

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CGデザイン学科 イラスト・デザインコース		1年
科 目 名	ビジネス実務 I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田和 彩・キャリア
時 間 数	前期：29 時間／後期： 時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容とする。</p>		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	<ul style="list-style-type: none"> ・入学時から就職を意識し、「働く意味」を理解させ、自己分析を行っていく。 ・社会人としてマナーの必要性を理解させるため、業界での必要とされる人材を意識させ、ロールプレイングを取り入れ、実践させていく。 		
そ の 他	時事問題に触れる時間を、積極的に取り入れる。		
	前 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・学校行事に全力で取り組む。 ・キャリアの授業を取り入れ、働く意味を知り、自己分析を行っていく。 ・社会人としてのマナーを身に付け、実践していく。 		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・明確な個人目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー・礼儀を身に付け、社会人としての判断ができる。 		
成 績 評 価 方 法	前期試験（95%）、出欠席（5%）で評価		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	<ul style="list-style-type: none"> ① ビジネスマナー基本テキスト（日本能率協会マネジメントセンター） ② 就職活動ワークブック（日本能率協会マネジメントセンター） ③ プリント・ 		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン 1 年		
科目名	Illustrator 演習基礎	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	太田和 彩
時間数	前期：42 時間 / 後期： 時間	実務経験：東京の映像会社にて 9 年、ゲーム会社 2 社にて作品制作・ディレクションを行った経験を活かし基礎と実務に即した指導を行う。	
科目の目的と講義内容	デザイン・印刷などの DTP 業界において、「事実上の標準」となっている画像編集ソフト Adobe Illustrator の描画作成、グラデーションのコントロール、高度なグラフィックスタイルの作成など、多くの機能を効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、スタンダード取得を目指します。		
目指す検定・資格	サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 スタンダード		
指導方法及び学生に期待すること	検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。		
その他			
	前 期		
授業の概要	初歩的な操作をテキストを使用して解説。 検定を通して、ツールの使用方法や図形の作成方法を学習する。		
到達目標	「Illustrator クリエイター能力認定スタンダード」 全員合格を目指す。		
成績評価方法	期末試験（55%）、本試験（40%）出欠席（5%）		
テキスト・副読本	<ul style="list-style-type: none"> ・ Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 ・ Illustrator クリエイター能力認定試験 問題集 ・ 世界一わかりやすい Illustrator 操作とデザインの教科書 		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン 1 年		
科目名	Photoshop 演習基礎	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	太田和 彩
時間数	前期：35 時間 / 後期： 時間	実務経験：東京の映像会社にて 9 年、ゲーム会社 2 社にて作品制作・ディレクションを行った経験を活かし基礎と実務に即した指導を行う。	
科目の目的と講義内容	デザイン・印刷などの DTP 業界において、「事実上の標準」となっている画像編集ソフト Adobe Photoshop の画像の加工、調整、多くの機能を効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、スタンダード取得を目指します。		
目指す検定・資格	サーティファイ主催 Photoshop クリエイター能力認定試験 スタンダード		
指導方法及び学生に期待すること	検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。		
その他			
	前 期		
授業の概要	初歩的な操作をテキストを使用して解説。 検定を通して、ツールの使用方法や図形の作成方法を学習する。		
到達目標	「Photoshop クリエイター能力認定スタンダード」 全員合格を目指す。		
成績評価方法	期末試験（55％）、本試験（40％）出欠席（5％）		
テキスト・副読本	<ul style="list-style-type: none"> ・ Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 ・ Photoshop クリエイター能力認定試験 問題集 ・ すべての人に知っておいてほしい Photoshop の基本原則 		

令和6年度 シラバス

学科・学年	CGデザイン学科 イラスト・デザイン 1年		
科目名	色彩概論 I	科目区分	一般科目・ 専門科目
開講期	前期 ・後期・通年	担当教員	太田 真行
時間数	前期：52時間 / 後期： 時間	実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。	
科目の目的と講義内容	デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての知識を理解することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。色を実践的に捉え、応用できるノウハウを習得する。実習を用いることにより楽しく分かりやすく学ぶ。		
目指す検定・資格	文部科学省後援 色彩検定3級		
指導方法及び学生に期待すること	色彩学を学ぶことで理論的な知識を理解してもらいたい。 基礎を理解したうえで視覚表現に応用し、オリジナリティを發揮することでより洗練されたデザインを創り出してほしい。		
その他			
	前 期		
授業の概要	色彩学の基礎知識の習得		
到達目標	色彩検定3級全員合格を目指す。		
成績評価方法	本試験(30%)、検定試験結果(25%)、確認テスト(20%)、提出物(20%)、出欠席(5%)、		
テキスト・副読本	色彩検定3級テキスト 配色カラーカード		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン		1年
科目名	Web デザイン I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 後期 ・ 通年	担当教員	西田 一登
時間数	前期： 30 時間 / 後期：時間	実務経験：神戸のデザイン会社で約 3 年間、デザイナーとして Web デザインやグラフィックデザイン、撮影ディレクションなどに関わる。	
科目の目的と講義内容	Adobe Illustrator、Photoshop、XD を使用した Web サイトに関するデザイン制作。		
目指す検定・資格			
指導方法及び学生に期待すること	作品制作を通じて、デザインの基礎やコンセプトについて学び、制作物について説明できるスキルを身につける。		
その他			
	前 期		
授業の概要	デザインの基礎やレイアウトテクニックなど Web に関する基礎を身につけ、作品制作を通じてアウトプットする。		
到達目標	まずはコンセプトからデザインにできるスキルを身につけ、他人に制作物を説明できることを最終目標とする。		
成績評価方法	制作物 (95%)、出欠席 (5%)		
テキスト・副読本			

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン		1年
科 目 名	キャッチコピー演習	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	中上 篤
時 間 数	前期：39時間 / 後期： 時間	実務経歴：大手企業で、SEとしてシステム設計業務に従事した経験を活かし、実務に則した指導を行う。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	ポスター、チラシあらゆる広報物には、不可欠なキャッチコピー。キャッチコピーの考え方を歴代の作品から学び、写真やイラストと共に制作物を作成する。 公募に出品する成果物を作成し、実践的な発想力を身につける。		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	基本的な考え方を講義形式で行い、過去の作品を参考に実践する。制作した課題をプレゼンテーションし他者の表現からも学習する。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	グラフィックデザインや Web デザインにおいて、ターゲットに訴求する文章のテクニックを学ぶ。		
到 達 目 標	デザインを表現する場合、非常に重要なポイントであることを理解し、ターゲットにヒットするセンスあるキャッチコピーが作れるようにする。		
成 績 評 価 方 法	イラスト表現 (40%)、公募作品 (30%)、自由制作 (25%) 出欠席 (5%)		
テキスト・副読本	キャッチコピーの基本		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン 1 年		
科 目 名	デッサン I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	藤岡 勝利
時 間 数	前期：30 時間 / 後期： 時間	実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるように実習する。	
科目の目的と講義内容	デザイナー、イラストレーターを志す人の基礎技法の一つに「デッサン」がある。対象物やイメージを平面に定着するための「物の見方」と「描く力」を、デッサンにより育成する。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	全くの初心者から経験者までレベルに応じた個別指導を行う。デッサン力の全体的な底上げを目指す。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	静物モチーフを中心にデッサンを段階的に学習します。 そのものがそこにあるように描くために、光りや質感の表現を身につけます。		
到 達 目 標	基礎段階で必要な「物の見方」など視覚認知の基本を理解する。透視図法や遠近法を考察し、基本形態のモチーフを線や調子で捉える力、立体や空間感を表現する力をデッサンで習得する。		
成 績 評 価 方 法	・形状理解 (25%)、陰影表現 (25%)、質感表現 (25%)、遠近感 (20%)、出欠席 (5%)		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	デザイナーのための鉛筆デッサン 山本正英著 アシエット婦人画報社		

令和6年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン			1年
科目名	デザイン概論	科目区分	一般科目	・ 専門科目
開講期	前期	後期	・ 通年	担当教員 太田和 彩
時間数	前期： 64 時間	／	後期 時間	実務経験：東京の映像会社にて9年、ゲーム会社2社にて作品制作・ディレクションを行った経験を活かし基礎と実務に即した指導を行う。
科目の目的と講義内容	デザイン制作の前に必要不可欠である平面視覚伝達分野の基礎知識を、Illustrator 演習基礎と連携し定着させる。 情報収集・制作・納品までデザイナーの制作工程を一通り経験し、実務的な知識を身に着ける。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	デザインの基礎中の基礎を学ぶことで、デザインに根拠を持たせるようにする。 自分のデザインに自信を持たせる。			
その他				
	前 期			
授業の概要	パワーポイント・プリントを使用して解説。ただ座学をするのではなく、グループワークや制作も交える。			
到達目標	就職試験に活用できるレベルに達した作品と、作品集を作成する。			
成績評価方法	・ 期末試験（50％）、提出物（45％） 出欠席（5％）			
テキスト・副読本	デザイン入門教室			

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 イラスト・デザインコース 1年		
科 目 名	デザイン実習基礎	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	安藤 一生
時 間 数	前期：42時間 / 後期 時間	実務経験：東京にてデザイン会社に10年勤務後、岡山にてフリーとして独立。グラフィックデザイナーとしての職務経験を活かす。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	企業ロゴを制作し、名刺・封筒・チラシ制作の実習を通じて、グラフィックソフトに慣れ、デザインのルールを学ぶ。		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	表面のデザインだけではなく、色数や数量によって変動する見積もりの味方や郵便規約に基づいたデザインを学び、企業実習で通用するレベルに到達させる。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	PCでリサーチ、ラフスケッチでアイデア出し、IllustratorやPhotoshopを使用し、制作。期日厳守で、課題提出日を区切り指導。		
到 達 目 標	就職試験に作品集の中に入れ、持参し説明できるレベルにする。		
成 績 評 価 方 法	ラフスケッチ (25%)、リサーチ (20%) 規約 (20%) スケジュール管理 (10%) 完成度 (20%) 出欠席 (5%)		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	ロゴデザインの現場 なるほどデザイン デザイナーのラフスケッチ		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン 1 年		
科目名	Illustrator 演習応用	科目区分	一般科目 ・ <u>専門科目</u>
開講期	前期 ・ <u>後期</u> ・ 通年	担当教員	太田和 彩
時間数	前期： 時間 / 後期：39 時間	実務経験：東京の映像会社にて 9 年、ゲーム会社 2 社にて作品制作・ディレクションを行った経験を活かし基礎と実務に即した指導を行う。	
科目の目的と講義内容	デザイン・印刷などの DTP 業界において、「事実上の標準」となっている画像編集ソフト Adobe Illustrator の描画作成、グラデーションのコントロール、高度なグラフィックスタイルの作成など、多くの機能を効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、エキスパート取得を目指します。		
目指す検定・資格	サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 エキスパート		
指導方法及び学生に期待すること	検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。		
その他			
	後 期		
授業の概要	高度な検定の学習を通して、ソフトの深い部分まで習熟し、デザインを作成する能力を高める。		
到達目標	「Illustrator クリエイター能力認定エキスパート」受験合格を目標。		
成績評価方法	期末試験（55%）、本試験（40%）出欠席（5%）		
テキスト・副読本	・ Illustrator クリエイター能力認定試験 問題集		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン 1 年		
科目名	Photoshop 演習応用	科目区分	一般科目 ・ <u>専門科目</u>
開講期	前期 ・ <u>後期</u> ・ 通年	担当教員	太田和 彩
時間数	前期： 時間 / 後期：42 時間	実務経験：東京の映像会社にて 9 年、ゲーム会社 2 社にて作品制作・ディレクションを行った経験を活かし基礎と実務に即した指導を行う。	
科目の目的と講義内容	デザイン・印刷などの DTP 業界において、「事実上の標準」となっている画像編集ソフト Adobe Photoshop の画像の加工、調整、多くの機能を効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、エキスパート取得を目指す。		
目指す検定・資格	サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 エキスパート		
指導方法及び学生に期待すること	検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。		
その他			
	後 期		
授業の概要	高度な検定の学習を通して、ソフトの深い部分まで習熟し、デザインを作成する能力を高める。		
到達目標	「Photoshop クリエイター能力認定エキスパート」受験合格を目標。		
成績評価方法	期末試験（50%）、本試験（40%）出欠席（5%）授業態度（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	・ Photoshop クリエイター能力認定試験 問題集		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン 1 年		
科 目 名	色彩概論Ⅱ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田 真行
時 間 数	前期： 時間 / 後期：57 時間	実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての知識を理解することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。色を実践的に捉え、応用できるノウハウを習得する。実習を用いることにより楽しく分かりやすく学ぶ。		
目 指 す 検 定 ・ 資 格	文部科学省後援 色彩検定 2 級		
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	色彩学を学ぶことで理論的な知識を理解してもらいたい。 基礎を理解したうえで視覚表現に応用し、オリジナリティを発揮することでより洗練されたデザインを創り出してほしい。		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	幅広い分野における色彩知識の習得		
到 達 目 標	色彩検定 2 級全員合格を目指し、専門分野の業務に活かせる知識を身につける。		
成 績 評 価 方 法	本試験 (25%)、検定試験結果 (25%)、確認テスト (20%)、提出物 (20%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	色彩検定 2 級テキスト 配色カラーカード		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン		1年
科 目 名	ブランディング手法	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	山本 里志
時 間 数	前期：時間 / 後期：30 時間	実務経験：約 20 年間の流通小売業での経験を生かし財務分析・商品開発・市場分析・他社分析・販売計画の作成などの支援業務を授業に生かす。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	マーケティングの基礎知識を習得し、情報を扱う上での考え方を身に着ける。		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	<p>【指導方法】</p> <p>テキストを用いた実践的授業、アクティブラーニングを通じた考え方の醸成。</p> <p>【学生に期待すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・なぜそうなるのか、考えかたを理解する。 ・実社会でのマーケティングの知識の活用事例を理解すること。 		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	ブランド戦略、価格戦略、コミュニケーション戦略と各種戦略について発展的に学習し、SNS マーケティング等の近代的な戦略についても理解する。		
到 達 目 標	・マーケティングの仕組みを理解し、社会の製品・サービスが売れる仕組みを説明することができる		
成 績 評 価 方 法	企業連携課題 65%、確認テスト 30%、出欠席 5%		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	マーケティング見るだけノート		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン		1年
科 目 名	Web デザインII	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	西田 一登
時 間 数	前期： 時間 / 後期：30 時間	実務経験：神戸のデザイン会社で約3年間、デザイナーとして Web デザインやグラフィックデザイン、撮影ディレクションなどに関わる。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	1つのテーマに対してコンセプト設計からデザインを作成し、グループまたは個人でプレゼンテーションを行うことで、デザイナーの観点から、問題解決力を養うことを目的とする		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	基本グループワークを中心として実施。 クライアントを想定して、ヒアリングから行うことで、学生にデザイナーの役割を理解させる。また個人制作では感じる事ができない、協力の大切さやリーダーシップの難しさを理解できることを期待する。		
そ の 他			
	後期		
授 業 の 概 要	仮想クライアントを想定し、ヒアリングから行うことで、問題点を洗い出す。そこからグループごとにコンセプト設計から問題を解決できるよう工夫しデザインを制作。プレゼンテーションを行う。		
到 達 目 標	デザイナーとしての役割し、問題解決力を身につける。プレゼンテーションを行う上で、伝える工夫の大切さを感じさせ、グループで協力して1つの物を作り上げる難しさを感じさせることが最終目標。		
成 績 評 価 方 法	制作物 (95%)、出欠席 (5%)		
テ キ ス ト ・ 副 読 本			

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CGデザイン学科 イラスト・デザイン 1 年		
科 目 名	デッサンⅡ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 後期 ・ 通年	担 当 教 員	藤岡 勝利
時 間 数	前期：時間 / 後期：30時間	実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるように実習する。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザイナー、イラストレーターを志す人の基礎技法の一つに「デッサン」がある。対象物やイメージを平面に定着するための「物の見方」と「描く力」を、デッサンにより育成する。		
目 指 す 検 定 ・ 資 格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	全くの初心者から経験者までレベルに応じた個別指導を行う。デッサン力の全体的な底上げを目指す。		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	静物モチーフを中心にデッサンを段階的に学習します。そのものがそこにあるように描くために、光りや質感の表現を身につけます。		
到 達 目 標	基礎段階で必要な「物の見方」など視覚認知の基本を理解する。透視図法や遠近法を考察し、基本形態のモチーフを線や調子で捉える力、立体や空間感を表現する力をデッサンで習得する。		
成 績 評 価 方 法	・形状理解 (25%)、陰影表現 (25%)、質感表現 (25%)、遠近感 (20%)、出欠席 (5%)、		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	デザイナーのための鉛筆デッサン 山本正英著 アシェット婦人画報社		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン			1 年
科目名	情報アーキテクチャー	科目区分	一般科目 ・ <u>専門科目</u>	
開講期	前期 <u>後期</u> ・ 通年	担当教員	太田和 彩	
時間数	前期： 時間 / 後期：41 時間		実務経験：東京の映像会社にて 9 年、ゲーム会社 2 社にて作品制作・ディレクションを行った経験を活かし基礎と実務に即した指導を行う。	
科目の目的と講義内容	情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出すための手法について学ぶ。これらはデザインを制作する上で、必要な知識習得と実践を経験し、情報収集や分析、企画、プレゼンや Web デザインの設計など様々な場面での応用力を身に着ける。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	情報を整理し視覚化するとともに新たな発想ができるようになることを目指す。			
その他				
	後 期			
授業の概要	ビジネスシーンに必須であるロジカルシンキングの基礎的概念を学ぶ。また文章力を養うためのトレーニングも行う。以上を元に、既存の広告物の分析をし、自身のデザインや就職活動に役立てる。これらは企画、プレゼンと様々な場面での応用が可能である。			
到達目標	情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出す。デザインを行う前の情報収集や分析、企画、プレゼンと様々な場面での応用が行える。			
成績評価方法	課題制作 (90%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。			
テキスト・副読本	①ロジカルシンキング見るだけノート ②新しい文章力の教室			

令和6年度 シラバス

学科・学年	CGデザイン学科 イラスト・デザイン 1年		
科目名	プレゼンテーション技法	科目区分	一般科目・専門科目
開講期	前期 後期・通年	担当教員	太田 真行
時間数	前期： 時間 / 後期：30時間	実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。	
科目の目的と講義内容	プレゼンテーションで、相手にどのように伝えるかの重要ポイントの解説。構成要素や資料の作り方、事前に準備すべきものと、プレゼン時のアドリブと気配りが実践できる能力を養う。		
目指す検定・資格			
指導方法及び学生に期待すること	就職試験で自ら制作した作品のプレゼンテーションや、卒業研究発表時に活かすための技術やテクニックを指導。資料のまとめ方や、見やすく与えられた時間の中で目的を達成するために効果的なプレゼンの理解と活用。		
その他			
	後 期		
授業の概要	プレゼンテーションを行う目的である「理解」「納得」「行動」この3つのステップで進め、「Who (誰が)」「What (何を)」「How (どのように)」の3つのポイントで展開。実際仕事で使用されている事例を基に解説後、各自でパワーポイントなど使用し、資料を制作。時間を決めてのプレゼンをクラス内で実施。ブラッシュアップし、ステップアップしていく。		
到達目標	プレゼンテーションの流れや要点を理解し、就職活動時の作品プレゼンなどで内定に導くことができるレベル。		
成績評価方法	発表1回目(30%)、発表2回目(30%)、発表3回目(35%) 出欠席(5%)		
テキスト・副読本			

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン		1 年
科 目 名	デザイン実習応用	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 通年	担 当 教 員	安藤 一生
時 間 数	前期： 時間 / 後期：45 時間	実務経験：東京にてデザイン会社に 10 年勤務後、岡山にてフリーとして独立。グラフィックデザイナーとしての職務経験を活かす。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザインの現場で必要とされる知識を学ぶ。		
目 指 す 検 定 ・ 資 格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	課題を設定後、提出物のチェックバックを繰り返し、ブラッシュアップする。プロとして完成度の高いデザインに近づける能録を身に着ける。		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	入稿データの作成など実践的な知識を学習。		
到 達 目 標	デザイン会社、印刷会社で理解するべき知識、技術を習得。		
成 績 評 価 方 法	コンセプトワーク(10%)、ラフスケッチ(10%)、制作物(60%)。プレゼンテーションの内容(10%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	インターネット上のリサーチ 補助プリント		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CGデザイン学科 イラスト・デザインコース		1年
科 目 名	ビジネス実務Ⅱ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田和 彩・キャリア
時 間 数	前期： 時間／後期：60時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容とする。</p>		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の強みを知り、効果的に自分を伝える方法を学ぶ。 ・社会人としてマナーの必要性を理解させるため、業界での必要とされる人材を意識させ、ロールプレイングを取り入れ、実践させていく。お 		
そ の 他	時事問題に触れる時間を、積極的に取り入れる。		
	後 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・2回の就職対策に向け、自己分析、履歴書作成、業界分析を行う。 ・社会人としてのマナーを身に付け、実践していく。 		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・明確な個人目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー・礼儀を身に付け、社会人としての判断ができる。 		
成 績 評 価 方 法	前期試験 (95%)、出欠席 (5%) で評価		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	<ul style="list-style-type: none"> ① ビジネスマナー基本テキスト (日本能率協会マネジメントセンター) ② 就職活動ワークブック (日本能率協会マネジメントセンター) ③ プリント・ 		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 イラスト・デザイン 1 年		
科目名	合同制作 I	科目区分	一般科目 ・ <u>専門科目</u>
開講期	前期 <u>後期</u> ・ 通年	担当教員	太田和 彩
時間数	前期： 時間 / 後期：35 時間	実務経験：東京の映像会社にて 9 年、ゲーム会社 2 社にて作品制作・ディレクションを行った経験を活かし基礎と実務に即した指導を行う。	
科目の目的と講義内容	先輩と作業することで直接指導を受け、技術のスキルアップを図る。		
目指す検定・資格			
指導方法及び学生に期待すること	1 年生と 2 年生合同でグループワークにより課題を制作する。 仕事に対する立ち振る舞い方、上下関係を体感することで、会社内での立ち振る舞い方を体感する。		
その他			
	後 期		
授業の概要	企業連携及び作品展示。		
到達目標	個人製作では到達できない完成度を目指す。		
成績評価方法	制作工程のラフスケッチ（10%）、市場調査の質と量（10%）、レイアウト（30%）、規約・要件を満たしているか（45%）、出欠席（5%）		
テキスト・副読本	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネット上のリサーチ ・マーケティング 		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CGデザイン学科 イラスト・デザインコース		1年
科 目 名	キャリア実習	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田和 彩
時 間 数	前期：時間 / 後期：80時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	<p>企業等で、短期間で集中して、実際の仕事や職場の状況を体験し、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができるようにする。</p> <p>また、実習後、しっかりとした職業意識をもって、何を学ぶ必要があるのかを認識し、学習効果をより向上させる。</p>		
目 指 す 検 定 ・ 資 格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実習開始前に学内で事前指導を行う。実習の目標設定、個人情報への取扱いや守秘義務、心得やマナーについて理解する。 ・ 実習中、定期的に教員に報告をし、必要に応じて指導や支援を行い、より効果的な実習に繋げる。 ・ 実習終了後、個人で振り返りを行う。さらに、実習成果報告会を行い、実習を通して得たこと、学んだことを受け入れ先企業の担当者に向けて発表をする。 		
そ の 他			
	後期		
授 業 の 概 要	めざす業界・職種の企業等で、実際の業務の流れや仕事のやりがい等を体感する。		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実習を通して、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができる。 ・ 実習後、各自がしっかりとした職業意識をもって、主体的に学ぶことができる。 		
成 績 評 価 方 法	実習評価表（85%）、成果報告書（10%）、出欠席（5%）		
テ キ ス ト ・ 副 読 本			