

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワークⅡ		グラフィックデザイン学科/ 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	3単位(60時間)	必須	永田 広志
授業の概要				
デザインという論理的思考で課題を整理、解決することを目指す。 CIの概念を把握し卒業制作等に活用できるようにする。				
授業終了時の到達目標				
課題を論理的に把握、解決するディレクション(監督)の目線の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイナーとして4年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	CIとは	CIについての講義		
3~6	CI事例リサーチ	各単語毎のリサーチとともに 過去事例の洗い出し		
7~10	CIの「過去、現在、未来」	時代とともに移り変わる概念の把握		
11~ 16	CI実践1	はじめてのCI「友人のブランディング」		
17~ 22	CI実践2	はじめてのCI「GD学科のブランディング」		
23~ 26	CI実践3	はじめてのCI「企業のブランディング」		
27~ 30	まとめ	卒業制作におけるCIの必要性 卒業後、社会におけるCIの重要性		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	15%	
		授業態度	15%	
		課題・レポート	50%	
		実技・実習評価	20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
メディアデザイン I		グラフィックデザイン学科/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	45回	6単位(90時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
1年次で学んだデザインや動画の制作技法をベースに、より高度な課題へ取り組む。さまざまなツールを連携し、グラフィックやWeb、動画の制作練習を行う。企業と連携したデザイン課題やコンペティションへ挑戦する。				
授業終了時の到達目標				
企業の連携を通して、クライアントの要望を反映させたデザイン制作ができるようになる。コンペティションに取り組むことで、主催者の背景をリサーチし、デザインに活かすことができる。IllustratorやPhotshopでWebや動画の素材をつくり、より高い訴求力をもった作品が制作できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~6	1年次の復習と応用①	文字組み(タイトル・見出し・本文) フライヤーデザイン トラブルのない入稿データの作り方		
9~23	1年次の復習と応用②	Adobe Premiereを使用した動画制作技法。 基本操作 店舗紹介 インタビュー PV制作		
24~30	企業連携課題への取り組み コンペティション挑戦	例年取り組んでいる日本郵便株式会社 暑中見舞い・年賀状デザイン 他、企業からの依頼案件やコンペティションに取り組む。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える! PremiereProデジタル映像編集講座		授業態度	30%	
		課題・レポート	70%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバタイジング演習		グラフィックデザイン学科/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	30回	4単位(60時間)	必須	岡本 真紀
授業の概要				
さまざまな広告物において、特徴や必要性(目的)を学び、集客や販売促進に効果的な広告とはどのようなものか、また、どのようにすればより良くなるのかを、制作を通じて考察する。				
授業終了時の到達目標				
飾りものではなく、あくまでも伝えるものである、集客等目的を持っているものであるということを意識した広告物を制作できるようにする。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして21年の実務経験 その経験を活かし、効果的な広告物の制作について指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	アドバタイジングとは? 色のバリエーション	広告物をより効果的にするために 色覚異常の方でも見やすい配色とは		
2	校正のポイント (プロとしてすべきこと)	データの作り方、注意点、法律等 地図記号、必要な情報と不要な情報について 手抜きとシンプルの違い 均等配置やカーニング等、細やかな気遣いを意識し、WordやExcelでは作れないものにする 情報が足りない、興味がわからない等、効果がなさそうなチラシとは		
3~14	課題1 カフェOPENのチラシ	カフェのテーマ・イメージ・ロゴ・ウリを考える ロゴ・地図等、必要なアイテムの制作 制作 添削→修正		
15~24	課題2 ハロウィンイベントのチラシ	制作(課題1と同じカフェ用) 添削→修正		
26~30	課題3 課題1のデザインを一新(改良)する	制作(チラシ内容はそのまま)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	10%	
		授業態度	20%	
		課題・レポート	70%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジュアルデザイン I		グラフィックデザイン学科/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	30回	4単位 (60時間)	必須	武市 理恵
授業の概要				
作品展開催をとおして、視覚的表現の可能性を考える				
授業終了時の到達目標				
自主的に企画を立てることができるようになる 目的にあった作品を作ることができる 実際に作品展を開催する力がつく				
実務経験有無	実務経験内容			
有	これまでの経験を活かし、画材の基本的な使用方法について指導			
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、事前準備を行う。				
回	テーマ	内容		
1~4	個展/グループ展について考える	資料収集の良い方法とは/実現可能な個展についてA行A出しテーマに沿ってどんな作品展にするか決めていく→資料収集		
5~7	作品制作	まず1点目の制作をする 1点目の作品を振りかえり再度方向性を決める		
8~9	作品発表	他の人の意見を聞き、この方向性で良いのか再度考える 今後の方向性について発表		
10~24	作品制作			
25	作品発表			
26	作品の最終調整(仕上げ)			
27~28	作品展準備(装飾品、展示台、額、額立てなど)			
29	作品展の発表			
30	まとめ			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20%	
		授業態度	40%	
		実技・実習評価	70%	

作成者: 永田広志

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プレゼンテーションⅡ		グラフィックデザイン学科/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	15回	2単位(30時間)	必須	永田広志
授業の概要				
デザインという論理的思考で課題を整理、解決することを目指す。 CIの概念を把握し卒業制作等に活用できるようにする。				
授業終了時の到達目標				
課題を論理的に把握、解決するディレクション(監督)の目線の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイナーとして4年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導		
時間外に必要な学修				
グラフィックデザイナーとして4年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導				
回	テーマ	内容		
1	プレゼンテーションとは	プレゼンテーションの必要性		
2~3	自己同一性とは	「あらためまして」の表現 ツカミの表現		
4~5	CIとは	CI計画との連動 プレゼンテーション		
6~7	デザイン思考再考	デザイン思考についての再講義 「スマホの新しいカタチ2」の提案		
8~9	ブレインストーミング	ブレスト再考・演習		
10~11	プロトタイプング	プロトをもとにブレストをくりかえす		
12~13	アートディレクション	「着想~発案~実現」の過程を デザイン思考でコントロールする アートディレクションを意識・実行する		
14~15	まとめ	卒業制作におけるプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
参考図書 及び 自作プリント		出席率	15%	
		授業態度	15%	
		課題・レポート	50%	
		実技・実習評価	20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス実務		グラフィックデザイン学科/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	板東 里枝
授業の概要				
<p>社会人として求められる基本的なマナーを学ぶ。 あいさつの仕方、正しい敬語の使い方、電話対応、来客対応、冠婚葬祭、ビジネス文書等</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>基本的なマナーを習得し、周囲とコミュニケーションを取りながら、円滑に業務を進めることができる社会人になる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<p>【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて資料を用いて予習する</p>				
回	テーマ	内容		
1	動機付け	マナーの必要性		
2	感じのよい人のポイント	表情、身だしなみ		
3	感じのよい人のポイント	挨拶、返事、指示の受け方		
4	接客の言葉遣い	接客10大用語、敬語		
5	接客の言葉遣い	敬語練習問題		
6	電話対応	電話対応の基本		
7	電話対応	電話対応の練習		
8	来客対応	名刺交換、案内、お茶の出し方		
9	冠婚葬祭	慶事の対応		
10	冠婚葬祭	弔事の対応、贈答のマナー		
11	ビジネス文書	基本的なビジネス文書 社内文書、社外文書、メールの作成		
12~14	確認問題	確認問題を解く		
15	期末テスト			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
配布プリント等		出席率	20.0%	
		授業態度	20.0%	
		期末試験	60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /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	15回	1単位(30時間)	必須	宮崎 克典
授業の概要				
コンペや産学連携企画へ取り組む。				
授業終了時の到達目標				
コンテストでの入賞や産学連携企画での採用。 制作におけるスケジュールリング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				
取り組むデザイン案件の下調べ。				
回	テーマ	内 容		
1~ 15	・産学連携課題やコンペへの挑戦 ・複数の制作作業を計画的に進める	産学連携企画・コンペ 5件(予定) 4月~5月制作予定:徳島中央郵便局 かもめタウンデザイン 以降、各自でコンペをピックアップし挑戦する。 産学連携課題が発生した場合、並行して取り組む。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	30.0%	
		授業態度	30.0%	
		実習・実技評価	40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
カメラワークⅡ		グラフィックデザイン学科/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	15回	2単位(30時間)	必須	富永 正志
授業の概要				
使用目的、コンセプトを明確にしての写真撮影写真作品を制作し、コンテストに応募する				
授業終了時の到達目標				
使用目的に応じた写真が撮影できるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて準備・予習する				
回	テーマ	内容		
1	動機付け写真使用目的の種類について	商業写真と芸術写真の違い		
2~3	コンテストのリサーチ(デジタルで応募できるもの)	応募するコンテストを探す 作品傾向を研究する		
4~6	応募写真の撮影	それぞれのコンテストにあわせた写真を撮影する		
7	応募作品の仕上げ	画像調整		
8~9	コンテストのリサーチ(プリントで応募できるもの)	応募するコンテストを探す 作品傾向を研究する		
10~12	応募写真の撮影	それぞれのコンテストにあわせた写真を撮影する		
13~14	応募作品の仕上げ	画像調整、印刷		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	10%	
		授業態度	20%	
		課題・レポート	70%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		グラフィックデザイン学科/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	8回	1単位(16時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
3KAN教育の後半として、就職活動を通して社会人に必要なスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
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		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて予習する				
回	テーマ	内 容		
1	就職活動の動きを知る	就職活動の動き 求人票の見方 企業訪問 就職試験 企業が欲しい人材 自己分析		
2	実社会をシミュレーション(疑似体験)	①PDCA 社会人に求められるもの ほう・れん・そう → かく・れん・ぼう 5W3H ②PDCA 学習における『PDCA』 日常における『PDCA』 新社会人における『PDCA』		
3	実社会をシミュレーション(疑似体験) 討論(聴く、考える、話すの訓練)	ディスカッション (インバケット思考)		
4	就職や社会におけるSNSの活用	(前半) 1. SNSとはどのようなものか 2. SNSを利用した就職活動の方法例 3. SNSの利用を誤った場合の失敗例 (後半) ・著作権とは? ・肖像権とは? ・SNSへ画像や動画を投稿する際の注意点		
5	人と人が力を合わせて、問題解決する (グループワーク)	～聴く力をつけ、いい質問をする～ 1. グループワーク 2. Win-Winの関係 3. 7つの習慣		
6	働くことの基礎知識～労働・給与・税金～	給与計算の基礎知識 給与に関する法律 給与支払いの5原則 給与明細の見方 残業時間の計算法定労働時間と変形労働時間制残業時間を計算する時間外労働の割増率税金について		
7	新聞の読み方	徳島新聞社		

8	就職するにあたっての準備や心構え	ジョブカフェ徳島		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		出席率	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワークⅢ		グラフィックデザイン学科/ 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	45回	3単位(90時間)	選択	永田広志
授業の概要				
デザインという論理的思考で課題を整理、解決することを目指す。 CIの概念を把握し卒業制作等に活用できるようにする。				
授業終了時の到達目標				
課題を論理的に把握、解決するディレクション(監督)の目線の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイナーとして4年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 今回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	ブランディングとは	ブランディングについての講義		
2~3	ブランディング事例リサーチ	各単語毎のリサーチとともに過去事例の洗い出し		
4~5	ブランディングの「過去、現在、未来」	時代とともに移り変わる概念の把握		
6~11	ブランディング実践1	「GD学科のブランディング」		
12~17	ブランディング実践2	「穴吹カレッジのブランディング」		
18~23	ブランディング実践3	「徳島のブランディング」		
24~29	ブランディング実践4	「日本のブランディング」		
30~35	ブランディング実践5	「起業体験」		
36~41	ブランディング実践6	「社会貢献」		
42~43	ブランディング実践7	「卒業制作」		
44~45	まとめ	卒業制作におけるCIの必要性 卒業後、社会におけるCIの重要性		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
参考図書 及び 自作プリント		出席率	15%	
		授業態度	15%	
		課題・レポート	50%	
		実技・実習評価	20%	

作成者:松尾 誠司

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
メディアデザインⅡ		グラフィックデザイン学科/2年	2020/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
1年次で学んだデザインや動画の制作技法をベースに、より高度な課題へ取り組む。さまざまなツールを連携し、グラフィックやWeb、動画の制作練習を行う。企業と連携したデザイン課題やコンペティションへ挑戦する。				
授業終了時の到達目標				
企業の連携を通して、クライアントの要望を反映させたデザイン制作ができるようになる。コンペティションに取り組むことで、主催者の背景をリサーチし、デザインに活かすことができる。IllustratorやPhotoshopでWebや動画の素材をつくり、より高い訴求力をもった作品が制作できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてリサーチを行う				
回	テーマ	内容		
1~30	産学連携課題への取り組み(適時) コンペティションへの挑戦	企業からの依頼案件やコンペティションに取り組む。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30%	
		課題・レポート	70%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジュアルデザインⅡ		グラフィックデザイン学科/2年	2020/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	選択	武市 理恵
授業の概要				
有名画家の代表作を研究し、さまざまな表現方法で作品を制作する				
授業終了時の到達目標				
広く資料・アイデアを収集、消化して自分の制作物に取り入れることができる 作品制作や鑑賞をする中で芸術作品を楽しむことができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		これまでの経験を活かし、画材の基本的な使用方法について指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、事前準備を行う。				
回	テーマ	内容		
1~2	パロディとマージュ、パクリについて	パロディとマージュ、パクリについて比較し考察しよう		
3~9	ピカソの代表作を引用した作品をつくる	ピカソの代表作を調べる(作品が作られた背景/作品に対する自分の意見) 他の人の意見を聞き、自分の考えをアップデート ピカソの代表作を引用しパロディまたはマージュ作品をつくる どうする→アコガ?デジタル?画材?大きさ?		
10~16	写楽の代表作を引用した作品をつくる	写楽の代表作を研究しパロディまたはマージュ作品をつくる		
17~23	アルチボルドの代表作を引用した作品をつくる	アルチボルドの代表作を研究しパロディまたはマージュ作品をつくる		
24~30	横尾忠則の代表作を引用した作品をつくる	横尾忠則の代表作を研究しパロディまたはマージュ作品をつくる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20%	
		授業態度	40%	
		実技・実習評価	70%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
広告論		グラフィックデザイン学科 /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)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
現在の代表的な広告形態と機能、社会的役割を理解する。また。ペルソナやベネフィットなどのマーケティング手法から効果的なPR手段を考え出すための知識を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
代表的な広告の種類と機能を説明できる。 WebやSNSをベースとした現在の広告形態について理解している。 動画を用いた広告展開のメリットを理解し、今後の仕事に活かせる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 前回の授業内容を見直し、次の回に応用できるように準備する。				
回	テーマ	内容		
1	授業の到達目標について 広告の概念	この授業の到達目標を考える。「広告とは何か?」、「何のためにつくるのか?」を考える。		
2	代表的な広告の種類	ネット広告・マス広告・SP広告について。		
3	マーケティング	4大SNSを用いたマーケティング		
4	Web広告におけるコピーライト	短い言葉で効果的に伝わるコピー作成のポイントを考える。		
5	ペルソナ	広告戦略におけるペルソナの考え方。		
6	ベネフィット	消費者のベネフィットから効果的なPRを考える。		
7	地域ブランディング	各県の自治体が取り組むユニークなブランディング手法を考察する。		
8	確認テスト			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業プリントを配布		期末テスト	70%	
		出席率	30%	

作成者:松尾 誠司

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
InDesign演習		グラフィックデザイン学科/2年	2020/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
Adobe InDesignを使用してページ物のレイアウトデザイン、ページ管理、デジタルコンテンツの制作ができる。				
授業終了時の到達目標				
Inesignを使用し、冊子の組版が作成できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 前回の授業内容を見直し、次の回に応用できるように準備する。				
回	テーマ	内 容		
1	動機付け			
2	インターフェース・基本操作の説明			
7~8	観光情報記事のレイアウト			
9	InDesignの基本機能①	罫線 段落スタイル		
10	InDesignの基本機能②	見出しの設定。二行どり、三行取りの設定。		
11	Illustratorとの連動	Illustratorで作成したデータの利用。		
12	PDFデータの作成	入稿、Web出版など様々なケースに対応したPDFデータの作成。		
13~15	課題 観光情報誌の制作	学んだ内容をベースに情報誌のレイアウトデザイン作成。		
教科書・教材		評価基準	評価率	
InDesignクリエイター養成講座		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		グラフィックデザイン学科/2年	2020/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
<p>2年間学んだことの総決算として、テーマに基づいたデザイン制作を企画から制作、プレゼンテーションまで一貫して行う。 完成した作品は、2月に実施する「穴吹クリエイターズフェスティバル」に展示する。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>案件の問題点を考察し、解決手段を導き出せる。 設定コンセプトに基いたデザインができる。 ポスター、パッケージ、動画、Webなど目的にあったデザインを制作できる。 作品のポイントをわかりやすくプレゼンテーションできる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
<p>【準備学習】 前回の授業内容を見直し、次の回に応用できるように準備する。</p>				
回	テーマ	内容		
1~10	制作テーマ及びコンセプトの決定	卒業制作のテーマ決定。 リサーチと問題点の洗い出し。 コンセプトの確立。 制作アイテムの決定。		
11~44	制作作業	ラフデザイン 制作作業 プレゼンテーション準備		
45	プレゼンテーション	PRポイントの整理。 伝わりやすい資料作成。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	80.0%	

作成者:永田広志

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プレゼンテーションⅢ		グラフィックデザイン学科/2年	2020/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	選択	永田広志
授業の概要				
デザインという視点を通して情報を論理的に整理することを習得する。 デザインの中でもグラフィックデザインの基礎を理解する。 プレゼンテーションを通してコミュニケーション能力を習得する。				
授業終了時の到達目標				
情報整理能力と共に情報をいかに活用するかを思考し続けられる持続力の獲得。 いかなる状況でもプレゼンテーションできる柔軟性の獲得。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	グラフィックデザイナーとして4年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導			
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	課題1「課題をデザイン」	魅力的な授業を準備する		
2~5	課題2「デザインした課題を解決する」	デザインした課題を解決する		
6	課題3「課題をデザイン」	魅力的な授業を準備する		
7~11	課題4「デザインした課題を解決する」	デザインした課題を解決する		
12	課題5「課題をデザイン」	魅力的な授業を準備する		
13~15	課題6「デザインした課題を解決する」	デザインした課題を解決する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
参考図書 及び 自作プリント		出席率	15%	
		授業態度	15%	
		課題・レポート	50%	
		実技・実習評価	20%	