

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	ビジネス実務 I		科目コード	15400101		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	30	2	無
授業の概要・目的	<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> <p>テキストを通じた授業では、社会人としてのマナーを身に付け、実践する。</p> <p>学校行事に全力で取り組み、コミュニケーション能力を身につける。</p> <p>社会に出ていくうえで必要となる基礎的な情報を知り、自分のキャリアをどのように築いていけばいいかを考える。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
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。 ・自己理解の深化、職業理解の促進、キャリアプランニング能力の育成、社会で活躍するために必要なコミュニケーション能力、問題解決力、情報収集能力などのスキルの習得。 					
評価項目	期末試験(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	期末試験:各単元の理解度をはかる試験を実施し評価。					
担当教員	佐賀根 理沙		常勤			
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	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) 就活支援ブック 社会探求編(株式会社 キャリタス)					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学校行事 <ol style="list-style-type: none"> ①新入生オリエンテーション 15コマ ②1年生合宿 12コマ 2. ビジネスマナーの基本 4コマ <ol style="list-style-type: none"> ①基本姿勢 ②重要性 ③身嗜み ④言葉遣い ⑤挨拶の基本 ⑥理解度チェック 3. ビジネスマナーとルール 6コマ <ol style="list-style-type: none"> ①目標の立て方 ②仕事の進め方 ③時間管理 ④報告連絡相談 ⑤理解度チェック 4. キャリア 16コマ <ol style="list-style-type: none"> ①就活のプロセスの理解 ②自己理解 					

	<ul style="list-style-type: none"> ③世の中、社会を知る ④社会人基礎力 ⑤自己分析 ⑥ビジネスを知る ⑦業界、職種を知る ⑧価値観と適性 ⑨就活／社会人に向けて一計画行動と日々の習慣 <p>5. キャリアチャレンジ 5コマ</p>
事前事後学習	<p>予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:15時間)</p>

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	Illustrator演習基礎			科目コード	15401701	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得、Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する技能を身につける。					
到達目標	Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードレベルのアプリケーション操作ができる。					
評価項目	本試験(50%) 期末試験(45%) 出欠席(5%)					
評価基準	本試験:検定試験 期末試験:本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価。					
担当教員	安原 加奈子			常勤		
実務経験者による授業	ゲームクリエイター10年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	Illustrator応用、グラフィックデザインI、グラフィックデザインII					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. Illustraratorの基礎知識 2. Illustraratorの基本操作 3. オブジェクト編集 4. テキストスタイル 5. 模擬問題1 6. 模擬問題2 7. 模擬問題3 8. 模擬問題4 9. 試験前対策 10. 検定問題解答解説 					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	Photoshop演習基礎		科目コード	15401901		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得、Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する技能を身につける。					
到達目標	Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードレベルのアプリケーション操作ができる。					
評価項目	本試験(50%) 期末試験(45%) 出欠席(5%)					
評価基準	本試験:検定試験 期末試験:本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価。					
担当教員	安原 加奈子			常勤		
実務経験者による授業	ゲームクリエイター10年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	Photoshop応用、グラフィックデザインI、グラフィックデザインII、グラフィックデザインIII、グラフィックデザインIV					
授業計画	1. Photoshopの基礎知識 2. Photoshopの基本操作 3. 画像編集 4. 画像合成 5. 模擬問題1 6. 模擬問題2 7. 模擬問題3 8. 模擬問題4 9. 試験前対策 10. 検定問題解答解説					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	色彩概論			科目コード	15404001	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	50	3	無
授業の概要・目的	デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての基礎知識を習得することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。 ※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。					
到達目標	色彩検定3級合格を目指し、色彩学についての基礎理論に則った配色ができる。					
評価項目	配色演習課題(50%) 模擬試験(20%) 小テスト&確認テスト(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	カラーカードを使ってテキストの配色演習に取り組み、毎時間の小テスト、単元ごとの確認テストおよび模擬試験の結果で評価する。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	Webディレクター2年					
テキスト・参考文献	「色彩検定3級公式テキスト」色彩検定協会					
関連科目	色彩概論Ⅱ					
授業計画	1. 光と色 2. 色の表示 3. 色彩心理 4. 色彩調和 5. ファッション 6. インテリア 7. 模擬試験					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:10時間)					

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	CG基礎			科目コード	15401301	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	30	1	無
授業の概要・目的	インターネットの必須常識、CG制作における全体像を掴む。(CGクリエイター検定合格を目指す)					
到達目標	CGクリエイター検定 ベーシック相当の知識を習得できる。					
評価項目	期末試験(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	期末試験:CGクリエイター検定ベーシックの出題範囲にそった科目試験を行なう。その試験結果により判定し評価する。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CGクリエイター25年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	色彩概論Ⅰ、色彩概論Ⅱ、デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、3D演習基礎、CGディレクション					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. CGとは 2. 表現の基礎 3. 2次元CGと写真表現 4. 3次元CGの制作 5. 技術の基礎 6. 知的財産権 7. 検定対策 					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	デッサンI			科目コード	15402601	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	30	1	無
授業の概要・目的	モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。					
到達目標	基礎デッサンによって培われる、観察力・客観的な視点の獲得。 鉛筆デッサンを経験することによる、イラスト・アニメにおける描画能力の基盤づくりができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	藤岡 勝利			常勤		
実務経験者による授業	デザイナー4年 イラストレーター15年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デッサンⅡ、デッサンⅢ、3D演習基礎、CGディレクション					
授業計画	1. 画材の使い方、基本的な描画 2. 野菜 3. 果物 4. 手 5. 静物 6. 石膏像					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	デザイン概論			科目コード	15402401	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	35	1	無
授業の概要・目的	デザインにおいて、重要となるターゲットや顧客ニーズ、動向など制作における考え方を学ぶ。情報を視覚的に表現するための基礎知識・技術を身につける。					
到達目標	デザインの考え方を身につける。視覚表現力の基礎を理解し、簡単に説明ができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業	社内デザイナー6年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	色彩概論Ⅰ、色彩概論Ⅱ、デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、3D演習基礎、CGディレクション					
授業計画	1～5. デザインとは何か: デザインの基礎的なルールを知る 6～10. デザインリテラシー、視覚伝達の方法を知る 11～15. 応用: デザインの基礎知識を応用した作品制作					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	グラフィックデザイン I		科目コード	15402501		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	チラシ、ポスター等の制作を通じて、広告媒体の基礎的な制作技法を学ぶ。					
到達目標	既存の広告媒体を参考にし、基礎的なレイアウトで制作をすることができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	安藤 一生		非常勤			
実務経験者による授業	グラフィックデザイナー15年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	色彩概論Ⅰ、色彩概論Ⅱ、デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、3D演習基礎、CGディレクション					
授業計画	1. グラフィックデザインの基礎知識 2. ラフスケッチ 3. チラシ制作 4. ポスター制作 5. ロゴ制作 6. 公募制作					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	3D演習基礎			科目コード	15401001	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	初歩的な3Dソフトを使って、モデリング、ライティング、レンダリングまで基礎を学ぶ。					
到達目標	3DCG表現の基礎として、形状の生成・質感作成・アニメートの仕組み・レンダリング・コンポジット等の基礎知識を実習を通じて修得することができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、コンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CGクリエイター25年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	色彩概論Ⅰ、色彩概論Ⅱ、デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、3D演習基礎、CGディレクション					
授業計画	1. 3DCGの理解 2. 3DCG制作 3. モデリング 4. サーフェス 5. レンダリング 6. 3DCG制作					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	ビジネス実務Ⅱ			科目コード	15400201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	後期	20	1	無
授業の概要・目的	<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講義内容とする。</p>					
到達目標	<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習得する。 ・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。 ・明確な目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー、礼儀を身につけ、社会人としての判断ができる。 					
評価項目	期末試験(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	期末試験:各単元の理解度をはかる試験を実施し評価。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	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)					
関連科目						
授業計画	1. 電話の応対 5コマ ①電話の基本マナー ②電話の受け方・かけ方 ③不在者宛ての電話対応 ④伝言のポイント ⑤携帯電話のマナー ⑥電子メールの基本マナー 2. 応対のマナー 5コマ ①来客応対 ②案内の基本 ③席次の基本知識 ④お見送りの基本 ⑤訪問の予約の取り方、取次依頼、面会時のマナー ⑥名刺交換マナー ⑦お茶の出し方					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	Illustrator演習応用		科目コード	15401801		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	40	2	無
授業の概要・目的	デザイン実務を行うために必要となる技術やアプリケーション知識を習得し、Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパートに合格する技能を身につける。					
到達目標	Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパートレベルのアプリケーション操作スキルを習得することができる。					
評価項目	本試験(50%) 期末試験(45%) 出欠席(5%)					
評価基準	本試験:検定試験 期末試験:本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価。					
担当教員	安原 加奈子		常勤			
実務経験者による授業	ゲームクリエイター10年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	Illustrator基礎					
授業計画	1. カラーマネジメントの基礎知識 2. フォントスタイルの基本知識 3. 模擬問題1 4. 模擬問題2 5. 模擬問題3 6. 模擬問題4 7. 試験前対策 8. 検定問題解答解説					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	Photoshop演習応用		科目コード	15402001		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	40	2	無
授業の概要・目的	デザイン実務を行うために必要となる技術やアプリケーション知識を習得し、Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパートに合格する技能を身につける。					
到達目標	Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパートレベルのアプリケーション操作スキルを習得することができる。					
評価項目	本試験(50%) 期末試験(45%) 出欠席(5%)					
評価基準	本試験:検定試験 期末試験:本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価。					
担当教員	安原 加奈子		常勤			
実務経験者による授業	ゲームクリエイター10年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	Photoshop基礎					
授業計画	1. 保存形式の基礎知識 2. 印刷の基本知識 3. 模擬問題1 4. 模擬問題2 5. 模擬問題3 6. 模擬問題4 7. 試験前対策 8. 検定問題解答解説					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	グラフィックデザインⅡ		科目コード	15402201		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	30	1	無
授業の概要・目的	企業ロゴ、チラシなど制作実習を通して、グラフィックデザインの基礎を学ぶ。					
到達目標	広告媒体における制作ルール、視覚表現力を習得することができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	安藤 一生		非常勤			
実務経験者による授業	グラフィックデザイナー15年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UIデザインⅠ、UIデザインⅡ、3DモデリングⅠ、3D演習応用、					
授業計画	1. グラフィックデザインの基礎知識 2. ラフスケッチ 3. チラシ制作 4. ポスター制作 5. ロゴ制作 6. 公募制作					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	3DモデリングI			科目コード	15400901	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	55	2	無
授業の概要・目的	デッサンで培った物の形状や質感を把握する力を持って、作品内に登場する3D形状を作成する。					
到達目標	3DCGの形状制作工程を理解し、実践できる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CGクリエイター25年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UIデザインⅠ、UIデザインⅡ、3DモデリングI、3D演習応用、					
授業計画	1. 立体造形の理解 2. モデリング課題① 3. モデリング課題② 4. モデリング課題③					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	3D演習応用		科目コード	15401101		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	55	2	無
授業の概要・目的	実際のCG映像制作を通じて、各作業パートのノウハウを習得する。					
到達目標	3DCGの特徴と効能を理解し、制作技術の応用ができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	鈴置 勝信		常勤			
実務経験者による授業	CGクリエイター25年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UIデザインⅠ、UIデザインⅡ、3DモデリングI					
授業計画	1. 3DCGの理解 2. 3DCG制作 3. モデリング 4. サーフェス 5. レンダリング 6. 3DCG制作					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	トライアル演習I			科目コード	15402901	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	70	4	無
授業の概要・目的	クライアントワークの基礎から、多くの領域に考慮が必要な案件まで、実制作を通じて学ぶ。 ※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。					
到達目標	企画の要件定義から具現化手法の立案～実制作の工程を経験し、制作技術の応用ができるようになる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業	社内デザイナー6年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UIデザインⅠ、UIデザインⅡ、3DモデリングⅠ、3D演習応用、					
授業計画	1. ヒアリング 2. 計画書作成 3. データ作成 4. プレゼンテーション					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:10時間)					

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	デッサンII			科目コード	15402701	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	20	1	無
授業の概要・目的	モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。					
到達目標	対象物の素材感、陰影、形状を描きながらよりリアリティのある作品を描くことができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	藤岡 勝利			常勤		
実務経験者による授業	デザイナー4年 イラストレーター15年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デッサンⅡ、デッサンⅢ、3D演習基礎、CGディレクション					
授業計画	1. 木材 2. 金属 3. 石膏 4. デッサン模写 5. 想定デッサン					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	情報アーキテクチャ		科目コード	15403901		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	30	1	無
授業の概要・目的	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。					
到達目標	様々な情報を、伝わりやすくレイアウトし、他者に対してなぜそのデザインをしたかを簡単に説明できるようになる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	佐賀根 理沙		常勤			
実務経験者による授業	社内デザイナー6年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UIデザインⅠ、UIデザインⅡ、3DモデリングⅠ、3D演習応用、					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情報整理とは 2. 自作の課題 3. フィードバック 4. 自作の課題 5. フィードバック 6. 自作の課題 7. フィードバック 					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	合同制作 I			科目コード	15403401	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	25	1	有
授業の概要・目的	上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。					
到達目標	企業連絡の課題制作の手法を学び、個人制作では到達できない完成度を目指すことができる。					
評価項目	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%)					
評価基準	課題提出: デザインの完成度を評価。 プレゼンテーション実施: 制作成果のプレゼンテーションにより評価。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業	社内デザイナー6年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. オリエンテーション 2. 計画 3. 制作 4. 中間発表 5. 発表準備 6. プレゼンテーション					
事前事後学習						