

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)		
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか		
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ		
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い		
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします		
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解		
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する		
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する		
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す		
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)		
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)		
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る		
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)		
	14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など		
	15	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 I		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 1年生	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数 1 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授 業 計 画 後 期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート	
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状	
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書	
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成	
	22	企業訪問	5-1,5-2	
	23	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	24	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	25	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	26	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る	
	27	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	28	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	29	期末試験(履歴書)	履歴書提出	
30	期末試験(履歴書)	履歴書提出		
履修上の留意点				
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論 I		指導担当者名	薄崇雄	
実務経験	有	コンサート業務・音響現場に50年以上従事、また舞台機構調整技能士検定委員に5年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>(前期) 音響の仕事を理解する。プロが使う音に慣れるオーケストラ等の大編成の音に親しむ人間の聴覚を理解する 3級舞台機構調整学科受験対策、演習</p> <p>(後期) 人間の聴覚と音響機器から出る音の融合を図る</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	テキスト: 舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)				
授業外学習の方法	各自復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	どうしてこの学科を選んだかの質問		
	2	音響技術者の違い	レジュメ		
	3	検定試験の概要	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
	4	バイノーラルとステレオフォニック	楽器音再生		
	5	オーケストラ楽器のヒアリング	楽器音再生		
	6	学科試験問題演習、ヒアリング演習	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、楽器音再生		
	7	学科試験問題演習、ヒアリング演習	"		
	8	学科試験問題演習、ヒアリング演習	"		
	9	学科試験問題演習、ヒアリング演習	"		
	10	中間試験			
	11	3級受験直前学科演習	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
	12	3級受験判断等試験(ヒアリング)直前演習1	楽器音再生、舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
	13	3級受験判断等試験(ヒアリング)直前演習2	楽器音再生、舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
	14	本試験			
	15	試験結果答え合わせ			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論 I	指導担当者名	薄崇雄
実務経験	有	コンサート業務・音響現場に50年以上従事、また舞台機構調整技能士検定委員に5年以上従事	
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2 時間
学習到達目標	<p>(前期) 音響の仕事を理解する。プロが使う音に慣れるオーケストラ等の大編成の音に親しむ人間の聴覚を理解する 3級舞台機構調整学科受験対策、演習</p> <p>(後期) 人間の聴覚と音響機器から出る音の融合を図る</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	テキスト: 舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
授業外学習の方法	各自復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画 後 期	16	ミキシングエンジニアの役割	レジュメ
	17	安全について、非常放送・火災警報器	事務室火災警報器、非常放送見学、舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)
	18	音量、音質について	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	19	楽器の発音構造	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	20	人間の声の特性	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	21	ホールの構造	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	22	EQについて	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	23	エフェクターについて(リバーブ)	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	24	エフェクターについて(コンプレッサー)	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	25	エフェクターについて(その他)	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	26	ステレオ録音1	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)
	27	圧縮~リニア~ハイレゾと音響心理1	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	28	圧縮~リニア~ハイレゾと音響心理2	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	29	期末試験	
30	テスト答え合わせ		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅱ		指導担当者名	大坂美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2 時間
学習到達目標	<p>色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポートごうかくを目指していく。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、学習方法確認・3級振り返り・色彩動画観賞・次回準備		
	2	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色	教科書、問題集、豆テスト・トーン別色相環制作・配色イメージと色彩調和		
	3	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和		
	4	確認テスト色彩調和・色のUD光と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和と色のUD		
	5	確認テスト色のUD・光と色	教科書、問題集・豆テスト・色のUDと光と色		
	6	確認テスト光と色・マンセル表色系	教科書、問題集・豆テスト・光と色とマンセル表色系		
	7	確認テストマンセル・色彩心理・ビジュアル	教科書、問題集・豆テスト・マンセル表色系と色彩心理とビジュアル		
	8	確認テストビジュアル・ファッション	教科書、問題集・豆テスト・ビジュアルとファッション・テキスト前半部確認テストインフォメーション		
	9	テキスト確認テストファッション・インテリア	テキスト前半部確認テスト実施・教科書、問題集ファッションとインテリア・期末テストインフォメーション		
	10	確認テスト・インテリア・景観	教科書、問題集 インテリア・景観色彩		
	11	確認テスト景観	教科書、問題集景観色彩		
	12	確認テストインテリア	教科書、問題集インテリア配色		
	13	テキストまとめ	テキストまとめ・アンケート実施・夏休み中の宿題インフォメーション		
	14	前期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施		
	15	前期振り返り	前期振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅱ	指導担当者名	大坂美智子
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事	
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 1年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<p>色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポートごうかくを目指していく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等		
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	16	宿題回収・テキスト振り返り	夏休み課題提出日・教科書、問題集・過去問各章ごと実施と振り返り
	17	各章の過去問実施	教科書、問題集・過去問各章テスト実施と振り返り
	18	各章の過去問実施	教科書、問題集・過去問各章テスト・実施と振り返り
	19	各章の過去問実施	教科書、問題集過去問各章テスト実施・進捗確認アンケート実施・次回インフォメーション
	20	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策勉強方法ポイント解説とテキスト振り返り
	21	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り
	22	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り
	23	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説
	24	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説
	25	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説
	26	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説
	27	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説
	28	確認テスト過去問題	2020夏解答と解説
	29	後期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施
30	後期振り返り	後期振り返り	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅲ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	サウンドレコーディング技術認定試験に向けての問題集の勉強。プロの音とプロの機材を理解する。問題集の徹底的分析。模試を通しての自己分析できるようになる。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	サウンドレコーディング概論技術概論。サウンドレコーディング技術概論過去問題集		
授業外学習の方法	実際のスタジオでの機材を目で見て触って確認をする。		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	レコーディングを中心とした技術の理解と実際。
	2	音の性質	音の3要素。dBと音圧レベルの理解と計算方法。両耳効果とステレオ
	3	音響物理基礎1	音と音波
	4	音響物理基礎2	音に関する物理量
	5	音響物理基礎3	音の尺度
	6	電気音響基礎1	電気基礎
	7	電気音響基礎2	基本回路
	8	電気音響基礎3	オーディオ回路
	9	音響機器1	マイクの種類と作動原理
	10	音響機器2	コンソールの種類と機能
	11	音響機器3	記憶媒体の歴史1
	12	音響機器4	記憶媒体の歴史2
	13	模擬試験1	採点后フィードバック
	14	期末試験	採点后フィードバック
	15	振り返り	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅲ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2 時間
学習到達目標	サウンドレコーディング技術認定試験に向けての問題集の勉強。プロの音とプロの機材を理解する。問題集の徹底的分析。模試を通しての自己分析できるようになる。		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	サウンドレコーディング概論技術概論。サウンドレコーディング技術概論過去問題集		
授業外学習の方法	実際のスタジオでの機材を目で見て触って確認をする。		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画 後 期	16	録音技術1	マイク收音:方法と種類
	17	録音技術2	オーケストラの録音:クラシック音楽の録音の実際
	18	録音技術3	リズムトラックのレコーディング
	19	録音技術4	マルチ録音とトラックダウン/ミキシングダウン
	20	次世代音響技術1	デジタル音響処理基礎
	21	次世代音響技術2	デジタルによるマルチ再生
	22	次世代音響技術3	スピーカーの設置
	23	レジュメ提出	今までの内容の中で利害できなかった部分を抜擢しレジュメ作成
	24	次世代音響技術4	サラウンド技術の理解と実際
	25	音楽理論と楽器1	基本的な楽器に対する理解
	26	音楽理論と楽器2	クラシック楽器
	27	音楽理論と楽器3	ポップス用の楽器1
	28	音楽理論と楽器4	ポップス用の楽器2
	29	期末試験	ポップス用の楽器1
30	振り返り		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)		
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか		
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ		
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い		
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします		
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解		
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する		
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する		
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す		
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)		
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)		
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る		
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)		
	14	期末テスト	一般常識総ざらい		
	15	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	22	企業訪問	5-1,5-2		
	23	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	24	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	25	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	26	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る		
	27	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	28	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	29	期末試験(履歴書)	履歴書提出		
30	期末試験(履歴書)	履歴書提出			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅳ		指導担当者名	薄崇雄	
実務経験	有	コンサート業務・音響現場に50年以上従事、また舞台機構調整技能士検定委員に5年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>(前期) 音響の仕事を理解する。プロが使う音に慣れるオーケストラ等の大編成の音に親しむ人間の聴覚を理解する 3級舞台機構調整学科受験対策、演習</p> <p>(後期) 人間の聴覚と音響機器から出る音の融合を図る</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	テキスト: 舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)				
授業外学習の方法	各自復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	どうしてこの学科を選んだかの質問		
	2	音響技術者の違い	レジュメ		
	3	検定試験の概要	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
	4	バイノーラルとステレオフォニック	楽器音再生		
	5	オーケストラ楽器のヒアリング	楽器音再生		
	6	学科試験問題演習、ヒアリング演習	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、楽器音再生		
	7	学科試験問題演習、ヒアリング演習	"		
	8	学科試験問題演習、ヒアリング演習	"		
	9	学科試験問題演習、ヒアリング演習	"		
	10	中間試験			
	11	3級受験直前学科演習	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
	12	3級受験判断等試験(ヒアリング)直前演習1	楽器音再生、舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
	13	3級受験判断等試験(ヒアリング)直前演習2	楽器音再生、舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
	14	本試験			
	15	試験結果答え合わせ			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅳ	指導担当者名	薄崇雄
実務経験	有	コンサート業務・音響現場に50年以上従事、また舞台機構調整技能士検定委員に5年以上従事	
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 2年生
授業方法	講義：○	演習：	実習： 実技：
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<p>(前期) 音響の仕事を理解する。プロが使う音に慣れるオーケストラ等の大編成の音に親しむ人間の聴覚を理解する 3級舞台機構調整学科受験対策、演習</p> <p>(後期) 人間の聴覚と音響機器から出る音の融合を図る</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	テキスト: 舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)		
授業外学習の方法	各自復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画 後 期	16	ミキシングエンジニアの役割	レジュメ
	17	安全について、非常放送・火災警報器	事務室火災警報器、非常放送見学、舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)
	18	音量、音質について	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	19	楽器の発音構造	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	20	人間の声の特性	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	21	ホールの構造	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	22	EQについて	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	23	エフェクターについて(リバーブ)	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	24	エフェクターについて(コンプレッサー)	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	25	エフェクターについて(その他)	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	26	ステレオ録音1	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)
	27	圧縮~リニア~ハイレゾと音響心理1	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	28	圧縮~リニア~ハイレゾと音響心理2	舞台音響技能検定過去問題ナビゲーション(3級テキスト)、音及び音楽再生
	29	期末試験	
30	テスト答え合わせ		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅴ	指導担当者名	大坂美智子
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事	
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 2年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2 時間
学習到達目標	<p>色彩検定2級合格のための学習</p> <p>テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポートごうかくを目指していく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等		
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、学習方法確認・3級振り返り・色彩動画観賞・次回準備
	2	確認テスト配色イメージ・色彩調和と生活と色	教科書、問題集、豆テスト・トーン別色相環制作・配色イメージと色彩調和
	3	確認テスト配色イメージ・色彩調和と生活と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和
	4	確認テスト色彩調和・色のUD光と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和と色のUD
	5	確認テスト色のUD・光と色	教科書、問題集・豆テスト・色のUDと光と色
	6	確認テスト光と色・マンセル表色系	教科書、問題集・豆テスト・光と色とマンセル表色系
	7	確認テストマンセル・色彩心理・ビジュアル	教科書、問題集・豆テスト・マンセル表色系と色彩心理とビジュアル
	8	確認テストビジュアル・ファッション	教科書、問題集・豆テスト・ビジュアルとファッション・テキスト前半部確認テストインフォメーション
	9	テキスト確認テストファッション・インテリア	テキスト前半部確認テスト実施・教科書、問題集ファッションとインテリア・期末テストインフォメーション
	10	確認テスト・インテリア・景観	教科書、問題集 インテリア・景観色彩
	11	確認テスト景観	教科書、問題集景観色彩
	12	確認テストインテリア	教科書、問題集インテリア配色
	13	テキストまとめ	テキストまとめ・アンケート実施・夏休み中の宿題インフォメーション
	14	前期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施
	15	前期振り返り	前期振り返り
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅴ	指導担当者名	大坂美智子
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事	
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2 時間
学習到達目標	<p>色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポートごうかくを目指していく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等		
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	16	宿題回収・テキスト振り返り	夏休み課題提出日・教科書、問題集・過去問各章ごと実施と振り返り
	17	各章の過去問実施	教科書、問題集・過去問各章テスト実施と振り返り
	18	各章の過去問実施	教科書、問題集・過去問各章テスト・実施と振り返り
	19	各章の過去問実施	教科書、問題集過去問各章テスト実施・進捗確認アンケート実施・次回インフォメーション
	20	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策勉強方法ポイント解説とテキスト振り返り
	21	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り
	22	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り
	23	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説
	24	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説
	25	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説
	26	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説
	27	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説
	28	確認テスト過去問題	2020夏解答と解説
	29	後期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施
30	後期振り返り	後期振り返り	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論VI	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイティブ科2年制 2年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	サウンドレコーディング技術認定試験に向けての問題集の勉強。プロの音とプロの機材を理解する。問題集の徹底的分析。模試を通しての自己分析ができるようになる。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	サウンドデコーディング概論技術概論。サウンドレコーディング技術概論過去問題集		
授業外学習の方法	実際のスタジオでの機材を目で見て手で触って確認をする。		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	レコーディングを中心とした技術の理解と実際。
	2	音の性質	音の3要素。dBと音圧レベルの理解と計算方法。両耳効果とステレオ
	3	音響物理基礎1	音と音波
	4	音響物理基礎2	音に関する物理量
	5	音響物理基礎3	音の尺度
	6	電気音響基礎1	電気基礎
	7	電気音響基礎2	基本回路
	8	電気音響基礎3	オーディオ回路
	9	音響機器1	マイクの種類と作動原理
	10	音響機器2	コンソールの種類と機能
	11	音響機器3	記憶媒体の歴史1
	12	音響機器4	記憶媒体の歴史2
	13	模擬試験1	採点后フィードバック
	14	期末試験	採点后フィードバック
	15	振り返り	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅵ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイティブ科2年制 2年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2 時間
学習到達目標	サウンドレコーディング技術認定試験に向けての問題集の勉強。プロの音とプロの機材を理解する。問題集の徹底的分析。模試を通しての自己分析ができるようになる。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	サウンドデコーディング概論技術概論。サウンドレコーディング技術概論過去問題集		
授業外学習の方法	実際のスタジオでの機材を目で見て手で触って確認をする。		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	録音技術1	マイク收音:方法と種類
	17	録音技術2	オーケストラの録音:クラシック音楽の録音の実際
	18	録音技術3	リズムトラックのレコーディング
	19	録音技術4	マルチ録音とトラックダウン/ミキシングダウン
	20	次世代音響技術1	デジタル音響処理基礎
	21	次世代音響技術2	デジタルによるマルチ再生
	22	次世代音響技術3	スピーカーの設置
	23	レジュメ提出	今までの内容の中で利害できなかった部分を抜擢しレジュメ作成
	24	次世代音響技術4	サラウンド技術の理解と実際
	25	音楽理論と楽器1	基本的な楽器に対する理解
	26	音楽理論と楽器2	クラシック楽器
	27	音楽理論と楽器3	ポップス用の楽器1
	28	音楽理論と楽器4	ポップス用の楽器2
	29	期末試験	ポップス用の楽器1
30	振り返り		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 I	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2 時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	14	期末試験	期末試験
	15	期末試験	期末試験
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 I	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2 時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</p> <p>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画 後 期	16	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	29	期末試験	期末試験
30	期末試験	期末試験	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅱ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2 時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</p> <p>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	14	期末試験	期末試験
	15	期末試験	期末試験
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅱ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</p> <p>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	29	期末試験	期末試験
30	期末試験	期末試験	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習 I	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC, Illustrator クイックマスターCC (Win/Mac) 対応, Photoshop クイックマスターCC (Win/Mac) 対応		
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/インターフェース・ツール・パネル
	2	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/アートワーク・アートボードナビゲーター・ガイド・環境設定
	3	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/オブジェクトの設定と描画
	4	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/編集操作(CP・前後関係・グループ化・移動)
	5	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/カラー設定・レイヤーオブジェクトの組み合わせ
	6	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/文字の作成・文字関連の機能
	7	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/パスの基本的な描画と編集
	8	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/線とアピアランス
	9	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/レイアウトの補助機能
	10	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/グラデーション・スウォッチ・パターン
	11	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説
	13	過去問題	スタンダード模擬問題-まとめ 解説
	14	前期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施
	15	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習 I	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応		
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画 後 期	16	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/インターフェース・ドキュメントウィンドウ・ツール・パネル
	17	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/画面表示・色の選択・環境設定
	18	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/選択ツール・範囲の読み込み
	19	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/画像解像度とサイズトリミング
	20	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/変形・カラーモード色調補正
	21	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/ペイント・レタッチ・レイヤーの操作
	22	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/パス・切抜・シェイプ・フィルター・テキストの入力について
	23	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・ロゴ制作/カスタムシェイプ
	24	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・フォトカード/アクション
	25	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/Webページの制作
	26	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説
	27	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説
	28	過去問題	スタンダード模擬問題-まとめ 解説
	29	前期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施
30	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅱ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<p>〈通年〉DCCツールであるBlenderの基本を習得し、ローポリゴンモデリング、アニメーション、実写合成ができるようになることを目標とする。</p> <p>〈前期〉Blenderに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。</p> <p>〈後期〉制作したモデルのアニメーション、実写映像と合成ができるようになることを目標とする。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	・Blender・AdobeCC Photoshop・webの画像		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーションMaya初期設定&操作説明【制作】ステージレイアウト	・講師紹介、授業内容等の説明・プリファンス、UI、ディスプレイ設定
	2	Blenderの基本操作	・オブジェクト作成・基本的なツールの習得1
	3	プリミティブモデリング	・基本的なツールの習得2
	4	CSGモデリング	・基本的なツールの習得3・マテリアル設定
	5	レイアウト	・ポージング(ペARENT化、ピボットの移動など)・ライティング、Eeveeレンダリング
	6	UV展開テクスチャマッピング	以降授業では、AdobeCC Photoshop、ペンタブレットを使用・UV展開:平面マッピング
	7	3Dテクスチャペイントガラス、金属の質感	・UV展開(境目の処理)・BSDFシェーダで金属・ガラスの質感を学習
	8	ローポリゴンモデリング	・参考資料、イメージ画像の収集について
	9	UV展開	・UV展開:円柱マッピング
	10	資料集め	・アンティーク調モデリング(ティーカップ、洋書、古鍵、机など)
	11	実制作	・モデリング
	12	レイアウト	・レイアウト
	13	ライティング	・ライティング
	14	【前期期末制作】	Cyclesレンダリング1
	15	【前期期末制作】	Cyclesレンダリング2
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅱ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<p>〈通年〉DCCツールであるBlenderの基本を習得し、ローポリゴンモデリング、アニメーション、実写合成ができるようになることを目標とする。</p> <p>〈前期〉Blenderに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。</p> <p>〈後期〉制作したモデルのアニメーション、実写映像と合成ができるようになることを目標とする。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	・Blender・AdobeCC Photoshop・webの画像		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	前期の復習	前期で学習した内容の確認
	17	キーフレームアニメーション①	キーフレームアニメーションについて、アニメーション設定
	18	キーフレームアニメーション②	移動・回転・スケールアニメーション
	19	キーフレームアニメーション③	ボールのアニメーション
	20	レンダリング	アニメーションのレンダリング
	21	実写合成	マッチムーブ機能について
	22	実写合成	シーン作成
	23	実写合成	マテリアル設定、ライティング
	24	実写合成	レンダリング
	25	【前期期末制作】	素材の撮影、マッチムーブ
	26	シーン作成	モデリング
	27	アニメーション	制作したモデルのアニメーション
	28	レンダリング	Cyclesレンダリング1
	29	レンダリング	Cyclesレンダリング2
30	期末提出	課題提出	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅲ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・HTML、基礎コードの理解と応用の習得 ・CSSの知識と技術の習得 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC, HTML&CSSとWEBデザイン入門講座		
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	WEBサイトの基本	WEBサイトの仕組み、テキストエディターの導入
	2	HTMLの基本	HTMLとは、HTMLファイルの骨組み
	3	HTMLの基本	基礎タグ演習
	4	HTMLの基本	基礎タグ演習
	5	HTMLの基本	基礎タグ演習
	6	CSSの基本	CSSとは、CSSファイルの書き方
	7	CSSの基本	文字の修飾
	8	CSSの基本	要素、画像の装飾
	9	CSSの基本	余白、レイアウトの調整
	10	サイト制作:個人でのサイト構築	フルスクリーンのWEBサイトを制作する
	11	サイト制作:個人でのサイト構築	2カラムのWEBサイトを制作する
	12	サイト制作:個人でのサイト構築	タイル型のWEBサイトを制作する
	13	前期期末試験	制作発表
	14	前期期末試験	プレゼンテーション
	15	前期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅲ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・HTML、基礎コードの理解と応用の習得 ・CSSの知識と技術の習得 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC, HTML&CSSとWEBデザイン入門講座		
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画 後 期	16	外部メディアの利用	フォーム、地図の設置
	17	外部メディアの利用	SNSの外部利用
	18	JavaScriptの基本	JavaScriptとは、JavaScriptの書き方
	19	JavaScriptの基本	モーダルの表示
	20	JavaScriptの基本	条件分岐
	21	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	22	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	23	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	24	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	25	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	26	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	27	後期期末試験	制作発表
	28	後期期末試験	プレゼンテーション
	29	後期の振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評
30	年間の講評	課題とプレゼンテーションについて講評	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅳ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・作品数を増やす ・就職活動用のポートフォリオを制作する 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC、Adobeソフト、プリンター、資料配布				
授業外学習の方法	制作物の整理と管理				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	ポートフォリオ解説	ポートフォリオの説明		
	2	レイアウトの基礎	名刺を制作、イラストレーターの使い方		
	3	レイアウトの基礎	余白、整頓、行間		
	4	レイアウトの基礎	フォーマットをトレースする		
	5	レイアウトの基礎	フォーマットをトレースする		
	6	作品制作	ロゴマークの解説		
	7	作品制作	ロゴマーク制作		
	8	作品制作	課題発表、発表		
	9	レイアウトの基礎	就活用プロフィールを作る		
	10	レイアウトの基礎	オリジナルフォーマットを作る		
	11	作品制作	試験課題発表		
	12	期末試験準備	課題制作		
	13	期末試験	課題制作		
	14	期末試験	課題提出、プレゼンテーション		
	15	振り返り	前期の振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅳ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・作品数を増やす ・就職活動用のポートフォリオを制作する 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC、Adobeソフト、プリンター、資料配布		
授業外学習の方法	制作物の整理と管理		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	16	ポートフォリオ解説	就活用ポートフォリオ制作とは
	17	就活用ポートフォリオ解説・制作	カテゴリー分けについて
	18	就活用ポートフォリオ解説・制作	レイアウトについて
	19	就活用ポートフォリオ解説・制作	作品の入れ方について
	20	就活用ポートフォリオ解説・制作	フォント・文章について
	21	就活用ポートフォリオ解説・制作	就活用とセルフアピールの違いについて
	22	中間審査	就活用ポートフォリオの提出、進捗確認
	23	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 カテゴリー分けの確認
	24	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 レイアウトの確認
	25	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 バランスの確認
	26	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 レイアウトと整頓の確認
	27	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 誤字脱字の確認
	28	期末試験	就活用ポートフォリオの制作
	29	期末試験	就活用ポートフォリオの提出、プレゼンテーション
30	期末試験フィードバック	課題とプレゼンテーションの講評	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習 V	指導担当者名	青木 龍太郎
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している	
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3 時間
学習到達目標	基礎的な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験する。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC、Premiere Pro		
授業外学習の方法	メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	動画とは	授業の流れについて
	2	動画を作ってみよう	動画についての基礎知識習得
	3	動画を作ってみる2	作成方法と使用ソフトについての説明
	4	配信	動画制作グループ分け
	5	配信	グループに分かれての動画企画制作
	6	配信	グループに分かれての動画企画制作
	7	配信	グループに分かれての動画企画制作
	8	配信イベント	企画を元にした動画撮影
	9	配信用のCMを作ってみる	企画を元にした動画撮影
	10	配信用のCMを作ってみる	企画を元にした動画撮影
	11	配信用のCMを作ってみる	撮影した動画の編集
	12	配信用のCMを作ってみる	撮影した動画の編集
	13	配信用のCMを作ってみる	撮影した動画の編集
	14	期末試験	期末試験
	15	振り返り	前期振り返り
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習 V		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している			
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3 時間
学習到達目標	基礎的な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験する。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC、Premiere Pro				
授業外学習の方法	メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	16	前期振り返り	前期振り返り		
	17	配信のためのプランニング	仕事上で気を付けることを考える		
	18	タイムコード	依頼を受ける方法について		
	19	配信企画	動画制作グループ分け		
	20	配信必要な素材	グループに分かれての動画企画制作		
	21	良い音で配信するためには?	グループに分かれての動画企画制作		
	22	音楽以外の配信プラン	グループに分かれての動画企画制作		
	23	音楽以外の配信プラン	企画を元にした動画撮影		
	24	音楽以外の配信プラン	企画を元にした動画撮影		
	25	校内ライブで配信するたのプラン	企画を元にした動画撮影		
	26	校内ライブで配信するたのプラン	撮影した動画の編集		
	27	校内ライブで配信するたのプラン	撮影した動画の編集		
	28	校内ライブで配信するたのプラン	撮影した動画の編集		
	29	期末試験	期末試験		
30	振り返り	作成した映像のプレゼンテーション			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅵ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自主制作をメインに各種コンテスト、検定、就職活動につなげていく ・コンペにおいては、制作だけでなく分析を行い担当教員にプレゼンを行うまでして対策をし、入賞を目指す ・検定については、対策する検定の知識と技術を取り入れた作品制作をマストとし、その部分を含めたプレゼンを行う ・就職活動においては、ポートフォリオを作成することを念頭に置き、目的をもって作品制作を行う 評価においては年間8件以上の制作物のプレゼンを行う事と、年度末にはポートフォリオを提出する事とする		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	PC、筆記用具		
授業外学習の方法	授業の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	作品制作1	制作
	2	作品制作2	制作
	3	作品制作3	制作
	4	作品制作4	プレゼン発表1
	5	作品制作5	制作
	6	作品制作6	制作
	7	作品制作7	制作
	8	作品制作8	プレゼン発表2
	9	作品制作9	制作
	10	作品制作10	制作
	11	作品制作11	プレゼン発表3
	12	作品制作12	制作
	13	作品制作13	制作
	14	作品制作14	制作
	15	作品制作15	プレゼン発表4
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅵ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自主制作をメインに各種コンテスト、検定、就職活動につなげていく ・コンペにおいては、制作だけでなく分析を行い担当教員にプレゼンを行うまでして対策をし、入賞を目指す ・検定については、対策する検定の知識と技術を取り入れた作品制作をマストとし、その部分を含めたプレゼンを行う ・就職活動においては、ポートフォリオを作成することを念頭に置き、目的をもって作品制作を行う 評価においては年間8件以上の制作物のプレゼンを行う事と、年度末にはポートフォリオを提出する事とする		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	PC、筆記用具		
授業外学習の方法	授業の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	作品制作15	制作
	17	作品制作16	制作
	18	作品制作17	プレゼン発表5
	19	作品制作18	制作
	20	作品制作19	制作
	21	作品制作20	プレゼン発表6
	22	作品制作21	制作
	23	作品制作22	制作
	24	作品制作23	プレゼン発表7
	25	作品制作24	制作
	26	作品制作25	制作
	27	作品制作26	プレゼン発表8
	28	作品制作27	制作
29	作品制作28	制作	
30	作品制作29	プレゼン発表9	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作実習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	後期	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	180時間	単位数	6単位 週時間数
学習到達目標	1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。		
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅶ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応		
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/インターフェース・ツール・パネル
	2	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/アートワーク・アートボードナビゲーター・ガイド・環境設定
	3	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/オブジェクトの設定と描画
	4	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/編集操作(CP・前後関係・グループ化・移動)
	5	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/カラー設定・レイヤーオブジェクトの組み合わせ
	6	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/文字の作成・文字関連の機能
	7	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/パスの基本的な描画と編集
	8	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/線とアピアランス
	9	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/レイアウトの補助機能
	10	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/グラデーション・スウォッチ・パターン
	11	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説
	13	過去問題	スタンダード模擬問題-まとめ 解説
	14	前期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施
	15	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅶ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応		
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画 後 期	16	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/インターフェース・ドキュメントウィンドウ・ツール・パネル
	17	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/画面表示・色の選択・環境設定
	18	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/選択ツール・範囲の読み込み
	19	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/画像解像度とサイズトリミング
	20	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/変形・カラーモード色調補正
	21	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/ペイント・レタッチ・レイヤーの操作
	22	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/パス・切抜・シェイプ・フィルター・テキストの入力について
	23	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・ロゴ制作/カスタムシェイプ
	24	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・フォトカード/アクション
	25	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/Webページの制作
	26	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説
	27	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説
	28	過去問題	スタンダード模擬問題-まとめ 解説
	29	前期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施
30	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅷ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイト科2年制 2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3 時間
学習到達目標	<p>〈通年〉DCCツールであるBlenderの基本を習得し、ローポリゴンモデリング、アニメーション、実写合成ができるようになることを目標とする。</p> <p>〈前期〉Blenderに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。</p> <p>〈後期〉制作したモデルのアニメーション、実写映像と合成ができるようになることを目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・Blender・AdobeCC Photoshop・webの画像				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーションMaya初期設定 & 操作説明【制作】ステージレイアウト	・講師紹介、授業内容等の説明・プリファンス、UI、ディスプレイ設定		
	2	Blenderの基本操作	・オブジェクト作成・基本的なツールの習得1		
	3	プリミティブモデリング	・基本的なツールの習得2		
	4	CSGモデリング	・基本的なツールの習得3・マテリアル設定		
	5	レイアウト	・ポージング(ペARENT化、ピボットの移動など)・ライティング、Eeveeレンダリング		
	6	UV展開テクスチャマッピング	以降授業では、AdobeCC Photoshop、ペンタブレットを使用・UV展開:平面マッピング		
	7	3Dテクスチャペイントガラス、金属の質感	・UV展開(境目の処理)・BSDFシェーダで金属・ガラスの質感を学習		
	8	ローポリゴンモデリング	・参考資料、イメージ画像の収集について		
	9	UV展開	・UV展開:円柱マッピング		
	10	資料集め	・アンティーク調モデリング(ティーカップ、洋書、古鍵、机など)		
	11	実制作	・モデリング		
	12	レイアウト	・レイアウト		
	13	ライティング	・ライティング		
	14	【前期期末制作】	課題提出		
	15	【前期期末制作】	課題提出		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅷ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<p>〈通年〉DCCツールであるBlenderの基本を習得し、ローポリゴンモデリング、アニメーション、実写合成ができるようになることを目標とする。</p> <p>〈前期〉Blenderに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。</p> <p>〈後期〉制作したモデルのアニメーション、実写映像と合成ができるようになることを目標とする。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	・Blender・AdobeCC Photoshop・webの画像		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	16	前期の復習	前期で学習した内容の確認
	17	キーフレームアニメーション①	キーフレームアニメーションについて、アニメーション設定
	18	キーフレームアニメーション②	移動・回転・スケールアニメーション
	19	キーフレームアニメーション③	ボールのアニメーション
	20	レンダリング	アニメーションのレンダリング
	21	実写合成	マッチムーブ機能について
	22	実写合成	シーン作成
	23	実写合成	マテリアル設定、ライティング
	24	実写合成	レンダリング
	25	【前期期末制作】	素材の撮影、マッチムーブ
	26	シーン作成	モデリング
	27	アニメーション	制作したモデルのアニメーション
	28	レンダリング	Cyclesレンダリング
	29	レンダリング	Cyclesレンダリング
30	期末提出	課題提出	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅹ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	ウェブに関する応用的内容の理解。 ・HTML、基礎コードの理解と応用の習得 ・CSSの知識と技術の習得		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	Machintosh PC, HTML&CSSとWEBデザイン入門講座		
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	WEBサイトの基本	WEBサイトの仕組み、テキストエディターの導入
	2	HTMLの基本	HTMLとは、HTMLファイルの骨組み
	3	HTMLの基本	基礎タグ演習
	4	HTMLの基本	基礎タグ演習
	5	HTMLの基本	基礎タグ演習
	6	CSSの基本	CSSとは、CSSファイルの書き方
	7	CSSの基本	文字の修飾
	8	CSSの基本	要素、画像の装飾
	9	CSSの基本	余白、レイアウトの調整
	10	サイト制作:個人でのサイト構築	フルスクリーンのWEBサイトを制作する
	11	サイト制作:個人でのサイト構築	2カラムのWEBサイトを制作する
	12	サイト制作:個人でのサイト構築	タイル型のWEBサイトを制作する
	13	前期期末試験	制作発表
	14	前期期末試験	プレゼンテーション
	15	前期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評
履修上の留意点			
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅹ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	ウェブに関する応用的内容の理解。 ・HTML、基礎コードの理解と応用の習得 ・CSSの知識と技術の習得		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	Machintosh PC, HTML&CSSとWEBデザイン入門講座		
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画 後 期	16	外部メディアの利用	フォーム、地図の設置
	17	外部メディアの利用	SNSの外部利用
	18	JavaScriptの基本	JavaScriptとは、JavaScriptの書き方
	19	JavaScriptの基本	モーダルの表示
	20	JavaScriptの基本	条件分岐
	21	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	22	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	23	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	24	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	25	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	26	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	27	後期期末試験	制作発表
	28	後期期末試験	制作発表
	29	後期の振り返り	プレゼンテーション
30	年間の講評	課題とプレゼンテーションについて講評	
履修上の留意点			
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習 X	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・作品数を増やす ・就職活動用のポートフォリオを制作する 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC、Adobeソフト、プリンター、資料配布		
授業外学習の方法	制作物の整理と管理		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	ポートフォリオ解説	ポートフォリオの説明
	2	レイアウトの基礎	名刺を制作、イラストレーターの使い方
	3	レイアウトの基礎	余白、整頓、行間
	4	レイアウトの基礎	フォーマットをトレースする
	5	レイアウトの基礎	フォーマットをトレースする
	6	作品制作	ロゴマークの解説
	7	作品制作	ロゴマーク制作
	8	作品制作	課題発表、発表
	9	レイアウトの基礎	就活用プロフィールを作る
	10	レイアウトの基礎	オリジナルフォーマットを作る
	11	作品制作	試験課題発表
	12	期末試験準備	課題制作
	13	期末試験	課題提出、プレゼンテーション
	14	期末試験	課題提出、プレゼンテーション
	15	振り返り	前期の振り返り
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅹ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・作品数を増やす ・就職活動用のポートフォリオを制作する 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC、Adobeソフト、プリンター、資料配布		
授業外学習の方法	制作物の整理と管理		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	16	ポートフォリオ解説	就活用ポートフォリオ制作とは
	17	就活用ポートフォリオ解説・制作	カテゴリー分けについて
	18	就活用ポートフォリオ解説・制作	レイアウトについて
	19	就活用ポートフォリオ解説・制作	作品の入れ方について
	20	就活用ポートフォリオ解説・制作	フォント・文章について
	21	就活用ポートフォリオ解説・制作	就活用とセルフアピールの違いについて
	22	中間審査	就活用ポートフォリオの提出、進捗確認
	23	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 カテゴリー分けの確認
	24	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 レイアウトの確認
	25	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 バランスの確認
	26	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 レイアウトと整頓の確認
	27	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 誤字脱字の確認
	28	期末試験	就活用ポートフォリオの制作
	29	期末試験	就活用ポートフォリオの提出、プレゼンテーション
30	期末試験フィードバック	課題とプレゼンテーションの講評	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習XI	指導担当者名	青木 龍太郎
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している	
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3 時間
学習到達目標	高度な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験する。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC、Premiere Pro		
授業外学習の方法	メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	動画とは	授業の流れについて
	2	動画を作ってみよう	動画についての基礎知識習得
	3	動画を作ってみる2	作成方法と使用ソフトについての説明
	4	配信	動画制作グループ分け
	5	配信	グループに分かれての動画企画制作
	6	配信	グループに分かれての動画企画制作
	7	配信	グループに分かれての動画企画制作
	8	配信イベント	企画を元にした動画撮影
	9	配信用のCMを作ってみる	企画を元にした動画撮影
	10	配信用のCMを作ってみる	企画を元にした動画撮影
	11	配信用のCMを作ってみる	撮影した動画の編集
	12	配信用のCMを作ってみる	撮影した動画の編集
	13	配信用のCMを作ってみる	撮影した動画の編集
	14	期末試験	期末試験
	15	振り返り	前期振り返り
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習XI		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している			
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3 時間
学習到達目標	高度な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験する。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC、Premiere Pro				
授業外学習の方法	メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	16	前期振り返り	前期振り返り		
	17	配信のためのプランニング	仕事上で気を付けることを考える		
	18	タイムコード	依頼を受ける方法について		
	19	配信企画	動画制作グループ分け		
	20	配信必要な素材	グループに分かれての動画企画制作		
	21	良い音で配信するためには?	グループに分かれての動画企画制作		
	22	音楽以外の配信プラン	グループに分かれての動画企画制作		
	23	音楽以外の配信プラン	企画を元にした動画撮影		
	24	音楽以外の配信プラン	企画を元にした動画撮影		
	25	校内ライブで配信するたのプラン	企画を元にした動画撮影		
	26	校内ライブで配信するたのプラン	撮影した動画の編集		
	27	校内ライブで配信するたのプラン	撮影した動画の編集		
	28	校内ライブで配信するたのプラン	撮影した動画の編集		
	29	期末試験	期末試験		
30	振り返り	作成した映像のプレゼンテーション			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅱ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自主制作をメインに各種コンテスト、検定、就職活動につなげていく ・コンペにおいては、制作だけでなく分析を行い担当教員にプレゼンを行うまでして対策をし、入賞を目指す ・検定については、対策する検定の知識と技術を取り入れた作品制作をマストとし、その部分を含めたプレゼンを行う ・就職活動においては、ポートフォリオを作成することを念頭に置き、目的をもって作品制作を行う 評価においては年間8件以上の制作物のプレゼンを行う事と、年度末にはポートフォリオを提出する事とする		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	PC、筆記用具		
授業外学習の方法	授業の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	作品制作1	制作
	2	作品制作2	制作
	3	作品制作3	制作
	4	作品制作4	プレゼン発表1
	5	作品制作5	制作
	6	作品制作6	制作
	7	作品制作7	制作
	8	作品制作8	プレゼン発表2
	9	作品制作9	制作
	10	作品制作10	制作
	11	作品制作11	プレゼン発表3
	12	作品制作12	制作
	13	作品制作13	制作
	14	作品制作14	制作
	15	作品制作15	プレゼン発表4
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅱ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自主制作をメインに各種コンテスト、検定、就職活動につなげていく ・コンペにおいては、制作だけでなく分析を行い担当教員にプレゼンを行うまでして対策をし、入賞を目指す ・検定については、対策する検定の知識と技術を取り入れた作品制作をマストとし、その部分を含めたプレゼンを行う ・就職活動においては、ポートフォリオを作成することを念頭に置き、目的をもって作品制作を行う 評価においては年間8件以上の制作物のプレゼンを行う事と、年度末にはポートフォリオを提出する事とする		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	PC、筆記用具		
授業外学習の方法	授業の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	作品制作15	制作
	17	作品制作16	制作
	18	作品制作17	プレゼン発表5
	19	作品制作18	制作
	20	作品制作19	制作
	21	作品制作20	プレゼン発表6
	22	作品制作21	制作
	23	作品制作22	制作
	24	作品制作23	プレゼン発表7
	25	作品制作24	制作
	26	作品制作25	制作
	27	作品制作26	プレゼン発表8
	28	作品制作27	制作
29	作品制作28	制作	
30	作品制作29	プレゼン発表9	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作実習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	後期	対象学科学年	トータルクリエイイト科2年制 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	180時間	単位数	6単位 週時間数
学習到達目標	卒業生: 2, 3年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。		
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			