

授 業 計 画

No.1

授業科目	IT技術		担当教員	黒瀬 晃秀	クラス	WEB・CGデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目はコンピューターをビジネスで利用するにあたり基礎的な知識を学ぶ。 後期は2月に実施されるサーティファイ情報処理3級を目指すために、主に過去問の演習と解説を行い合格を目指す。 本試験の結果を期末試験に割り当てる。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	ITワールド			副教材および 参考文献		配布プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	サーティファイ情報処理: 概要	サーティファイ情報処理: 各設問の解説
第2回	サーティファイ3級: 第36回	基数変換
第3回	サーティファイ3級: 第36回	データ型について
第4回	サーティファイ3級: 第39回	論理演算について
第5回	サーティファイ3級: 第39回	データ構造: キュー/スタック操作方法
第6回	サーティファイ3級: 第39回	データ構造: 2分木について
第7回	サーティファイ3級: 第40回	ファイル操作
第8回	サーティファイ3級: 第42回	フローチャート/アルゴリズム
第9回	サーティファイ3級: 第44回	プログラム言語
第10回	サーティファイ3級: 第48回	CPU/演算装置
第11回	サーティファイ3級: 第49回	磁気ディスク装置
第12回	サーティファイ3級: 第51回	周辺機器
第13回	サーティファイ3級: 第55回	OS&システム構成
第14回	サーティファイ3級: 第57回	ネットワーク&セキュリティ
第15回	まとめ	総復習/整理
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	視覚デザイン論		担当教員	植田勉	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	<p>この科目は、ポートフォリオ制作において重要な構成手法であるレイアウトの実践を科目の目標とする。タイポグラフィ、グリッドシステム、デザイン基本4原則についての講義、課題制作を行いテクニックを身に付ける。ポートフォリオを自らページ構成を考え実際に制作することで、早期就職活動の準備に繋げる。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT、映像教材 適宜プリント、データを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業概要説明。デザインのトレンド考察、振り返り
第2回	デザイン基本原則①	デザインの4原則(近接、整列、反復、対比)
第3回	デザイン基本原則②	名刺実践-1(情報整理)
第4回	デザイン基本原則③	名刺実践-2(制作作業、チェック)
第5回	デザイン基本原則④	名刺実践-3(仕上げ、書き出し)。データ提出
第6回	デザイン基本原則のまとめ	課題の相互鑑賞、講評会
第7回	年賀状コンテスト作品制作①	オリエンテーション(要件整理)。テーマの決定、ラフ制作
第8回	年賀状コンテスト作品制作②	制作作業、入稿データの作り方
第9回	年賀状コンテスト作品制作③	制作作業(仕上げ、書き出し)。応募データ提出
第10回	年賀状コンテスト作品制作のまとめ	課題の相互鑑賞、講評会
第11回	ポートフォリオ①	グリッドシステムの基礎知識
第12回	ポートフォリオ②	ポートフォリオの構成、フォーマット
第13回	ポートフォリオ③	レイアウト実践-1(表紙制作、チェック)
第14回	ポートフォリオ④	レイアウト実践-2(プロフィール制作、チェック)
第15回	ポートフォリオ⑤	レイアウト実践-3(制作作業、チェック)。進捗データ提出
第16回	期末試験	後期期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	撮影基礎		担当教員	一島健	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目は前期で習得した撮影の技術を実践で運用する想定してさらに深掘りしていく。具体的には静止画に加え、動画撮影の技術や実際に使用する際のポイント等を学ぶ。最終的には作品制作に使用する素材を自分で調達できることを目的とする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	入門CGデザイン			副教材および 参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	概要説明
第2回(/)	機材の特性	使用機材の特徴や使い方
第3回(/)	ライティング	ライトの種類と使い方
第4回(/)	カメラワーク1	フレーミング・アングルについて
第5回(/)	カメラワーク2	カメラのアニメーション
第6回(/)	コンポジット1	マット合成について
第7回(/)	コンポジット2	グリーンバック、キーイングについて
第8回(/)	編集1	プレミアの基本について
第9回(/)	編集2	納品作業のポイント
第10回(/)	撮影準備:企画作成	コンセプト・絵コンテ
第11回(/)	撮影準備:素材調整	撮影素材の下準備のポイント
第12回(/)	撮影実践1	ライティング・カメラワークの応用
第13回(/)	撮影実践2	合成・編集
第14回(/)	撮影実践3	音・編集
第15回(/)	仕上げ作業	期末課題の提出とチェック
第16回(/)	期末試験	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	業界研究		担当教員	植田 勉	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目は制作業界、各企業、各職種、求められる人材像について再度理解を深め、就職活動を支援できるワークを中心に行う。書類作成から実際にオンライン面接を想定した面接練習、ポートフォリオ添削など、個別とグループでのアウトプットを多くし内定獲得に繋げる。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT、映像教材 プリント、サンプルデータを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明。就職活動所作おさらい
第2回	業界研究①	業界研究(特別講義:株式会社クロコ様)
第3回	業界研究②	主要制作業界の歴史と展望、企業研究のポイント
第4回	業界別書類作成①	主要制作業界向け書類作成のポイント
第5回	業界別書類作成②	書類制作ワーク、チェック
第6回	業界別書類作成③	書類制作ワーク、まとめ
第7回	業界別研究①	オンラインを活用した印象に残るPR方法について
第8回	業界別研究②	ポートフォリオ(オンラインプレゼン)-1班のフィードバック、効果測定
第9回	業界別研究③	ポートフォリオ(オンラインプレゼン)-2班のフィードバック、効果測定
第10回	業界別研究④	ポートフォリオ(オンラインプレゼン)-3班のフィードバック、効果測定
第11回	業界別研究⑤	ポートフォリオ(オンラインプレゼン)の振返り、まとめ
第12回	企業研究①	企業研究の方法-1
第13回	企業研究②	企業研究の方法-2
第14回	企業研究③	企業研究の方法-3
第15回	授業の振返り	授業のまとめ、期末試験の要点整理
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webクリエイター能力認定基礎	担当教員	日比野越百	クラス	Web・CGデザイン科1年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	Webクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指す検定対策の授業。前期Webコーディング基礎で学習していないタグや属性を続けて確認しながら、過去問題やサンプル問題を使って反復練習をしていく。検定特有の表現(プロパティの日本語表記など)の認知、タイピングスピードの向上、タグ、属性、プロパティ、値の暗記による解答スピード向上を目指す。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	0 %	他	50 %
教科書	問題集、Webクリエイター能力認定試験リファレンス		副教材および参考文献		オリジナルPPT、オリジナル専用サイト		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	floatレイアウト	floatを使用したレイアウトの方法を知る。
第2回	ボックスレイアウト	カラムを作り、横並びのレイアウトを制作出来る様になる。
第3回	CSSの組み込み方	様々なCSSの組込方法のメリット、デメリット知る。
第4回	HTML5の追加要素	HTML5の基本構造～追加要素を追っていく。
第5回	情報の入力と送信1	サイト内で情報を入力、送信する為のタグを知る。
第6回	情報の入力と送信2	inputタグの種類を知り、基本的なインターフェースを知る。
第7回	試験概要・練習問題	試験についての概要を知り、練習問題で試験問題を確認する。
第8回	模擬試験1-1	問題集1(トップ/基本レイアウト)で模試、解説を行う。
第9回	模擬試験1-2	問題集1(各ページフォーマット/コンセプト)で模試、解説を行う。
第10回	模擬試験1-3	問題集1(航空券のご案内/お問い合わせ)で模試、解説を行う。
第11回	模擬試験2-1	問題集2で模試、採点を行う。時間に配慮する。
第12回	模擬試験2-2	問題集2の解説を行う。
第13回	模擬試験3-1	問題集3で模試、採点を行う。間違え易い箇所の確認。
第14回	模擬試験3-2	問題集3で解説を行う。
第15回	振り返り	ここまできを振り返り、苦手な箇所を無くす。
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	デザインベーシック	担当教員	植田勉	クラス	Web・CGデザイン科1年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は、実践的な技術レクチャー、アプリケーションの連携の仕方と平行して、課題制作を段階的に行う。作品はプロダクト、動画、タイポグラフィの3種類とし、ポートフォリオ収録への足がかりとなる成果物として位置づける。また、他科目と一部連携させてクオリティを高める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	100 %	他	0 %
教科書	なし	副教材および参考文献		オリジナルPPT 適宜プリント、データを配布			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション。プロダクト①	授業概要説明。メディアと表現手法、制作テーマの決定
第2回	プロダクト②	キービジュアル制作、展開方法
第3回	プロダクト③	仕上げ、書き出し(課題提出)
第4回	プロダクトのまとめ	課題の相互鑑賞、講評会
第5回	デジタルサイネージ①	制作テーマをもとに絵コンテ制作
第6回	デジタルサイネージ②	絵コンテをもとに素材、キービジュアル制作
第7回	デジタルサイネージ③	レイアウト(素材配置、カット編集)
第8回	デジタルサイネージ④	レイアウト(エフェクト、調整)
第9回	デジタルサイネージ⑤	制作作業、チェック
第10回	デジタルサイネージ⑥	仕上げ、書き出し(課題提出)
第11回	デジタルサイネージのまとめ	課題の相互鑑賞、講評会
第12回	タイポグラフィ①	文字組みと書体。様々な表現手法、ロゴ制作(アイデア出し)
第13回	タイポグラフィ②	ロゴ制作(ラフデザイン、展開方法)
第14回	タイポグラフィ③	制作作業、チェック
第15回	タイポグラフィ④	仕上げ、書き出し(課題提出)
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webデザイン演習	担当教員	植田勉	クラス	Web・CGデザイン科1年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	Photoshop、Illustratorを扱える様になっている前提でバナー、サイト制作とWebにまつわるデザインを行えるようになる為の科目。Webならではのルールを知り、それに則った制作方法や手順を学ぶ。Webコーディング応用との連携を図り、企画からコーディングまでを行い、1つのLPを完成させてポートフォリオに盛り込める作品にする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	90 %	他	10 %
教科書	なし	副教材および参考文献		オリジナルPPT			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	サイト制作に関わる職種とデザインの役割を知る。
第2回	◆課題:バナーデザイン	デザインの原則、視線誘導に従った考え方を知る。
第3回	└ 制作時間(マナー)	トーン&マナーの考え方に則った考え方を知る。
第4回	└ 制作時間(まとめ)	これまで制作したバナーを見直し、書き出しまで行う。
第5回	UXデザイン	5段階モデルに沿った制作フローを確認する。
第6回	◆課題:LPデザイン	LPを知り、コンバージョンの大切さを確認する。
第7回	└ 制作時間(企画)	LPの企画を立て、PFに盛り込める資料を作成する。
第8回	└ レクチャー(WF1)	サイトの部位名称と役割とWFの種類と制作方法の確認。
第9回	└ 制作時間(WF2)	WFのFV部分を制作する。
第10回	└ 制作時間(WF3)	WFのコンテンツ部分を制作する。
第11回	└ レクチャー(DC1)	DCを制作する上での注意点を確認する。
第12回	└ 制作時間(DC2)	サイトに必要な文章、素材の作成と準備を行う。
第13回	└ 制作時間(DC3)	グリッドに配慮してFV部分の文章と素材を配置する。
第14回	└ 制作時間(DC4)	グリッドに配慮してコンテンツ部分の文章と素材を配置する。
第15回	└ 制作時間(DC5)	DC完成、サイト用に各画像を書き出す。
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	映像制作演習	担当教員	一島健	クラス	Web・CGデザイン科1年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は動的コンテンツ制作に必要となるCGアニメーション、デモリール、映像制作・合成分野のスキル習得・技術の掘り下げを狙いとする。撮影基礎を中心に他の科目と連動しながらインプットとアウトプットのバランスをとっていく。また他のソフトとの連携を図り、より質の高い幅広いメディア展開ができるようになることをゴールとする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	100 %	他	0 %
教科書	なし	副教材および参考文献		PDF、プリント			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション・前期復習	概要説明・前期Aeの復習
第2回(/)	モーショングラフィック01	Illustrator素材を利用したmg: 素材制作
第3回(/)	モーショングラフィック02	Illustrator素材を利用したmg: アニメーション付
第4回(/)	モーショングラフィック03	Illustrator素材を利用したmg: 仕上げ・書き出し
第5回(/)	カット編集01	基本動作と考え方
第6回(/)	カット編集02	編集作業
第7回(/)	カット編集03	仕上げ・書き出し
第8回(/)	音との連動01	SE・BGMについて
第9回(/)	音との連動02	オーディオスペクトラムについて
第10回(/)	音との連動03	コンセプト・絵コンテ
第11回(/)	様々なプラグインでの表現01	テキストアニメーションについて
第12回(/)	様々なプラグインでの表現02	光の表現について
第13回(/)	期末課題01	課題内容の説明と企画
第14回(/)	期末課題02	制作作業
第15回(/)	期末課題03	仕上げと発表準備
第16回(/)	期末課題の提出	発表と相互評価

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン基礎		担当教員	柴田 大地	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	デザインを学ぶ上でデッサンは必要不可欠です。物の形を正確に捉え、光、質感、などの基本原則について実践で習得していきます。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	20 %	課題	70 %	他	10 %
教科書	デッサン道具一式			副教材および参考文献		授業内、もしくは事前に通知する	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	絵コンテトレーニング
第2回	卓上静物デッサン①	エスキースから本作へ
第3回	卓上静物デッサン②	本作制作開始、画面構成に配慮
第4回	卓上静物デッサン③	中間講評会、ポートフォリオ収納の心得
第5回	人物クロッキー大会1	俯瞰と煽り特集
第6回	卓上静物デッサン④	各部形と明暗の再確認、修正
第7回	卓上静物デッサン⑤	完成、小評
第8回	手の研究①	実物の手を描写、関節の曲がり方
第9回	手の研究②	手にモチーフ、エスキースの見直し、写実に迫る
第10回	手の研究③	完成、小評
第11回	人物クロッキー大会2	絵コンテトレーニング、長文読解からの絵画表現力試行
第12回	自画像デッサン①	クロッキーによる反復練習
第13回	自画像デッサン②	エスキースから本作へ
第14回	自画像デッサン③	画面構成、エスキースと対比、各部形の見直し
第15回	自画像デッサン④	完成、他作品の補筆
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	初級課題作品制作	担当教員	植田勉/一島健	クラス	Web・CGデザイン科1年		
期別	後期	履修コマ数	4 コマ/週	授業形態	演習	単位数	4

授業概要	この科目は、将来の希望職種を考え、個人で企画から課題を制作、発表まで実践的な制作フローを体験する。また各コースで学ぶ知識と技術を活かし、1年次の集大成となる作品を制作し、年度末に発表・展示会を実施して評価を受ける。作品はポートフォリオへの主軸と捉えて、早期就職活動の準備に繋げる。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	100 %	他	0 %
教科書	各自必要に応じて購入する場合もある			副教材および参考文献	オリジナルPPT 適宜プリント、データを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業概要説明。課題要件定義、スケジュール確認
第2回(/)	plan-1: プレ課題A①	企業ロゴ導入(アイデア出し)
第3回(/)	plan-1: プレ課題A②	企業ロゴ導入(ラフ、素材制作)-1
第4回(/)	plan-1: プレ課題A③	企業ロゴ導入(ラフ、素材制作)-2
第5回(/)	plan-1: プレ課題A④	企業ロゴ導入(本制作、チェック)-1
第6回(/)	plan-1: プレ課題A⑤	企業ロゴ導入(本制作、チェック)-2
第7回(/)	plan-1: プレ課題Aのまとめ	プレ課題Aの書き出し、まとめ。プレ課題Bの内容説明
第8回(/)	plan-1: プレ課題B①	企業ロゴ展開(ラフ制作、チェック)-1
第9回(/)	plan-1: プレ課題B②	企業ロゴ展開(ラフ制作、チェック)-2。まとめ
第10回(/)	plan-1: プレ課題B③	企業ロゴ展開(素材の仮編集、構成)
第11回(/)	plan-1: プレ課題B④	企業ロゴ展開(本制作、チェック)-1
第12回(/)	plan-1: プレ課題B⑤	企業ロゴ展開(本制作、チェック)-2
第13回(/)	plan-1: プレ課題Bのまとめ	プレ課題Bの書き出し、まとめ。Plan-1の振返り
第14回(/)	plan-2: 作品企画①	A,B作品の企画について。要件整理、アイデア出し
第15回(/)	plan-2: 作品企画②	A,B作品の企画チェック(初稿)-1
第16回(/)	plan-2: 作品企画③	A,B作品の企画チェック(初稿)-2

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	plan-2: 作品企画③	A,B作品の企画チェック(初稿)-3
第18回(/)	plan-2: 作品企画展開①	A,B作品の企画(制作内容、スケジュールの具現化)-1
第19回(/)	plan-2: 作品企画展開②	A,B作品の企画(制作内容、スケジュールの具現化)-2
第20回(/)	plan-2: 作品企画展開③	A,B作品の企画(制作内容、スケジュールの具現化)-3
第21回(/)	plan-2: 作品企画発表①	個人発表-1(no.1~16)、フィードバック
第22回(/)	plan-2: 作品企画発表②	個人発表-2(no.17~32)、フィードバック
第23回(/)	plan-2: 作品企画発表③	個人発表-3(no.33~48)、フィードバック
第24回(/)	plan-2: 作品企画まとめ	作品企画書の修正とまとめ。データ提出
第25回(/)	plan-2: A作品-本制作準備①	制作コンセプト、アイデアをもとに素材収集-1
第26回(/)	plan-2: A作品-本制作準備②	制作コンセプト、アイデアをもとに素材収集-2
第27回(/)	plan-2: A作品-本制作準備③	制作コンセプト、アイデアをもとに素材検証-1
第28回(/)	plan-2: A作品-本制作準備④	制作コンセプト、アイデアをもとに素材検証-2
第29回(/)	plan-2: A作品-本制作準備⑤	仮組み、アウトライン(素材の編集、構成)-1
第30回(/)	plan-2: A作品-本制作準備⑥	仮組み、アウトライン(素材の編集、構成)-2
第31回(/)	plan-2: A作品-本制作準備⑦	中間チェックに向けてデータの書き出し、提出
第32回(/)	plan-2: A作品-中間チェック①	進捗確認とチェック、内容精査-1(no.1~16)
第33回(/)	plan-2: A作品-中間チェック②	進捗確認とチェック、内容精査-2(no.17~32)
第34回(/)	plan-2: A作品-中間チェック③	進捗確認とチェック、内容精査-3(no.33~48)
第35回(/)	plan-2: A作品-本制作①	中間チェックの内容、修正箇所確認
第36回(/)	plan-2: A作品-本制作②	本制作-1(修正作業)
第37回(/)	plan-2: A作品-本制作③	本制作-2(修正作業、チェック)
第38回(/)	plan-2: A作品-本制作④	本制作-3(修正作業、チェック)、仕上げについて
第39回(/)	plan-2: A作品-本制作⑤	本制作-4(仕上げ作業、モックアップ)
第40回(/)	plan-2: A作品-本制作⑥	本制作-5(最終チェック)
第41回(/)	plan-2: A作品-本制作⑦	仕上げ、データの書き出し
第42回(/)	plan-2: A作品-提出	A作品の提出、まとめと振り返り
第43回(/)	plan-2: B作品-本制作準備①	制作コンセプト、アイデアをもとに素材収集-1
第44回(/)	plan-2: B作品-本制作準備②	制作コンセプト、アイデアをもとに素材収集-2
第45回(/)	plan-2: B作品-本制作準備③	制作コンセプト、アイデアをもとに素材検証-1
第46回(/)	plan-2: B作品-本制作準備④	制作コンセプト、アイデアをもとに素材検証-2
第47回(/)	plan-2: B作品-本制作準備⑤	仮組み、アウトライン(素材の編集、構成)-1
第48回(/)	plan-2: B作品-本制作準備⑥	仮組み、アウトライン(素材の編集、構成)-2

	講 義 計 画	実 施 細 目
第49回(/)	plan-2:B作品-本制作準備⑦	中間チェックに向けてデータの書き出し、提出
第50回(/)	plan-2:B作品-中間チェック①	進捗確認とチェック、内容精査-1(no.1~16)
第51回(/)	plan-2:B作品-中間チェック②	進捗確認とチェック、内容精査-2(no.17~32)
第52回(/)	plan-2:B作品-中間チェック③	進捗確認とチェック、内容精査-3(no.33~48)
第53回(/)	plan-2:B作品-本制作①	中間チェックの内容、修正箇所確認
第54回(/)	plan-2:B作品-本制作②	本制作-1(修正作業)
第55回(/)	plan-2:B作品-本制作③	本制作-2(修正作業、チェック)
第56回(/)	plan-2:B作品-本制作④	本制作-3(修正作業、チェック)、仕上げについて
第57回(/)	plan-2:B作品-本制作⑤	本制作-4(仕上げ作業、モックアップ)
第58回(/)	plan-2:B作品-本制作⑥	本制作-5(最終チェック)
第59回(/)	plan-2:B作品-本制作⑦	仕上げ、データの書き出し
第60回(/)	plan-2:B作品-提出	B作品の提出、まとめと振返り
第61回(/)	期末発表・展示会準備①	A,B作品の発表リハーサル、資料作成、ボード制作-1
第62回(/)	期末発表・展示会準備②	A,B作品の発表リハーサル、資料作成、ボード制作-2
第63回(/)	期末発表・展示会準備③	実行委員を中心に準備作業(設営、機材チェック)-1
第64回(/)	期末発表・展示会準備④	実行委員を中心に準備作業(進行、運営チェック)-2

授 業 計 画

No.1

授業科目	スポーツ実習		担当教員	生沼 秀樹	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は、スポーツを通し、体を動かすことで爽快感・達成感・他者との連帯感等、精神的な充足も図り、更には、体力の向上・ストレスの発散・生活習慣病の予防など、心身両面にわたる健康の保持増進を目的とする。また、様々なスポーツを経験することで新しい気付きや、楽しさを発見する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし		副教材および参考文献		なし		

	講 義 計 画		実 施 細 目	
	A種目	B種目	A種目	B種目
第1回(/)	バレーボール①	バスケットボール①	トス練習 → 紅白戦	パス練習 → 紅白戦
第2回(/)	バレーボール②	バスケットボール②	トスリレー → 紅白戦	パスリレー → 紅白戦
第3回(/)	バレーボール③	バスケットボール③	レシーブ練習 → 紅白戦	ドリブル練習 → 紅白戦
第4回(/)	バレーボール④	バスケットボール④	レシーブリレー → 紅白戦	ドリブルリレー → 紅白戦
第5回(/)	バレーボール⑤	バスケットボール⑤	サーブ練習 → 紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第6回(/)	バレーボール⑥	バスケットボール⑥	サーブ陣取り合戦 → 紅白戦	シュート対決 → 紅白戦
第7回(/)	バレーボール⑦	バスケットボール⑦	紅白戦	紅白戦
第8回(/)	バレーボール⑧	バスケットボール⑧	紅白戦	紅白戦
第9回(/)	バレーボール⑨	バスケットボール⑨	紅白戦	紅白戦
第10回(/)	バレーボール⑩	バスケットボール⑩	紅白戦	紅白戦
第11回(/)	バレーボール⑪	バスケットボール⑪	紅白戦	紅白戦
第12回(/)	バレーボール⑫	フットサル①	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第13回(/)	バレーボール⑬	フットサル②	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第14回(/)	バレーボール⑭	フットサル③	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第15回(/)	バレーボール⑮	フットサル④	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第16回(/)	バレーボール⑯	フットサル⑤	紅白戦	紅白戦