を出していく				
授業終了時の到達目標				
学生個人の単位で、企画の考案～発表、実際の運営までができるようにする				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	企画について(動機付け)	「動機付け」 企画についての考え方や捉え方などをおこなう		
2～ 4	企画考案から実演用まで実施(課題のテーマについては、その時期にあったものを選ぶ)	テーマに準ずる		
5～ 8	企画考案から実演用まで実施(課題のテーマについては、その時期にあったものを選ぶ)	テーマに準ずる		
9～ 12	企画考案から実演用まで実施(課題のテーマについては、その時期にあったものを選ぶ)	テーマに準ずる		
13～ 15	企画考案から実演用まで実施(課題のテーマについては、その時期にあったものを選ぶ)	テーマに準ずる		
16～ 18	企画考案から実演用まで実施(課題のテーマについては、その時期にあったものを選ぶ)	テーマに準ずる		
19～ 22	企画考案から実演用まで実施(課題のテーマについては、その時期にあったものを選ぶ)	テーマに準ずる		
23～ 26	企画考案から実演用まで実施(課題のテーマについては、その時期にあったものを選ぶ)	テーマに準ずる		
27～ 30	企画考案から実演用まで実施(課題のテーマについては、その時期にあったものを選ぶ)	テーマに準ずる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他

回	テ ー マ	内 容	
(特になし)		出席率 授業態度 プレゼンテーション 締め切り遵守	10.0% 30.0% 40.0% 20.0%
		【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと	