14 11. 9	1 🗻		, DC H .	4 10 4 10 4 1 7 7 7 7		
学科•学年	デザイン専り デジタルテ	女科 1年次 ・ザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	映像撮影編		担当者	東 英児、新田雅一	科目必修区分	必修
授業概要	動画撮影の	niere Proを使用して編集の)カメラ操作基礎方法を学、 ソフト「アフターエフェクト」の	కొ.			•
到達目標	・カメラの操ん ・Adobe Prer ・制作作品を ●簡単なアン ● スケジュー ●編集ソフト	図及びカメラワークの基本を 作方法、撮影技術を習得す miere Proの基礎的な操作が 発表する ニメーション(テキストモーシールに従って計画通りに作成 (アフターエフェクト、プレミ 通りにで映像作品を構築す	一る事が出来る 方法を理解す ノョン・画像のコ 品制作が出来 ミア)の操作法	る。 る。 エフェクト)などが制作できる。 を理解する事ができる。	×3	
授業計画			内	容		授業時間数
	1	オリエンテーション。映像網	品紹介。制作過程を映像	まで観る。	3	
	2	カメラの操作方法、編集ソ	フト基礎的操	作方法レクチャー		3
	3	カメラ操作実践1				3
	4	カメラ操作実践2				3
	5	ミニ取材撮影1				3
	6	編集作業				3
	7	ミニ取材撮影2				3
	8	編集作業				3
	9	編集作業				3
	10	完成試写				3
	11	カット割り実習、企画会議				3
	12	撮影1				3
	13	撮影2				3
	14	編集1				3
	15	完成試写				3
	16	参考動画の紹介				3
	17	制作に向けてのディスカッ	ラション 1			3
	18	アフターエフェクト概論				3
	19	絵コンテ制作				3
	20	撮影実践1				3
	21	撮影実践2				3
	22	映像編集実践1				3
	23	映像編集実践2				3
	24	作品クオリティチェック				3
	25	作品発表、振り返り				3
	合計時間数					75
教科書						
時間外 学習						
成績評価 方法	出席率 10%	課題評価 20% 授業参態	度 10% 発表	評価 60%		
担当詳細	実済					
		,	<u> </u>			

学科•学年		ザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	通年		
授業科目	Webデザイン			担当者		科目必修区分	必修		
授業概要					作の基本スキルを身につ する楽しさを感じてもらう。	ける。			
到達目標		ソール「STUDIC ンで使われる基							
授業計画				内	容		授業時間数		
	1	オリエンテーション	/(自己紹介、持	受業の目的の・W	/ebデザイナーの仕事・ツール/	こついて共有)	3		
	2	座学:	バナー広告に	ついて / Webデ	ザインの基本ルール(カラー・フォン	/ 卜· 画像)	3		
	3	Canva演習:	見本どおりにん				3		
	4			沿ったバナーを作ろう					
	5	Photoshop演習:		-スして研究しよう(3		
	6			ースして研究しよう			3		
	7			ースして研究しよう			3		
	8	HTML&CSS基礎:					3		
	9			成する言語を学は			3		
	10			成する言語を学は			3		
	11	STUDIO導入:			を編集してWebサイトを作ろう①		3		
	12			編集してWebサイ			3		
	13			トを編集してWebサイトを作ろう③【課題提出】 トを編集してWebサイトを作ろう④【課題発表】					
	14	STUDIO基礎:		・ 神楽しくwebリイ ・ ・ ルについて ~ 要			3		
	15 16	STUDIO基礎.		がに 3V・C - 多 追加と編集 ~ グル			3		
	17			Fixed(固定ボック)			3		
	18	STUDIO実践①:			プログログログログログログログログログログログログログログログログログログログ		3		
	19	5105107(7/2)		をもとにポートフォリオサイトを1から作ろう②【課題提出】					
	20	STUDIO応用:	①メンバーの打	一の招待&共有~アニメーションの紹介					
	21		②iframeの説明	明 ~ 状態を考慮し	 たデザイン		3		
	22		③ライブプレヒ	· ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	/ブデザインの作り方		3		
	23	STUDIO実践②:	美容室のコー	コーポレートサイトを制作しよう①					
	24		美容室のコー	シコーポレートサイトを制作しよう②					
	25		美容室のコー	ポレートサイトを制	作しよう⑤【課題提出】		3		
	26	自由課題:	STUDIOで自然	分のポートフォリオ	を作ろう①		3		
	27		STUDIOで自然	分のポートフォリオ	を作ろう②		3		
	28								
	29								
	30								
	合計時間数						81		
教科書									
時間外 学習									
成績評価 方法	授業態度 40%、課題提出 60%								
担当詳細	į	教員	備考						
実務経	験紹介		-	-					
		-							

学科•学年	デザイン専門		授業方法	実習	講義時期	 通年					
		ザインコース				•					
授業科目授業概要		イティブ実習 ふではありますが、人を楽し	担当者 ませる(遊げ	西村 直樹 せる)ゲームの面白さ エン	科目必修区分 /タテインメント性を営	必修 さんで貰					
汉耒枫安 		ーム・映像・音楽・イラストな			· / / 10 / 0 L.C.	-70 (頁					
到達目標		(導入)、ゲーム性+映像・	音楽なども入	れ込んで、各学生の個性・	やスキルに合わせた	作品制作					
	ができる。										
授業計画		_	内	容		授業時間数					
	1	●最初の授業なので、授業のイントロダクション。西村のクリエイター自己紹介。 ●入学してきた学生たち、どんな個性やクリエイト資質を秘めているか? 何を目指したいか? 皆んなの今世界を教えて欲しい。ヒアリング。									
	2	●クリエイター、クリエイティブな作品を創る(作る)とはどういう事か。 私や仕事仲間たち、教え子たち、クリエイティブ業界の中心である東京の実際、そして、沖縄のスクールでの先輩たちなど、それらの例を紹介しつつ、挑む面白さ、大変さ、大事な事をレクチャー。									
	3	●生徒たちの、今時点でのクリエイターアピールを行う。 クリエイターアピール答案!の作品、クリエイトの何に興味があり、今時点では何が出									
	4	トな刺激授業を行います。	,	チャルなど最先端テクノロジ		3					
	5	●そして、今度は学生たちの番。皆んながお薦めするゲームや映画などを紹介、発表してもらい、作品の魅力ポイントをアピール。 単なるファンではなく、クリエイター視点から観る必要性や大事さ。 資料の作成。⇒アピールプレゼン									
	6										
	7		ンプル作品や	作を始めていきます。 P:先輩たちの作品を見せま F業Dayになると思います。	す。	3					
	8	●Unityの使い方、作り方 インストールが終わり次第		oり、慣れていく為の練習作	三を作ります。	6					
	9		見を見ても、Ur スや作品の出 失めたく考える (インタラクティ	nityが持つインタラクティブ 来が違ってきますので、練 ます。基本は、 ィブなギャラリー要素)≫		3					
	10	作品制作、確認、アドバイ	゚゚ス。			6					
	11	完成版の提出。そしてプロ	/イしての発表	<u></u>		3					
	12										
ـــ تحیط	合計時間数		4 m.l. → 2 2 2			54					
教科書	基本、自作資	資料や、教材となるゲームや	や映画などの	作品を利用。場合により、「	Jnity参考本。						
時間外 学習											
成績評価 方法	出席率 20% /・各課題評価 50% /・授業態度 10% /・課題・発表態度 20%										
担当詳細	教	.員 備考									
実務経	験紹介	•	•								
P		-									

学科·学年	デザイン専り デジタルテ	女科 1年次 ・ザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	後期			
授業科目	3DCGアプリ	実習		担当者	與儀 美奈子	科目必修区分	必修			
授業概要	3DCGソフト!	Maya を使い、	3DCGを制作	乍する為の基礎	を習得する。	•				
到達目標	・表現したい	、で基礎的な刑質感を設定す メーションを作	けることが出来	きる。						
授業計画				内 容			授業時間数			
	1	3DCGとは?	3DCGを使っ	った作品につい	て。Mayaの基礎、操作	方法など	3			
	2	モデリング基	磯1 形を作	る1			3			
	3	3 モデリング基礎2 形を作る2								
	4	4 モデリング基礎3 UVテクスチャーの概念1								
	5	5 モデリング基礎4 UVテクスチャーの概念2								
	6	モデリング基	磯5 ライティ	ングによる物の)見え方		3			
	7	アニメーション	ン基礎1 ボー	ールを弾ませる	移動と回転のアニメー	ション	3			
	8	アニメーション	ン基礎2 スク	「ルトン構造をf	吏ったアニメーション1		3			
	9	アニメーション	ン基礎3 スク	アルトン構造を値	吏ったアニメーション2		3			
	10	応用:ARを傾	もって今まで作	乍ったモデルを	·ARに変換し、遊んでみ	3	3			
	11	まとめ					3			
	12									
	13									
	14									
	15									
	16									
	17									
	18									
	19									
	20									
	21									
	22									
	23									
	24									
	25									
	26									
	27									
	28									
	29									
w ~ +.	合計時間数						33			
教科書										
時間外 学習										
	山市 200/ 気	来专和库 000	/ 担心た日 -	.00/						
成績評価 方法	出席 20% 授業参加度 30% 提出作品 50%									
	**	<i>t</i> 昌	/ <u>世</u> 士	<u> </u>						
担当詳細		(員 	備考							
夫務詮	:験紹介	<u> </u>								

学科•学年		デイン専攻科 1年次 ジタルデザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	前期				
授業科目	デッサン			担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修				
授業概要	等での画力を	を身につける。)		が、基礎的な観察力とデザ トの作品から良い部分を見						
到達目標	様々な形に対時間内に丁雪	会件を基に正り 対する観察力 寧に取り組む	しく描け、質愿 の点で形の変 為の集中力を	感表現ができる 変化を感じ取る と養い、根気ほ	る。 ることができる。 良く作業を続けることができ 材も使用し、表現の幅を位						
授業計画				内	容		授業時間数				
	1	カッターによる	鉛筆削りのレク	クチャー。ハッラ	チングの紹介と技法の体験。		3				
	2	7種類の鉛筆	の濃度を検証で	する為のグラテ	ーション演習。		3				
	3	3 気持ちの良いハッチングの練習課題。トレースされたリンゴのアウトラインにハッチングを入れる									
	4	気持ちの良い	ハッチングの約	東習課題。トレー	ースされたリンゴのアウトライン	ノにハッチングを入れる	3				
	5	サムネールの	技術向上を目	的とした写真モ	チーフクロッキー。		3				
	6	サムネールの	技術向上を目	的とした写真モ	チーフクロッキー。		3				
	7	形の取り方。見	見えない所を意	識する。パー	スとは。マウスの箱等。		3				
	8	形の取り方。身	見えない所を意	(識する。パー)			3				
	9				スとは。マウスの箱等。		3				
	10				取り5、10、20分タイマーで時	間を計り全身を凍写。	3				
	11				取り5、10、20分タイマーで時		3				
	12				ン。鉛筆と色鉛筆の双方を描		3				
	13				ン。鉛筆と色鉛筆の双方を描		3				
	14				ン。鉛筆と色鉛筆の双方を描		3				
	15				ン。鉛筆と色鉛筆の双方を描		3				
	16				ン。鉛筆と色鉛筆の双方を描	i<.	3				
	17	前期最終講評	会。学生一人	.一人にアドバ	イス、全体共有、振り返り。		3				
	18										
	19										
	20										
	21										
	22										
	23										
	24										
	25										
	26										
	合計時間数						51				
教科書	参考プリント				 - 鉛筆デッサン(グラフィック ッサン(グラフィック社)	7社)、					
時間外 学習											
	授業能度 /	勤怠狀況 10°	% 課題提出	期限•発表能	度 20%、出席率•課題習	孰度/提出期限齒5	<u> </u>				
成績評価 方法	以术心坟/	奶心小儿 10,	/0、环烃况出	別以"光仪忠	及 20 /0、川州平	<u> </u>	1 10/0				
担当詳細	教	員	備考								
実務経	験紹介										

学科•学年	デザイン専巧 デジタルデ	文科 1年次 ザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期				
授業科目	写真基礎		担当者	東 英児	科目必修区分	必修				
授業概要		艮レフカメラの操作方法の基 携するソフトウェア(iMovie)		スとの連携を学習する。						
到達目標		タースピード、露出を理解 こついて自分なりの解釈を記		ラ操作ができる						
授業計画			内 容	\$		授業時間数				
	1	オリエンテーション				3				
	2	カメラの取扱い				3				
	3	機材の取扱①、F値を理角	解する アイス			3				
	4									
	5									
	6									
		7 機材の取扱⑤、シャッタースピードを理解する								
	8	機材の取扱振り返り①	7/11/21			3				
	9	課題①「表情」を撮る(公園			т нп	3				
	10	撮影した写真を動画にして		1e使用)、課題②「豕族」。	況明 ————————————————————————————————————	3				
	11	撮影した写真を動画にして				3				
	12	課題②「家族」提出、プレ		光明 乡老佐日詩安		3				
	13	ワンシーン・ワンカット作品 ワンシーン・ワンカット作品				3				
	14 15	ワンシーン・ワンカット作品				3				
	16	まとめ		₩. 		3				
	17	\$CW)				3				
	18									
	19									
	20					1				
	21					1				
	22									
	23									
	24									
	25									
	26									
	27									
	28									
	29									
	30					ļ				
Ist at t	合計時間数					48				
教科書	配布プリント									
時間外 学習										
	山莊茲 100	细胞型在 90% 極紫老能	庄 100/ 丞 丰章	ΨÆ COV						
成績評価 方法	出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 60%									
担当詳細	生彩									
	験 紹介	1993年4月~1997年8月(民テレビ(番組制作業務)						
		, 12 1 ->4	///							

学科•学年	デザイン専巧 デジタルデ	女科 1年次 ゛ザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	前期				
授業科目	色彩学			担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修				
授業概要		る職業に求め	られる知識・技								
到達目標	色見本や絵	の具を使って	、色がもつイン	メージや効果	具を知る。						
授業計画				内	容		授業時間数				
	1	第1章 色の7	なりたち①				2				
	2	第2章 色の7	なりたち②&第	2章 混色1			2				
	3	第2章 混色	1&2				2				
	4	第3章 色の	表示方法1				2				
	5	第4章 色のタ	4章 色の知覚的効果1								
	6	第5章 色の	心理的効果				2				
	7	第6章 色彩	調和1				2				
	8	色彩検定対	策				2				
	9	色彩検定対	策				2				
	10	色彩検定対	策				2				
	11	色彩検定対	策①				5				
	12	色彩検定対	策②				5				
	13	色彩検定日									
	14										
	15										
	16										
	17										
	18										
	19										
	20										
	21										
	22										
	23										
	24										
	25										
	26										
	27										
	28										
	29										
	30										
	合計時間数						30				
教科書	Color Maste	r、カラーマス	ター過去問題	₹ Vol.2							
時間外											
学習											
/*/V/IX H I IIII	授業態度/茧	b怠状況(30%))•課題提出状	:況(30%)•課	題クオリティ/課題提出厳	守(30%)•検定取得(10	1%)				
方法				T .							
担当詳細		<u>負</u> 	備考								
実務経	験紹介										

学科·学年	デザイン専巧 デジタルデ	文科 1年次 ・ザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	後期					
授業科目	サウンドクリコ			担当者	吉田大智	科目必修区分	必修					
授業概要		基礎知識を実践授 知識と音楽基礎知					•					
到達目標	●基礎的なI●「8の字巻●DTMソフト	の名称や使用方法 PA機器の操作やオ き」が出来る。 の基礎的な操作が 录音作業、MA及び	いという	ションが出来 ようになる。		する事が出来る。						
授業計画				内			授業時間数					
	1	PA基礎実習1「音 用語を知る」	響卓/Au	ıdioI/Fの扱V	ゝ方」/ DTM基礎講座1「D	TMで使われる機材	2					
	2	2 PA応用実習1「簡易PAシステムの操作とオペレーション」										
	3	講義1「音楽業界の	の職種」	/ PA基礎実 ^{>}	習2「8の字巻きとマイクスタ	アンドの扱い方を知	2					
	4	4 講義2「音楽/映像業界で使われるケーブルや機器の種類を知る」										
	5	講義3「ライブシス	テムにお	おける音響機器	器の音声信号の流れを知	る」	2					
	6	PA応用実習3「簡	易PAシ	ステムの操作	とオペレーション」Ⅱ		2					
	7	DTM基礎講座2「DAWソフト:GarageBandの使い方」/ DTM基礎実習1「簡易的な録音とミックス作業」										
	8	DTM応用実習4「	各パート	に対する音声	「処理法」		2					
	9	練習課題1「簡易的	的なサウ	ンドロゴ制作			2					
	10	課題制作					4					
	11											
	12											
	13											
	14											
	15											
	16											
	17											
	18											
	19											
	20											
	21											
	22											
	23											
	24											
	25											
	合計時間数						22					
教科書	特になし											
時間外 学習												
成績評価	出席率 30%	/ 各課題評価 40	% / 授	業態度 10%	/ 課題•発表態度 20%							
方法					. 22 11							
担当詳細	実務	务家	備考									
実務経	験紹介	・ミュージックタウン	/音市場	舞台技術、	沖縄市民会館 音響(PA)	· 、他						

学科·学年	デザイン専攻 デジタルデ	女科 1年次 ・ザインコース	授業方法	講義、多	実習	講義時期	
授業科目	実践1		担当者	山田 ネ	羊包	科目必修区分	必修
授業概要	IDAの独自イ 校外学習(博 用する。	造するために、また学科 バベントであるデザインコン 専物館・美術館等の展示会 準備、企業訪問アポイン	/プに向けての 会イベント、合同	各自課題制作為企業説明会、	を行う。		こしても使
到達目標	共同制作や	での自身の作品クオリティ 自主制作の補講時間を持示会やイベント等に参加	寺つ事で創作力	を向上する事	ができる。		
授業計画			内	容			授業時間数
	1	ターゲットに合わせた企画	を考える(グルー	プディスカッショミ	ン)企画案出	L	3
	2	ターゲットに合わせた企画	を考える(グルー	プディスカッショ	ン)プレゼン月	目ツール、資料作成	3
	3	ターゲットに合わせた企画	を考える(グルー	プディスカッショ	ン)プレゼン月	用ツール、資料作成	3
	4	ターゲットに合わせた企画	を考える(グルー	プディスカッショ	ン)プレゼン・	ディスカッション	3
	5	プレゼンテーション見学					10
	6	校外学習(博物館・美術館	7等の展示会イベ	ント、合同企業記	説明会)への	参加	47
	7	東京研修/県外就活フォ	ロー(中止であれ	ば企業訪問・面	接フォロー)		20
	8	テーマに基づいた制作(風	展示物制作)				30
	9	デザインコンプ準備/企業	き訪問・面接フォロ	ユー			16
	10	デザインコンプ搬入					10
	11	デザインコンプ開催期間					15
	12	デザインコンプ搬出					5
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	合計時間数						165
教科書	プリントなど						
時間外							
学習							
/*/V/IX H I IIII	授業態度/	勤怠状況 70%、課題提	出状況 30%				
方法							
担当詳細	教	[
実務経	験紹介						

C 11/1T	午 及			子仪石:	导修子仪 イングーナンヨ	7727 972777	<u> </u>
学科·学年	デザイン専り デジタルテ	女科 1年次 デザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	イラストレーク	ター&フォトショ	ップ	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	得させると共		している「ills	sutrator検定.	とされるDTPソフト(illustrat 「photoshop検定」の対策 とする。		
到達目標			-		/DD科目標合格率100% Dアップ、レイアウト技術、2	ソールの使い方の習	得を目標
授業計画				内	容		授業時間数
	1	自己紹介と共			•		2
	2	図形や線を描	iく・オブジェ	クトの選択と	基本的な変形・色と透明度	の設定①	2
	3	オブジェクトの	編集と合成	・レイヤーの	既念・線と文字		2
	4	画像の配置と	デザイン①				4
	5	検定試験対策	6/過去問題	重対策			10
	6	Illustratorクリ	エイター能力	刀認定試験			5
	7	Photoshop/l	ノイヤーと基	本操作			2
	8	選択範囲、色	調補正と調	整レイヤー①			2
	9	色の設定とペ	イントの操作	Ē			2
	10	レイヤーマスク	フ				2
	11	文字・パス・シ	エイプ				2
	12	画像修正と加	工①				2
	13	イラストレータ	ーとPhotosh	iopの連携			2
	14	検定試験対策	5/過去問題	夏対策			10
	15	Photoshopクリ	エイター能力	力認定試験			5
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						-
	27						-
	合計時間数						54
教科書		りやすいIllustra Jエイター能力			ザインの教科書、		
時間外 学習							
成績評価	出席率25%	授業熊度25%	検定取り組	み姿勢30%	上 検定合格率ならびに検定	 の点数20%	
方法			1/1/C-1/1/ / ///L	· / ダ//		- 7111/2/14/10	
担当詳細		員	備考				
実務経	験紹介						

14 111 9	1 🗻			1 1/4 11 .	4 12 4 12 4 1	* · * * * · * * * * * * * * * * * * * *	•
学科·学年	デザイン専り デジタルデ	女科 1年次 ・ザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作			担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	映像制作を対また、相手に	通して、社会と 二喜ばれる喜び	2出会い、俯瞰 び(自利利他)	酸した発想を を体験する・	身につける。 ・・学生クレドから		
到達目標	・「コミュニケー つける ・企画力、提	・通して、"社会 ーション」スキ 案力、交渉力 ル管理を学ぶ	ルを鍛える… 」を鍛える		ト、広げる取材を行い、構	成に深みをもたせる	話題をみ
授業計画				内			授業時間数
	1	授業概要の	 説明				5
	2	企画立案 /	取材交渉				5
	3	企画立案 /	取材交渉				5
	4	撮影準備					5
	5	撮影準備					5
	6	撮影①					5
	7	撮影②					5
	8	撮影③					5
	9	編集①					5
	10	編集②					5
	11	編集③					5
	12	作品提出 /	試写				5
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	合計時間数						60
教科書							
時間外							
学習	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	App 19-4-4-4 / -	1- 30 2 22	<u></u>	The first and		
成績評価	出席率 10%	課題評価 20)% 授業参態	度 10% 発表	評価 60%		
方法	1.0		,,,				
担当詳細		人	備考				
実務経	験紹介	<u> </u>					

学科•学年	デザイン専写 デジタルデ	女科 1年次 ゛ザインコース		授業方法	講義、	実習	講義時期				
授業科目	志学 I			担当者	山田	祥包	科目必修区分	必修			
授業概要		でやりがいや目れ)「在り方」を考え									
到達目標		や「作法」など「礼 」」として「人財像				る。					
授業計画				内 須	\$			授業時間数			
	1	「志」学の狙い、	学習目標					2			
	2	「第1章」感謝						2			
	3	「第2章」感動						2			
	4	エピソード発表						2			
	5	「第3章」思いや	り、気配り					2			
	6	「第4章」明朗						2			
	7	エピソード発表	² ソード発表								
	8	「第5章」挨拶						2			
	9	「第6章」素直						2			
	10	エピソード発表						2			
	11	「第7章」プラス	思考					2			
	12	「第8章」チャレ	ンジ精神					2			
	13	「第9章」永久戦	边					2			
	14	ロールモデルに	関して①					2			
	15	ロールモデルに	関して②					2			
	16	ロールモデルに	関して③	※発表				2			
	17	前期まとめ						2			
	18	ワーク①						2			
	19	社会とのつなが	り(就職、	起業)①				2			
	20	企業見学						2			
	21	社会とのつなが	り(就職、	起業)②				2			
	22	卒業生との意見	上交換					2			
	23	センスアップセ	ミナー事前	練習①				2			
	24	センスアップセ	ミナー事前	練習②				2			
	25	ワーク②						2			
	26	ワーク③						2			
	27	ワーク④						2			
	28	まとめ						2			
	29										
	30										
	合計時間数							56			
教科書	志学I・II(KI	3G学園発行)									
時間外 学習											
	授業熊 度 4		60%								
方法	33,000	, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,									
担当詳細	教	(員	備考								
			ин Ј								
> + 1/2 / 172		<u>I</u>									

学科•学年	デザイン専り デジタルデ	文科 1年次 ・ザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	
授業科目	インターンシ		担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要		を多く集める事で、他社比 デザイナーの話を伺うこと				•
到達目標		型分野を見極める 為に不足しているスキルを	 ∵知る			
授業計画			内 容			授業時間数
汉未可凹	1	訪問先企業リサーチ・書	• •			6
	2	訪問先企業リサーチ・書				6
	3	訪問先企業リサーチ・アン		777 (6
	4	訪問先企業リサーチ・アン				6
	5	企業訪問				6
	6	企業訪問				6
	7	企業訪問				6
	8	企業訪問				6
	9	企業訪問				6
	10	企業訪問				6
	11	企業訪問				6
	12	企業訪問			-	6
	13	インターンシップ報告会				3
	14					1
	15					1
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					75
教科書						
時間外 学習						
	授業熊度 4	.0%、課題提出 60%				
方法		, 1917 <u>- 1</u> 70 <u>- 1</u> 70				
担当詳細	教	[負 備考				
		, ,,,				
•					 	

投業科目	学科·学年	デザイン専門	女科 1年次 デザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年				
投資機関				担当者	 山田 祥包	科目必修区分	必修				
 主に共感(問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。		デザイン思 ^表 他分野・同分	・ 号を認識する。 分野の意見を取り入れ物事				2012				
1 デザイン導入①/新人生歓迎球技大会準備	到達目標	主に共感・問行動すること 2年次・3年次	に共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で動することができる。 軍次・3年次はリーダーシップや責任感を意識し他のメンバーと協力する。								
1 デザイン導入①/新人生歓迎球技大会準備					<u> </u>		授業時間数				
2 新入生球技大会 2 3 デザイン思考導入② 2 4 デザイン思考導入③ 2 5 デザイン思考導入③ 2 6 デザイン思考導入⑤ 2 7 デザイン思考/学年ワーク① 2 8 デザイン思考/学年ワーク② 2 9 デザイン思考/学年ワーク② 2 10 デザイン思考/分野別ワーク③ 2 11 デザイン思考/分野別ワーク③ 2 12 デザイン思考/分野別ワーク③ 2 13 デザイン思考/分野別ワーク③ 2 14 デザイン思考/全学年ワーク① 2 15 デザイン思考/全学年ワーク① 2 16 DESIGNCOMP導入② 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入② / 後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP等入② / 後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMPデーム構築/チームでのワーク 18 19 20 2 21 22 23 24 25 26 25 26 25 26 25 26 25 26 25 26 26 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27	322/011	1	デザイン導入①/新入生								
4 デザイン思考導入③ 2 5 デザイン思考導入③ 2 6 デザイン思考導入⑤ 2 7 デザイン思考/学年ワーク① 2 8 デザイン思考/学年ワーク② 2 9 デザイン思考/学年ワーク② 2 10 デザイン思考/分野別ワーク④ 2 11 デザイン思考/分野別ワーク④ 2 11 デザイン思考/分野別ワーク② 2 12 デザイン思考/分野別ワーク② 2 13 デザイン思考/全学年ワーク② 2 14 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク② 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入① 2 18 DESIGNCOMP等入① 2 18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 18 19 20 21 22 23 24 25 26 26 25 26 26 25 26 26 25 26 26 25 26 26 25 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26		2					2				
4 デザイン思考導入③ 2 6 デザイン思考導入③ 2 7 デザイン思考(学年ワーク① 2 8 デザイン思考(学年ワーク② 2 9 デザイン思考(学年ワーク② 2 10 デザイン思考(学年ワーク③ 2 11 デザイン思考(分野別ワーク② 2 12 デザイン思考(分野別ワーク③ 2 13 デザイン思考(今年ワーク③ 2 14 デザイン思考(今年ワーク③ 2 15 デザイン思考(今年ワーク③ 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 15 デザイン思考(全学年ワーク③ 2 16 DESIGNCOMP導入② (後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP導入② (後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP等入④ 18 19 20 21 22 23 24 24 25 26 26 26 25 26 26 26 25 26 26 26 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27		3	デザイン思考導入②				2				
5 デザイン思考導入⑥ 2 6 デザイン思考導入⑥ 2 7 デザイン思考/学年ワーク① 2 8 デザイン思考/学年ワーク② 2 9 デザイン思考/学年ワーク② 2 10 デザイン思考/分野別ワーク① 2 11 デザイン思考/分野別ワーク② 2 12 デザイン思考/分野別ワーク② 2 13 デザイン思考/分野別ワーク② 2 14 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク② 2 16 デザイン思考/全学年ワーク② 2 17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP等入② 2 18 DESIGNCOMP等入② 7 18 DESIGNCOMP 7 19 20 21 22 22 23 24 25 26 26 25 26 26 25 26 26 25 26 26 25 26 26 25 26 26 25 26 26 25 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26		4					2				
6		5					2				
8 デザイン思考/学年ワーク② 2 9 デザイン思考/学年ワーク③ 2 10 デザイン思考/学年ワーク③ 2 11 デザイン思考/分野別ワーク① 2 11 デザイン思考/分野別ワーク② 2 12 デザイン思考/分野別ワーク② 2 13 デザイン思考/全学年ワーク② 2 14 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク② 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入② /後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP手ーム構築/チームでのワーク 18 19 20 20 21 21 22 23 24 25 26 26 26 25 26 26 26 25 26 26 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27		6					2				
8 デザイン思考/学年ワーク② 9 デザイン思考/今年ワーク③ 10 デザイン思考/分野別ワーク① 11 デザイン思考/分野別ワーク② 12 デザイン思考/分野別ワーク② 12 デザイン思考/分野別ワーク③ 13 デザイン思考/全学年ワーク② 14 デザイン思考/全学年ワーク② 15 デザイン思考/全学年ワーク② 16 DESIGNCOMP導入① 17 DESIGNCOMP導入②)後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP等入②)を期の取り組みに向けて 18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 18 19 20 21 22 23 24 25 26 合計時間数 をチームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める 学習 成績評価 方法 担当辞細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101		7		ク(1)			2				
9		8					2				
11 デザイン思考/分野別ワーク② 2 12 デザイン思考/分野別ワーク③ 2 13 デザイン思考/全学年ワーク① 2 14 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 2 15 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 2 17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP・エーン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		9					2				
12		10	デザイン思考/分野別ワ	ー ク①			2				
13 デザイン思考/全学年ワーク① 2 14 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP・一ム構築/チームでのワーク 18 19 20 21 22 23 24 25 26 合計時間数 52 数科書 時間外学習		11	デザイン思考/分野別ワ	ーク②			2				
14 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 18 19 20 21 22 23 24 25 26 26 26 26 26 26 26		12	デザイン思考/分野別ワ	ー ク③			2				
15 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 16 DESIGNCOMP導入①		13	デザイン思考/全学年ワ	ー ク①			2				
16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 18 19 20 21 22 23 24 25 26 合計時間数 52 数科書 巻チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める 学習		14	デザイン思考/全学年ワ	ー ク②			2				
17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 18 19 20 21 22 23 24 25 26 26 26 26 26 26 26		15	デザイン思考/全学年ワ	ー ク③			2				
18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 18 19 20 21 22 23 24 25 26 26 26 26 26 26 26		16	DESIGNCOMP導入①				2				
19 20 21 22 23 24 25 26 26 26 26 26 27 27 27		17	DESIGNCOMP導入②/	後期の取り組み	みに向けて		2				
20		18	DESIGNCOMPチーム構築	築/チームで(のワーク		18				
21		19									
22 23 1 24 25 1 26 6計時間数 52 教科書 各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める 52 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101		20									
23 24 1 25 26 1 合計時間数 52 教科書 各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める 52 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101		21									
24 25 6 26 52 教科書 ち2 時間外学習 各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める 成績評価方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101		22									
25 26 52 合計時間数 52 教科書 各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101		23									
教科書 各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101		24									
合計時間数 52 教科書 時間外 学習 各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める 学習 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101		25									
教科書		26									
時間外 学習各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める成績評価 方法出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10%担当詳細教員備考https://www.steam-library.go.jp/content/101		合計時間数					52				
党習 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101	教科書										
方法 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101		各チームに。	より必要に応じてセルフタイ	'ムを活用して	ディスカッションを深める						
		出席率50%、	提出課題30%、学習態度1	0%、課題発表	10%						
実務経験紹介	担当詳細	教	(員 備考	https://www.	steam-library.go.jp/conte	ent/101					
<u> </u>	実務経	験紹介									

学科•学年	デザイン専り デジタルテ	女科 1年次 ・ザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	コンセプト		担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	ワークショップ 発表を通して	意味への理解、重要性を対プを通してコンセプトの発想プレゼンテーション能力を身	想法を実践的に ないではる			•
到達目標	コンセプトを	発見するプロセスを理解、 得ることにより、オリジナリテ ディスカッションやプレゼン	イかつ説得力	のあるデザインを創造す		
授業計画			内	,		授業時間数
	1	コンセプトの言葉の意味と				2
	2	4つの目から広げるマイン				2
	3	3Kとメタファー(例える事)		Her)		2
	4	ワークショップ①グループ				2
	5	ワークショップ①グループ	に分かれて議	題についてまとめる。		2
	6	ワークショップ①発表) (\)	ロボン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		2
	7	ワークショップ②グループ				2
	8	ワークショップ②グループ	に分かれて議	題についてまどめる。		2
	9	ワークショップ②発表	コーハコーニーギ	用コー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		2
	10	ワークショップ③グループ				2
	11	ワークショップ ③グループ	に分かれて譲	題についてよどめる。		2
	12	ワークショップ③発表	アハかみで羊	晒について手! 合ふ		2
	13	ワークショップ④グループ ワークショップ④グループ				2 2
	14	ワークショップ④グループ				2
	16	ワークショップ④グループ				2
	17	ワークショップ④発表		歴にライ・くよとのる。		2
	18	/ / V コ// ①元叔				2
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					1
	25					
	26					
	27					
	28					
	合計時間数					34
教科書						
時間外 学習						
成績評価	授業態度/	勤怠状況 10%、課題提出	期限•発表態	度 20%、		
方法	出席率•課題	图图熟度/提出期限厳守 7	70%			
担当詳細	教	[
実務経	験紹介					

学科·学年	デザイン専り	女科 2年次 デザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	3DCG	/ (* //		担当者	奥儀 美奈子	科目必修区分	必修
授業概要		Maya を使い、 とする方法を学			巻を習得する。また、グル		· ·
到達目標		、でアニメーシ]作を行い、皆			ぶ。 げる楽しさを学ぶ。		
授業計画				内 匀	容		授業時間数
	1	3DCGを使っ アニメーション		F案検討する 。	グループ(3~5名)を作	る。	3
	2	キャラクターリ フェイシャルフ			かけるための、仕組み作り):	3
	3	キャラクターリ	ギング2:骨	を入れる、ウェ	- 小調整		3
	4	キャラクターリ	ギング3:ウニ	エイト調整、仕	上げ(テクスチャーなど)		3
	5	個別指導(コ	ンセプトに基	づいた内容で	制作)		39
	6	各自チームの	制作発表会	÷			3
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
せんひ 書	合計時間数						54
教科書							
時間外 学習							
	出度 200/ 極	受業参加度 30	坦山 ル 担山 ル 口	50%			
成績評価 方法	山市 20% 技	x未少加及 30°	70 1疋山作前	JU%			
•	李星	負	農	<u> </u>			
担当詳細		· 	備考				
天伤陷	対大がロノ	l					

専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

2 // \/

学校名:

デザイン専攻科 2年次 学科•学年 授業方法 実習 講義時期 後期 デジタルデザインコース 担当者 授業科目 映像プロモーション 東 英児 科目必修区分 必修 立案から完成に至る経過いく全般を、学生の自主性や自己管理を尊重し重視しながら、他の領域との協働 授業概要 をもできる様に、総合的な完成度を追求する。 自主研究に基づき、さらに高度に、概念的、技術的な進化を目的とする。 到達目標 新たなジャンルの研究や作品制作に取り組み、デザインコンプでの発表など、対外的に成果をアウトプットす ることを目的とする。 授業計画 内 容 授業時間数 授業概要の説明 1 3 2 計画プレゼンテーション(1) 3 計画プレゼンテーション② 3 3 撮影計画など確定後、制作を進める 4 42 5 制作作品プレゼンテーション、講評 6 まとめ 6 3 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 合計時間数 60 教科書 時間外 学習 出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 60% 成績評価 方法 担当詳細 教員 備考 実務経験紹介

学科·学年	デザイン専り	女科 2年次 ・ザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	通年		
授業科目	Webデザイン			担当者		科目必修区分	必修		
授業概要	Webサイト・ノ	ベナー制作の流		りに学び、実際	祭に仕事にした際のイメー や個人活動でも応用でき	ージをつかみやすくす	-る。		
到達目標	Photoshop?	ソール「STUDI を使ってバナー 巣作がわかる			丘いサイトを制作できる				
授業計画				内			授業時間数		
	1	オリエンテーシ	ヨン(授業の目標	票の共有、コミュニ	ケーションツールの導入、前年度ま	でのおさらい)	3		
	2	STUDIO基礎:	①ボックス	モデルについて	て~ グルーピングの仕方		3		
	3 ②テキストの追加と編集 ~ Fixed(固定ボックス)配置								
	4	STUDIO実践(D:デモサイト?	をもとにポートン	フォリオサイトを1から作ろう([)	3		
	5		デモサイトを	をもとにポートン	フォリオサイトを1から作ろう②	【課題提出】	3		
	6	STUDIO応用:	①メンバー	の招待&共有	~ モーダルの作成方法		3		
	7		②フォーム	の追加&編集	~ レスポンシブデザインの	作り方	3		
	8	STUDIO実践②) 美容室のコ	ローポレートサイ	′トを制作しよう①		3		
	9		美容室のコ	ローポレートサイ	′トを制作しよう②		3		
	10		美容室のコ	ローポレートサイ	′トを制作しよう③		3		
	11		美容室のコ	ローポレートサイ	′トを制作しよう④【課題発表]	3		
	12	Photoshop演習	習: 見本通りに	バナーを作成	しよう①		3		
	13		見本通りに	バナーを作成	しよう②【課題提出】		3		
	14	XD演習:	ワイヤーフロ	レームをもとに	プロトタイプを完成させよう①		3		
	15		ワイヤーフロ	レームをもとに	プロトタイプを完成させよう②		3		
	16	STUDIO実践®	③:ポートフォリ	リオサイトを制作	三しよう①		3		
	17		ポートフォリ	リオサイトを制作	ミレよう②		3		
	18		ポートフォリ	リオサイトを制作	ミレよう③		3		
	19		ポートフォリ	リオサイトを制作	こしよう⑤【課題提出】		3		
	20	自由課題:	IDAのオー	プンキャンパス	LPを制作しよう①		3		
	21		IDAのオー	プンキャンパス	LPを制作しよう②		3		
	22		IDAのオー	プンキャンパス	LPを制作しよう③		3		
	23		IDAのオー	プンキャンパス	LPを制作しよう④【課題提出	出】	3		
	24								
	25								
	26								
	27								
	28								
	29								
	合計時間数						69		
教科書									
時間外 学習									
成績評価 方法	授業態度 4	0%、課題提出	1 60%						
担当詳細	4	教員	備考						
実務経	験紹介		-	-					

接条科	7和 5	午及		子仪名:	専修子校 インターテンヨ	7707 9107 777	<u>` </u>				
接来経歴	学科•学年			授業方法	講義	講義時期	前期				
中WEB 上の多考文献を使い、最新の情報伝言ツールについて理解を採め、実習を通し基礎的な使いカップを優先に選呼する、毎一のの手度を取り、一般のデータをアプラブを募かりつい、WEB オールの自上に役立つから優先的に学習する。毎一のの授業とボートを課題とし様点を行い、期末築記テスト実施と実に理解度を向上させる。 到連目標 WEB ナールやページの作成方法主は「SWeb を介した仕事の環境で求められる、技術的な基礎スキル、WED から、(メール) 透透信の解の基本的ルール)についての理解を向上させ、実務に仕事で使える力ウハウを身についての理解を向上させ、実務に仕事で使える力ウハウを身についての。			, ,	担当者	西村 直樹	科目必修区分	必修				
サイトの設置運営、アクセン条件がの理解と連用、そこからの販配策機業の方法と債害する。受託業務の近につける。 カターが受債の際の基本的ルール)についての理解を向上させ、実務と仕事で使えるカウッウを身につける。 カターが受債の際の基本的ルール)についての理解を向上させ、実務と仕事で使えるカウッウを身につける。 カターが受債が実施で発金(1時間 1)、ファイル形式の理解、CRCコー制作後スマホ淀取資習、PS形式を行めて認め込む、SVC形式混造性は、他ファイルの原生のジスについて学者する。IDA Design とイラとで認め込む、SVC形式混造性は、他ファイルの原生のジスについて学者も、DA Design に関する場合で、PSのよりを対けなる。 ロードさせる、英国以影・オートや理解と出けWEB上で行う。敬語・議論部の使いカライルの紹介がよった。会社でも写力用整していて説明。 カタスト解説・実施・解客(1時間 1)、デールに影かとから必要が表した。日間をファブルイルの場が入った。カーターが表しなどの関する。大フィルを駆したファイルを記しました。大型出門サイトに対しまた。カータン解認、対策に対して、大型に関する。大型の主義を対し、他で表で表で表が出た。オータの実施・実施・解客(1時間 1)、新で表をラータ開展して持ち、大型・ドングロード(2) ク変施 カテスト解説・実施・解客(1時間 1)、新で表をラークストル・大選。Wordfresoの原本を対し、大学・アンブロード(3) フェス・アングロードの影響、表記・アンブロード(3) 支援・カータスト解説・実施・解客(1時間 1)、新で表の表がよって、サール・アンガー・スを持ち、この方が大学のの場から、クラスト解説・実施・解客(1時間 1)、新で表の表が、ファイルを基化アンブロード(3) 支援・カータスト解説・実施・解客(1時間 1)、新でまのまのまで、大型・アンガールと指し変変・アンガールと指し変変・アンガールと指しまた。全様、アンガーを記して、アンガーを記して、アンガーを記して、アンガーを記して、アンガーを記して、アンガールを記して、アンガールを記して、アンガールを記して、アンガールを記して、アンガーを記して、アンガールを記しているで、アンガールを記しているで、アンガールを記しているで、アンガールを記しているで、アンガールを記しているでは、アンガールを記して	授業概要	やWEB上のできる様に演を優先的に含	やWEB上の参考文献を使い、最新の情報伝達ツールについて理解を深め、実習を通し基礎的な使いできる様に演習する。サーバー上へのデータをアップする際のノウハウ、WEBスキルの向上に役立つとを優先的に学習する。毎回の授業レポートを課題とし採点を行い、期末筆記テスト実施と共に理解度を								
1 カテスト解説・実施・解客(1時間目)、ファイル形式の意味。(以下一)・精神に東ス・計画に高温、PS形式 たべついてで表出する画像ファイルの政治や途話して、他者と名称が認むないエニージを対する。(の中)は対する画像ファイルの政治や途形して、他者と名称が認むないエニージをファイルの対力が立つ。一下させる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードさせる。次部以降レポートペアのプロードの影響が起き。20世界、1995、1995、20世界	到達目標	サイトの設置 め方、(メー)	運営、アクセス解析の理解	なと運用、そこ	からの販促策提案の方法	を演習する。受発注	業務の進				
セイランで選手込む」。SVG形式声音出し、他アイトの保存上のリストについて容易する。LD Design Cup で使用する幅度のイイルの設件を設して、他者と参加的影化がない。ユーアンアイル名の付け方を理解させる。ないました。一般と思わら能力がある。 「理解させる。ないまー提出用のサイには、ID・バスワードについて解説、1回目の投棄ホポートをアッフコーちさせる。次回以急ルニートを課題機能は対象に上で行う。 第二 確認的と助すすから紹介、然回使用する写真の指意について容易引、ためた 動情が高い致いませんの紹介、が国 付出する写真の指意について容易引、人の表情に対しているない。 第二 確認的というすけらの名 人の人の 大学	授業計画			内	容		授業時間数				
AAC, AIF, WAYAZÉIC-OV で学習する, Adobe AuditionやフリーソフトのAudicty など使用する。		1	をイラレで読み込む。SVG形式 Compで使用する画像ファイルの 理解させる。レポート提出用のサ ロードさせる。次回以降レポート	書き出し。他ファク 文試作を通して、 ナイトURL、ID・パ や課題提出はW	イルの保存上のリスクについて [©] 他者と名称が被らないユニーク スワードについて解説し、1回 [学習する。IDA Design なファイル名の付け方を 目の授業レポートをアップ	3				
理解と実施についての基礎を検討する。Googleのパナー規格を参考に、IDAを宣伝する為の広告パークを発種制作する。投資内ではたしたファイルのよにかで、提出申申分には実施高等としてアップロード(3)の実施 1		2	AAC、AIF、WAVなどについて イル保存の際のルールを再度理 介、ファイル軽量化アップロード	学習する。Adobe 理解させる。授業 (1)の実施	AuditionやフリーソフトのAudaoのまとめをWEB上に提出する。	ityなどを使用する。ファ 画像アップサイトの紹	3				
1		3	理解と実技についての基礎を復 ナーを3種制作する。授業内でき する。並行してWordPressインス	〔習する。Google 指定したファイル	のバナー規格を参考に、IDAを 名によって、提出用サイトに投	宣伝する為の広告バ 稿記事としてアップロード	3				
5 更、投稿ページや固定ページの制作流習、加えてヘッダーやフッターなど極別変更など、テンプレート 改造の基礎について演習する。自分のサイトをGoogleに登録。各学生のページを制作。 3 6 カテスト解説・実施・解答(1時間目)、各学生のWordPressインストール。外観変更、プラグイン追加実習。レスポンシブWEB基礎の理解と演習。Googleに登録。ファイル軽量化アップロード(4)の実施		4					3				
1		5	5 更、投稿ページや固定ページの制作演習、加えてヘッダーやフッターなど個別変更など、テンプレート 3								
# 基礎。EPUB形式の内部構造理解についての演習。ファイル軽量化アップロード(5)の実施 おってい解説・実施・解答(1時間目)、宣伝広告の表現「印刷テンプレート活用」実習。RGB-CMYK変換の総インキ容量指定実習。色の再現性実験。WEB企画提案模擬授業。発想やアイデアの具体化と提案 1 の青子を主める方法を、参考サイトを紹介しながら学ぶ。その結果、感じた事、新しく気付いた点などを指定形式のレポートにまとめる。 リーテスト解説・実施・解答(1時間目)、様々なHTML作成フォーマットについての理解・演習。Bootstrapの活用方法。Dreamweaverでの一斉置換の演習。Adobeボートフォリオの紹介。□ コーナスト解説・実施・解答(1時間目)、Javascriptの基礎的導入事例を基に、HTML内に計算などのフォームを作成する。WEBサイトの現状解析・問題点曲出・改善企画にまとめる演習(他、見積・請求項目等のパウ・かを知る。)WEBサイトの現状解析・問題点曲出・改善企画にまとめる演習(他、見積・請求項目等のパウ・かを知る。)WEBサイトでサインの就作(Photoshopイース) 11		6					3				
8 の終インキ容量指定東習。色の再現性実験。WEB企画提案機擬授業、発想やアイデアの具体化と提案の骨子をまとめる方法を、参考サイトを紹介しながら学ぶ。その結果、感じた事、新しく気付いた点などを指定形式のレボートにまとめる。 9 小テスト解説・実施・解答(1時間目)、様々なHTML作成フォーマットについての理解・演習。Bootstrapの活用方法。Dreamweaverでの一斉置換の演習。Adobeボートフォリオの紹介。□ 10 フォームを作成する。WEBサイトの現状解析・問題点抽出・改善企画にまとめる演習 (他、見積り・請求項目等のノウハウを知る。)WEBサイトデザインの試作 (Photoshopベース) 11 小テスト解説・実施・解答(1時間目)、Javascriptの基礎的導入事例を基に、HTML内に計算などのフォームを作成する。WEBサイトデザインの試作 (Photoshopベース) 11 小テスト解説・実施・解答(1時間目)、レスポンシブWEBページの試作。CSSによるアニメーション基礎実習。ファイル軽量化アップロード(6)の実施□ 12 小テスト解説・実施・解答(1時間目)、音声波形データサンプルを使った効果音やBGM制作演習(応用編)、音の加工・音圧・ピッチ・テンポ・エコーの基礎を実習する。 13 を想定したもの、既定サイズの理解と演習、主にタテ型(スカイスクレーパー)などの制作を行う。前期テスのための準備演習。 40 参科書 有用なWEBサイトの参照やオリジナルテキスト、演習用ファイルを配布して行う特に限定はしない(普段からの情報収集の大切さについては理解させる) WEB検定に必用な知識の補填を毎回の小テストによって行う 成績評価方法 担当詳細 実務家 備考		7	小テスト解説・実施・解答(1時間 基礎。EPUB形式の内部構造理]目)、画像合成: 解についての演	基礎、自動処理、Indesignを使っ 習。ファイル軽量化アップロー	った電子書籍フォーマット ヾ(5)の実施	3				
9 の活用方法。Dreamweaverでの一斉置換の演習。Adobeポートフォリオの紹介。□ 3 10 ホテスト解説・実施・解答 (1時間目)、Javascriptの基礎的導入事例を基に、HTML内に計算などのフォームを作成する。WEBサイトの現状解析・問題点抽出・改善を画にまとめる演習(他、見積り・請求項目等のノウハウを知る。)WEBサイトデザインの試作 (Photoshopベース) 11 カテスト解説・実施・解答 (1時間目)、レスポンシブWEBページの試作。CSSによるアニメーション基礎実習。ファイル軽量化アップロード(6)の実施□ 3 12 ホテスト解説・実施・解答 (1時間目)、音声波形データサンプルを使った効果音やBGM制作演習(応用編)、音の加工・音圧・ピッチ・テンポ・エコーの基礎を実習する。カテスト解説・実施・解答(1時間目)、バナー広告のデザイン・作成(事前配布の条件に沿った企業広告を想定したもの)、既定サイズの理解と演習、主にタテ型(スカイスクレーパー)などの制作を行う。前期テスのための準備演習。 14 ふりかえり 1 合計時間数 40 教科書 有用なWEBサイトの参照やオリジナルテキスト、演習用ファイルを配布して行う特に限定はしない(普段からの情報収集の大切さについては理解させる) WEB検定に必用な知識の補填を毎回の小テストによって行う 成績評価 授業態度/勤念状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ&期末テスト/提出期限厳守 60% 担当詳細 実務家 備考		8	の総インキ容量指定実習。色の の骨子をまとめる方法を、参考す	再現性実験。W ナイトを紹介しな	EB企画提案模擬授業。 発想や	アイデアの具体化と提案	3				
10		9					3				
11		10	フォームを作成する。WEBサイト	の現状解析・問	題点抽出・改善企画にまとめる		3				
12 編)、音の加工・音圧・ピッチ・テンポ・エコーの基礎を実習する。 3		11			ブWEBページの試作。 CSSによ	こるアニメーション基礎実	3				
担当詳細 を想定したもの)、既定サイズの理解と演習、主にタテ型(スカイスクレーパー)などの制作を行う。前期テスのための準備演習。 3 教科書 14 ふりかえり 10 教科書 有用なWEBサイトの参照やオリジナルテキスト、演習用ファイルを配布して行う 時間外学習 特に限定はしない(普段からの情報収集の大切さについては理解させる) 成績評価方法 授業態度/勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ&期末テスト/提出期限厳守 60% 担当詳細 実務家 備考		12				・やBGM制作演習(応用	3				
会計時間数 40 教科書 有用なWEBサイトの参照やオリジナルテキスト、演習用ファイルを配布して行う		13	を想定したもの)、既定サイズの				3				
教科書有用なWEBサイトの参照やオリジナルテキスト、演習用ファイルを配布して行う時間外 学習特に限定はしない(普段からの情報収集の大切さについては理解させる) WEB検定に必用な知識の補填を毎回の小テストによって行う成績評価 方法授業態度/勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ&期末テスト/提出期限厳守 60%担当詳細実務家備考		14	ふりかえり				1				
時間外 学習特に限定はしない(普段からの情報収集の大切さについては理解させる) WEB検定に必用な知識の補填を毎回の小テストによって行う成績評価 方法授業態度/勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ&期末テスト/提出期限厳守 60%担当詳細実務家備考		合計時間数					40				
学習 WEB検定に必用な知識の補填を毎回の小テストによって行う 成績評価 方法 授業態度/勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ&期末テスト/提出期限厳守 60% 担当詳細 実務家 備考	教科書)					
成績評価 方法 授業態度/勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ&期末テスト/提出期限厳守 60% 担当詳細 実務家 備考											
方法 担当詳細 実務家 備考	字習	., ., ., .									
		授業態度/	勤怠状況 20%、課題提出制	犬況 20%、課是	重クオリティ&期末テスト/	提出期限厳守 60%					
実務経験紹介 ゲームクリエイター・IPコンテンツ・執筆など 11年	担当詳細	実績	答家 備考								
	実務経		ゲームクリエイター・IPコン	テンツ・執筆	など 11年						

11 1 1 0	十尺			丁仅41.	464人	, , , , , , ,		`
学科•学年	デザイン専り デジタルデ	女科 2年次 ・ザインコース		授業方法	講義、	実習	講義時期	後期
授業科目	デッサン2			担当者	山田	祥包	科目必修区分	必修
授業概要	られる作品を	制作。					競活動で有効な作品 つける力も身につい	
到達目標	様々な形に対時間内に丁油色鉛筆、リキ	対する観察力 寧に取り組む テックス等、こ	の点で形の3 為の集中力を 7ルカラー教材	エクラスの三分 変化を感じ取り 上養い、根気」 対を使用し、想 編集ができる。	の、正しく描く。 良く作業を続い 見像力豊かな	ことができる。 けることができ		5.
授業計画				内	容			授業時間数
	1	サムネールの	り技術向上を	目的とした写	真モチーフク	ロッキー。		3
	2	人物クロッキ	<u> </u>					3
	3	人物クロッキ						3
	4	サムネールの	り技術向上を	目的とした写	真モチーフク	ロッキー。		3
	5	静物デッサン	/+色鉛筆着彩	彡(ワインの瓶)			3
	6	静物デッサン	/+色鉛筆着彩	ジ(ワインの瓶)			3
	7	静物デッサン	/+色鉛筆着彩	彡(ワインの瓶)			3
	8	静物デッサン	/+色鉛筆着彩	ジ(ワインの瓶)			3
	9	静物デッサン	/+色鉛筆着新	ジ(ワインの瓶)			3
	10			ジ(ワインの瓶	-			3
	11	進捗を見なれ		2 (* T * 7)FT	<u> </u>			3
	12	_,, -, -	,,,,	・人一人にアト	バイス 全休	土有 振り返	n	3
	13	111791747 1117	HI ZO 1 Z	/(/(() /	/ 1/ \	<u> </u>	70	3
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	合計時間数							36
教科書				美術出版社)、			7社)、	
時間外								
学習								
成績評価	授業態度/	勤怠状況 10°	%、課題提出	期限•発表態	度 20%、			
方法		国習熟度/提						
担当詳細		<u></u>	備考					
	 :験紹介			•				

令和 5 学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー 年度 デザイン専攻科 2年次 学科•学年 授業方法 講義、実習 後期 講義時期 デジタルデザインコース 授業科目 DTP実習 担当者 山田 祥包 科目必修区分 必修 illustrator及びphotoshopの基本操作の振り返りを行ない、応用レベルまでのスキルアップアップを目標とす 授業概要 ●1年次の時の学習内容を反復しアプリケーションの操作法をさらに理解する事が出来る。 到達目標 ●Photoshopの様々な操作法を理解する事ができる。 ●自分の頭で考えたレイアウトを実際にアプリ上で構築する事ができる。 ●学習内容が就職活動用のポートフォリオ制作に応用する事ができる。 授業計画 授業時間数 DVD鑑賞。社会的活動とデザインコンプに向けて。 1 3 モリサワ残暑見舞い文字組制作。宮崎駿式「面倒くさい」の見方の考察。 2 3 新卒採用者の給料、グループディスカッション。外注費の概要と、広告制作料金基準。制 3 3 作現場の人事、心構え。 組版のおさらい。現場で使える組版サイズ表作成。時間内出力提出。 4 3 5 知的財産権について。 3 6 校正記号の種類、役割、記入の仕方。時間内記入提出。 3 7 広告規制と消費者保護の考察。 3 8 ロゴを使用しての雑誌紙面版下制作(AERA)時間内出力提出。 3 イラストレータブレンドツールを使用した表組み制作。時間内出力提出。 9 3 10 ネットから素材を集めて指定通りにレイアウト。後日提出日を設ける。 3 手書き指示書から正しく組版を含んだレイアウトを作成。時間内出力提出。 3 11 12 ふりかえり 3 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 合計時間数 36 モリサワ書体見本帳、メディア別・書体サンプル帖、VIVIVITサイト(必要に応じ活用) 教科書 時間外 学習 授業態度40%(授業態度30、出席評価点10)、 成績評価 方法 課題提出60%(総合評価、評価点×0.3、課題、発表評価点30)

担当詳細

実務経験紹介

教員

備考

学科•学年	デザイン専巧 デジタルデ	女科 2年次 ・ザインコース	授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅱ		担当者	前川潤平 山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	就職活動も 人として長期	科書「志学Ⅱ」第1章〜第6 兼ねるので外部活動も含む 引的に職場やプライベートで を乗り越え、周囲を支え、ナ	い時間数として で飛躍、輝く人	位置付ける。 、生の在り方を考察する。		
21221100	他人やその	、生に当てはめた構築とそ 事柄について良い部分を原 て常にポジティブな捉え方を	感じ取り、影響 を習慣化し、I	を受けることができる。 自らの感覚と融合させ、そ		
授業計画				容		授業時間数
	1	序章立志についてのグルー	ープティスカッシ	/ョン 		2
	2	第1章 志とは 1~3				2
	3	第1章 志とは 4~6	<u>~~~~</u>	T-10 (PA)		2
	4	第2章「志」高く生きた人に登		•		2
	5	第2章「志」高く生きた人に				2
	6	第3章 感化力(よい影響を受				2
	7	第3章 感化力(よい影響を受			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	2
	8	第4章 考える力(「知行合一		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		2
	9	第4章 考える力(「知行合一			グリー、比較ジート記入	2
	10	第5章 伝える力(想いを言葉				2
	11	第5章 伝える力(想いを言葉				2
	12	第6章 わたしの「志」1~3 (2
	13	第6章 わたしの「志」まとめの	<i>プグループティ</i>	<u> </u>		2
	14	個別ガイダンス	リーフ・コ			20
	15	就職面談/就職・ポートフォ	-777 7744			24
	16	就職フォロー				15
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					0.5
おいま	合計時間数	₩ /玄 /				85
教科書	志学2(学園	共进/				
時間外 学習						
	妈 尝 能 由 / i	勤怠状況 70%、課題提出	小円沙口 200/			
成績評価 方法	汉未忠及/	助心小儿 1070、硃思佐日	14/\{7/L 3U 7/0			
	址	.員	Ι			
担当詳細		:員 備考 <u> </u> 				
夫務栓	:験紹介					

学科•学年	デザイン専攻 デジタルデ	女科 2年次 ・ザインコース		授業方法	実習	講義時期	前期			
授業科目	インターンシ	ツプ2		担当者	東 英児	科目必修区分	必修			
授業概要	と位置付ける 社風や業務 現場の担当	交求人や自己開拓で巡り合った求人企業とのマッチングと、内定を見越しての企業訪問と業務体験期間 位置付ける 虱や業務内容が希望するイメージと接点があるかを考察する 場の担当者や職員達と実際に顔を合わせ、互いの認識を高め合う 安での報告会で新たな企業の発見につなげ、後輩に情報共有する事で就活の先駆けと位置付ける								
到達目標	足りないスキ		、入社試験当	自日までに自i	二把握することができる 三研鑽を積むことができる 事ができる					
授業計画				内	容		授業時間数			
	1	インターンシ	ップキックオフ	7			2			
	2	企業リサーチ	-/インターン	シップアポイ	ント/企業訪問フォロー/	′各課題振り返り	2			
	3	企業リサーチ	ー/インターン	シップアポイ	ント/企業訪問フォロー/	′各課題振り返り	2			
	4	企業リサーチ	ー/インターン	シップアポイ	ント/企業訪問フォロー/	(各課題振り返り	2			
	5	企業リサーチ	ー/インターン	シップアポイ	ント/企業訪問フォロー/	′各課題振り返り	2			
	6	企業リサーチ	ー/インターン	シップアポイ	ント/企業訪問フォロー/	′各課題振り返り	2			
	7	インターンシ	ップ/企業訪	請・面接フォ	ロー/各課題振り返り		53			
	8	インターンシ	ップ報告会/	/東京研修準備	備/企業訪問・面接フォロ	! —	5			
	9									
	10									
	11									
	12									
	13									
	14									
	15									
	16									
	17									
	18									
	19									
	20									
	21									
	22									
	23									
	24									
	25									
	26									
	27									
	合計時間数						70			
教科書	就職課と共有	有の履歴書指	導プリントなと	3° -						
時間外										
学習										
/*/V/IX H I IIII	授業態度/	勤怠状況 70	%、課題提出	出状況 30%						
方法										
担当詳細	教	(員	備考							
実務経	験紹介									

専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学校名:

デザイン専攻科 2年次 学科•学年 授業方法 実習 講義時期 前期 デジタルデザインコース 授業科目 卒業制作 担当者 東 英児 科目必修区分 必修 立案から完成に至る経過いく全般を、学生の自主性や自己管理を尊重し重視しながら、他の領域との協働 授業概要 をもできる様に、総合的な完成度を追求する。 自主研究に基づき、さらに高度に、概念的、技術的な進化を目的とする。 到達目標 新たなジャンルの研究や作品制作に取り組み、デザインコンプでの発表など、対外的に成果をアウトプットす ることを目的とする。 授業計画 内 容 授業時間数 授業概要の説明 1 3 2 企画立案ディスカッション 9 計画プレゼンテーション 3 6 撮影計画など確定後、制作(ロケハン、撮影、編集等)を進める 177 4 制作作品プレゼンテーション、講評 5 6 まとめ 6 3 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 合計時間数 204 教科書 時間外 学習 出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 60% 成績評価 方法 担当詳細 教員 備考 実務経験紹介

専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

2 // 1/

学校名:

デザイン専攻科 2年次 学科•学年 授業方法 講義、実習 講義時期 通年 デジタルデザインコース 授業科目 実践2 担当者 東 英児 科目必修区分 必修 アイデアを創造するために、また学科間、学年間を越えるために、学びの探求、実践を行う。 授業概要 IDAの独自イベントであるデザインコンプに向けての各自課題制作を行う。 校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間としても使 用する。 東京研修の準備、企業訪問アポイント、研修日程も含める。 作品展示等での自身の作品クオリティを向上する事ができる。 到達目標 共同制作や自主制作の補講時間を持つ事で創作力を向上する事ができる。 校外での展示会やイベント等に参加し見識を広げる事ができる。 県内県外含む就職活動にて補講時間を持たせる事で企業内定の可能性を向上させる事ができる。 授業時間数 授業計画 校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント)への参加 1 14 東京研修/県外就活フォロー(中止であれば企業訪問・面接フォロー) 2 10 3 テーマに基づいた制作(展示物制作) 30 デザインコンプ準備/企業訪問・面接フォロー 4 16 5 デザインコンプ搬入 10 デザインコンプ開催期間 6 15 デザインコンプ搬出 7 5 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 合計時間数 100 プリントなど 教科書 時間外 学習 授業態度/勤怠状況 70%、課題提出状況 30% 成績評価 方法 備考 担当詳細 教員 実務経験紹介

学科・学年	11 4 11 0	一尺		丁 仅但,	寸形すび 10 / / / 23	7 7 7 7 1 2 7 7 7	<u> </u>			
接来観要	学科•学年			授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年			
他分野 in 分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。 他の費見の価値を認める。 デザイン思考を通してDESICNCOMPに向けて全学年で政利用みを行う。 主に共感・問題定義・創造・プロトタイフ・アストの5つの段階を経験・体感し、 DESICNCOMPにで学生主体で行動することができる。 2年次・3年次にリーダーン・プマ・責任感を言識し他のルンバーと協力する。 1 デザイン選考と受け入れ、発言をレコミュニケーションを取る。 技薬計画	授業科目			担当者	東 英児	科目必修区分	必修			
主に共成。問題定義・创造・プロトタイプ・アストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。	授業概要	他分野•同分	位分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。							
技業計画	到達目標	主に共感・問 DESIGNCOI 2年次・3年次	問題定義・創造・プロトタイフ MPにて学生主体で行動す なはリーダーシップや責任原	プ・テストの5つ ることができる 惑を意識し他	の段階を経験・体感し、 る。 のメンバーと協力する。					
1 デザイン導入①/新入生歓迎球技大会準備 2 新入生球技大会 3 デザイン思考導入②(導入1h/グループワークA) 4 デザイン思考導入③(グループワークB) 5 デザイン思考導入③(グループワークD) 6 デザイン思考導入③(グループワークD) 7 デザイン思考学を単ワーク① 8 デザイン思考/学年ワーク② 9 デザイン思考/学年ワーク③ 10 デザイン思考/分野別ワーク② 11 デザイン思考/分野別ワーク② 12 デザイン思考/分野別ワーク② 12 デザイン思考/分野別ワーク② 13 デザイン思考/全学年ワーク③ 14 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 12 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 14 デザイン思考/全学年ワーク② 15 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 16 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 16 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 2 1 2 2 2 2 2 3 2 4 2 2 5 2 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	極業計画	1十八/よ吧を	一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一				極業時間粉			
2 新入生球技大会 2 3 デザイン思考導入③(導入1h/グループワークA) 2 4 デザイン思考導入③(グループワークB) 2 5 デザイン思考導入③(グループワークD) 2 6 デザイン思考/学年ワーク① 2 8 デザイン思考/学年ワーク② 2 9 デザイン思考/学年ワーク③ 2 10 デザイン思考/分野別ワーク② 2 11 デザイン思考/分野別ワーク③ 2 13 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 14 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 15 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 19 20 2 21 22 2 23 24 2 24 25 2 26 合計時間数 58 数科書 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.ip/content/101	1文未可 四	1	デザイン道入①/新入生							
3					Δ → N#I					
4				 入1h/グルー	プワークA)					
5				•						
6 デザイン思考導入⑤(グループワークD)) 2 7 デザイン思考/学年ワーク① 2 8 デザイン思考/学年ワーク② 2 9 デザイン思考/学年ワーク③ 2 10 デザイン思考/分野別ワーク① 2 11 デザイン思考/分野別ワーク② 2 12 デザイン思考/分野別ワーク② 2 13 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 14 デザイン思考/全学年ワーク③ 2 15 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク② 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMP等入②/後期の取り組みに向けて 2 19 20 24 19 20 24 25 26 合計時間数 58 数科書 時間外学習										
8 デザイン思考/学年ワーク② 2 9 デザイン思考/学年ワーク③ 2 10 デザイン思考/分野別ワーク① 2 11 デザイン思考/分野別ワーク② 2 12 デザイン思考/分野別ワーク③ 2 13 デザイン思考/全学年ワーク① 2 14 デザイン思考/全学年ワーク② 2 15 デザイン思考/全学年ワーク② 2 16 DESIGNCOMP導入① 2 16 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 24 19 20 21 21 22 23 24 25 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26		6	デザイン思考導入⑤(グバ	レープワークD))		2			
9		7	デザイン思考/学年ワー	ク①			2			
10		8	デザイン思考/学年ワー	ク②			2			
11		9	デザイン思考/学年ワー	ク③			2			
12		10	デザイン思考/分野別ワ	ーク①			2			
13		11	デザイン思考/分野別ワ	ー ク②			2			
14		12	デザイン思考/分野別ワ	ー ク③			2			
15		13	デザイン思考/全学年ワ	ー ク①			2			
16 DESIGNCOMP導入① 2 17 DESIGNCOMP導入② / 後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMPチーム構築 / チームでのワーク 24 19		14								
17 DESIGNCOMP導入②/後期の取り組みに向けて 2 18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 24 19 20 21 22 23 24 25 26 26 26 26 26 26 26				一 ク③						
18 DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク 24 19 20 21 22 23 24 25 26 26 26 26 26 26 27 28 28 28 28 28 28 28			1,1	//: UB - == 1: /=						
19			1,1 0,				+			
20			DESIGNCOMPチーム構築	築/チームで	のワーク		24			
21		-								
22 23 3							1			
23 24 9 9 9 9 9 9 58 </td <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td>							1			
24 25 6 26 58 教科書 58 時間外学習 URP 250%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 技績評価方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101							+			
25 26 合計時間数 58 教科書 F問外 学習 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101							+			
26 合計時間数 58 教科書 時間外学習 「日本学的、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10%」 成績評価方法 世席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10%」 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101							1			
合計時間数 58 教科書 F時間外 学習 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101							1			
教科書 時間外 学習 成績評価 方法 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 https://www.steam-library.go.jp/content/101							58			
時間外 学習 出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10% 担当詳細 教員 https://www.steam-library.go.jp/content/101	教科書	H E1 : 410439A	1							
方法 担当詳細 教員 備考 https://www.steam-library.go.jp/content/101	時間外									
		出席率50%、	提出課題30%、学習態度1	0%、課題発表	10%					
実務経験紹介	担当詳細	教	[備考	https://www	v.steam-library.go.jp/conte	ent/101				
	実務経	験紹介								