



対象科	情報エンジニア科	科目名	色彩学		
年次	2	単位数	2	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	福本 久人	実務経験	あり

授業科目の概要 色についての理論的、体系的な知識を得ることによって、感性や経験によらない理論の土台を身につける。そして色彩に関する基本的な事柄を理解する。

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
	色の三属性	色相・明度・彩度/プリズムと色立体/表色系
PCCS(日本色研配色体系)	色相環/トーン(色調)	
色の表示(JIS)	系統色名/慣用色名	
光と色	波長と可視光線/色が見える三要素(光源・物体・視覚)/分光反射率曲線	
眼の構造と照明	眼の外観/視細胞/網膜の構造/光源の種類	
色彩心理	色がもつイメージ/色の性質と知覚するメカニズム・錯視	
混色	加法混色/減法混色/スペクトル成分	
配色	類似トーン/対照トーン/グラデーション	
対比と同化	明度対比/色相対比/彩度対比/補色対比/縁辺対比/色陰現象	
色彩と構成	コントラスト/図と地/バランス/明暗による凹凸/有彩色による立体効果/進出と後退/空気遠近法	
ファッション	衣類の構成要素/カラーコーディネート/社会背景/センス(感情・意識)	
インテリア	インテリアの形成要因/安定感と距離感/カラーコーディネート	
色彩と生活	行動の色彩/個人の色彩/公共空間の色彩/環境における色彩効果	
色彩史	原始時代から古代における色の変遷/日本の伝統色/欧州における色の歴史	

教科書 デザインの色彩 参考書 なし

到達目標 色に関する幅広い知識や技能を学び、文部科学省後援の色彩検定3級の資格取得を目指す。

評価方法 優 良 可

受講心得

備考 大手ゲーム会社に18年以上勤務したゲームソフト開発の現場での、動画や静止画も含めたデジタルな画像制作の経験や、美術科としてのアナログな作品制作の経験を活かしつつ、創造に必要な色彩表現の基本を押さえ、色を知覚するメカニズムを学べる指導を行う。

対象科	情報エンジニア科	科目名	日本語		
年次	1	単位数	2	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	小林 真理子	実務経験	なし

授業科目の概要	
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	試験対策N1/N2:漢字	
	試験対策N1/N2:読解	
	模擬試験	
	日本語能力試験受験報告	
	前期試験フィードバック	
	試験対策N1/N2:文法	
	試験対策N1/N2:読解	
	試験対策N1/N2:漢字、語彙	
	模擬試験	
	後期試験フィードバック	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	日本語検定試験2級または1級の合格レベルの日本語能力を身に付ける。
------	-----------------------------------

評価方法	試験結果により評価します。
------	---------------

受講心得	
------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	日本語		
年次	2	単位数	2	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	小林 真理子	実務経験	なし

授業科目の概要	
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	試験対策N1/N2:漢字	
	試験対策N1/N2:読解	
	模擬試験	
	日本語能力試験受験報告	
	前期試験フィードバック	
	試験対策N1/N2:文法	
	試験対策N1/N2:読解	
	試験対策N1/N2:漢字、語彙	
	模擬試験	
	後期試験フィードバック	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	日本語検定試験2級または1級の合格レベルの日本語能力を身に付ける。
------	-----------------------------------

評価方法	試験結果により評価します。
------	---------------

受講心得	
------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(3DCG)		
年次	1	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	福本 久人	実務経験	あり

授業科目の概要	放送・映像・ゲーム業界定番の3DCGソフト、3dsMAXの最新版を利用し、3DCG作品(静止画、動画)を制作します。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	CGの歴史	コンピュータの発達と共に進化してきたCGの概要
	3次元CGの制作フロー	エンタテインメント(映画、ゲーム)などの3DCGの利用分野におけるプロジェクトの研究開発過程
	3dsMAXの概要	3dsMAXを導入した代表的な作品の紹介と解説
	3dsMAXの基本操作	座標系を含めた画面設定とコマンド及びツールの理解
	モデリングの基礎	点と線と面による構成 / 物体の移動と回転と拡大縮小
	基本形状のアレンジ(球)	球の変形によるオリジナルモデルの制作
	基本形状のアレンジ(立方体)	立方体の変形によるオリジナルモデルの制作
	基本形状のアレンジ(円柱)	円柱の変形によるオリジナルモデルの制作
	基本形状のアレンジ(円錐)	円錐の変形によるオリジナルモデルの制作
	モデリング実習	ポリゴンの編集 / モディファイヤを使用した編集 / 人工物と生物のモデリング
	マテリアルの基礎	拡散反射光と環境光と鏡面反射光 / 透過と屈折と反射 / マテリアルの数値設定
	マッピングによる質感表現	バンプとディスプレイメント / 環境マッピング
	テクスチャの編集	ソリッドテクスチャリング / Photoshopを使用したフィルタ表現によるテクスチャ画像の作成
	ライティングの基礎	光を使用した演出 / 点光源と面光源
	ライトの種類	ポイントライト / スポットライト / 方向性ライト
	ライトの強弱と色	RGBの数値設定 / シーンに応じた色彩調整
	ライトによる影	モデルの立体感と接地感 / 本影と半影 / 影のコントロール
	三灯照明	キーライト / バックライト / フィルライト
	ライティング実習	昼と夜の光の表現 / 太陽光と室内光 / 光と対象との距離
	カメラワークの基礎	基本的なカメラの構図 / 被写界深度 / カメラを使用した環境効果
	カメラワーク実習	フレーミング / パースペクティブ / カメラアングル
	レンダリングの基礎	レンダラーによる表現 / シーン設定 / レンダリングとムービーの研究
	レンダリングの種類	ソフトウェアレンダリング / ハードウェアレンダリング / トゥーンレンダリング
	レンダリング処理と表現	フォグと透明度 / グローバルイルミネーション / サブザーフエスキャットリング
	レンダリング実習	投影変換 / クリップング / 隠面消去 / シェーディング
	アニメーションの基礎	絵コンテの作成 / 動画の基本 / タイムライン
アニメーション実習	階層リンクの設定 / ボーンオブジェクトの配置 / スキンの設定 / モデルの動きとタイムラインの編集	
AfterEffectsの基礎	コンポジションの設定 / レイヤー機能 / アニメーションとキーフレーム	
エフェクトの種類	カラー補正 / シミュレーション / トランジション / ノイズとブラー / オーディオ	
動画編集	トランスフォームの時間調整 / 複数の動画を構成	
オリジナル映像制作	三幕構成と起承転結 / オリジナルストーリーの構成 / 試行錯誤による映像編集	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	モデリングやマテリアル表現を経て、3DCG動画を完成させる。
------	--------------------------------

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	2次元での視覚表現よりも道具となる3DCGアプリケーションの情報量が多いため、作業を地道に繰り返す根気強さを必要とする。
------	--

備考	大手ゲーム会社に18年以上勤務した現場デザイナーの経験を活かして、ゲーム開発にも使用した3dsMAXを主に駆使し、プロダクトデザインにも応用できる立体的な造形感覚を養い3D表現をベースにした幅広いCG作品の完成を目指す。
----	--



対象科	情報エンジニア科	科目名	3DCGコース実習		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	福本 久人	実務経験	あり

授業科目の概要	放送・映像・ゲーム業界定番の3DCGソフト、3dsMAXの最新版を使って、3DCG作品(静止画、動画)を制作します。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	CGの歴史	コンピュータの発達と共に進化してきたCGの概要
	3次元CGの制作フロー	エンタテインメント(映画、ゲーム)などの3DCGの利用分野におけるプロジェクトの研究開発過程
	3dsMAXの概要	3dsMAXを導入した代表的な作品の紹介と解説
	3dsMAXの基本操作	座標系を含めた画面設定とコマンド及びツールの理解
	モデリングの基礎	点と線と面による構成 / 物体の移動と回転と拡大縮小
	基本形状のアレンジ	シンプルな台所用品の制作
	基本形状のアレンジ	シンプルな地形の制作
	マテリアルの基礎	既存のマテリアル素材の編集
	モデラーの基礎	基本形状(球、立方体、円柱、円錐、円環体)のアレンジ / ポリゴンモデリング
	モディファイヤの表現	合成オブジェクト/ディスプレイスメント / ベンド / レイズ / モーフ
	マテリアルの応用	拡散反射光と環境光 / 色彩表現 / 数値設定
	テクスチャマッピング	テクスチャ制作基礎 / テクスチャの設定
	レイアウトの基本	3次元空間におけるモデルの配置 / 背景世界と素材の調和
	アニメーションの設定	絵コンテの作成 / 動画の基本 / アニメーション機器の操作
	ライトの設定	ライティングの基本 / 室内と屋外のライティング / 3点照明 / ジオシティ
	カメラの設定	基本的なカメラの構図 / 被写界深度 / カメラを使用した環境効果
レンダリングの設定	レンダラーによる表現 / シーン設定 / レンダリングとムービーの研究	
ボーンアニメーション	階層リンクの設定 / ボーンオブジェクトの配置 / スキンの設定 / FK-Jkの設定	
いろいろなモデリング手法	ポリゴンの編集 / モディファイヤを使用した編集 / サブディビジョンサーフェース	
UVマッピング	UVW座標の編集 / マップの作成 / 画像の貼り込み	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	モデリングやマテリアル表現を経て、3DCGの動画を完成させる。
------	---------------------------------

評価方法	平常点+成果物
------	---------

受講心得	2次元での視覚表現よりも道具となる3DCGアプリケーションの情報量が多い為、作業を地道に繰り返す根気強さを必要とする。
------	---

備考	大手ゲーム会社に18年以上勤務した現場デザイナーの経験を活かして、ゲーム開発にも使用したPhotoshopや3dsMAXといったCG技術を駆使し、ネットで動画として発表可能な個性を生かしたCG作品の完成を目指す。
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	資格対策実習(MOS)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	河本 順子	実務経験	あり

授業科目の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期でMOS Excel 2016 Standardレベルに合格できるスキルを目指します。</li> <li>・後期でMOS Excel 2016 Expertレベルに合格できるスキルを目指します。</li> </ul>
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画(前期)	■学習の進め方	MOS Excel 2016の出題範囲、受験日までの学習の進め方、テキストの見方
	■出題範囲1 ワークシートやブックの作成と管理	ワークシートやブックを作成、移動、書式設定、オプション、表示、カスタマイズ 確認問題 / 解説
	■出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理	セルやセル範囲のデータ入力、セルやセル範囲の書式設定、データまとめ、整理 確認問題 / 解説
	■出題範囲3 テーブルの作成	テーブル作成・管理、テーブルスタイル、設定オプション、レコード抽出、並べ替え
	■出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行	関数を使用したデータ集計、条件付き計算、書式設定、文字列変更 確認問題 / 解説
	■出題範囲5 グラフやオブジェクトの作成	グラフ作成、グラフの書式設定、オブジェクトの挿入、オブジェクトの書式設定
	■模擬試験プログラムの使い方	模擬試験プログラムの起動方法、学習方法、使い方、注意事項
	■模擬試験	第1回 模擬試験の実施と解説、第2回 模擬試験の実施と解説
	■MOS 2016攻略ポイント	MOS 2016の試験形式、画面構成、試験環境、攻略ポイント、試験当日の心構え
	年間の授業計画(後期)	■学習の進め方
■出題範囲1 ブックのオプションと設定の管理		ブックを管理する、ブックの校閲を管理する 確認問題 / 解説
■出題範囲2 ユーザー定義の表示形式やレイアウトの適用		ユーザー定義の表示形式と入力規則詳細な条件付き書式やフィルター、ユーザー設定のブックの要素の作成と変更、ほかの言語に対応したブックの準備
■出題範囲3 高度な機能を使用した数式の作成		名前付き範囲とオブジェクトの定義、関数、データの検索、日付と時刻関数、データ分析とビジネス分析、トラブルシューティング
■出題範囲4 高度な機能を使用したグラフやテーブルの作成		グラフの作成、ピボットテーブルの作成と管理 確認問題 / 解説
■模擬試験プログラムの使い方		模擬試験プログラムの起動方法、学習方法、使い方、注意事項
■模擬試験		第1回 模擬試験の実施と解説、第2回 模擬試験の実施と解説
■MOS 2016攻略ポイント	MOS 2016の試験形式、画面構成、試験環境、攻略ポイント、試験当日の心構え	

教科書	よくわかるマスター MOS Excel 2016対策テキスト&問	参考書	
-----	----------------------------------	-----	--

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期でMOS Excel 2016 Standardレベルに合格できるスキルを目指します。</li> <li>・後期でMOS Excel 2016 Expertレベルに合格できるスキルを目指します。</li> </ul>
------	--

評価方法	平常点 + 模擬試験による効果測定
------	-------------------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

備考	約20年にわたり民間企業・大学・パソコンスクールで講師としてシステム企画・運用業務に従事した。本科目ではシステム企画・運用の経験を活かし、実務に役立つ知識・技術を指導する。
----	--



対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(グラフィックデザイン)		
年次	1・2	単位数	5	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	大場 六夫	実務経験	あり

授業科目の概要	1年間グラフィックデザインを学ぶ上で、日本美術、西洋美術、過去の優れたデザイン作品を観る・触れる講座として展開します。その上で実習に取り組みます。そういった学びがデザインの発想に役立つと確信しています。また、田中一光の琳派的なデザインが代表されるように、日本の文化や日本人の美意識にも触れデザインの領域を広げることでグラフィックデザインの応用力も身につけます。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の 授業計画	グラフィックデザインという知識	グラフィックデザインを勉強することでどのような仕事に就けるのかを学びます。
	グラフィックデザインの現場と実情	グラフィックデザイン業界を学びます。
	グラフィックデザイン史	過去に存在したグラフィックデザインの作品と著名なグラフィックデザイナーの仕事を学びます。
	日本芸術とデザイン	日本芸術がデザイン業界に与えた功績などを学びます。
	西洋美術、東洋美術とデザイン	鮮烈なインパクトを与えているカッサンドルやポスターの本来の姿を表したレイモンサビニャックを代表に今でも多くの影響を与える作家と作品を学びます。
	琳派から学ぶデザイン学	琳派芸術が現在のグラフィックデザインに多くの影響を与えています。その第一人者として田中一光の存在です。そのあたり琳派の作品から田中一光の作品の至るまでのデザインの知識を学びます。
	デザイナーの線	デザイン画を描く。デッサンをする。それら美しく仕上げるためには、デザイナーの線といわれる美しい線が描けなければなりません。それを練習します。
	イメージ作り	デザインとは、イメージが基軸です。そのイメージ作りの基礎から実践的に学びます。
	日本人の美意識	日本人特有の備わっている美意識がデザインに反映されています。その美意識を学生自ら研究するとともに学びます。

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	1年間、グラフィックデザインを多角的に捉えられるよう指導、また自らの研究をすることで、豊かな知識と感性を備えたグラフィックデザイナーとして将来に結びつけられたいと考えています。
------	--

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	特に設けませんが、休まないようにしてください。
------	-------------------------

備考	○奈良学園大学 人間教育学部 講師・トクイ式同学院 講師・京都市立芸術大学 美術教育研究員・日本美術教育学会・公益財団法人教育美術振興会会員・京都創生推進フォーラム会員 ○国立国会図書館オンライン
----	---

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(デッサン)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	福本 久人	実務経験	あり

授業科目の概要	デザイン史を学ぶだけでなく、デッサンを通してイメージを形にする表現方法を習得する。
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	デッサン基礎 画材の選択	デッサンの描き方、使う画材の特徴などを学ぶ
	輪郭線と補助線	デッサンの基本となる「輪郭線」「補助線」の描き方を習得する
	色の三属性(色相・明度・彩度)	色が持つ3属性(色相・明度・彩度)の意味を学び、デッサンでの表現方法を習得する
	西洋美術史	西洋美術史を学び、その時代のデザインの特徴を自身の作品に活かす
	東洋美術史	東洋美術史を学び、その時代のデザインの特徴を自身の作品に活かす
	日本美術史	日本美術史を学び、その時代のデザインの特徴を自身の作品に活かす
	空間と対象の観察	空間把握力をデッサンを通して習得する
	対象の存在感と陰影の発見	立体感や質感をデッサンを通して習得する
	構造の把握	商品や物体を観察し、内部構造や仕組みをデッサンを通して習得する
	構図のとり方と遠近法の理解	構図、パースのとり方をデッサンを通して習得する
	光や陰影の観察と表現	光源の位置と、物体につく陰影を関係を観察し、デッサンでの表現方法を習得する
	立体感や諧調の表現	立体感を出すため、グラデーションの描き方をデッサンを通して習得する
	立方体のデッサン	基本的な物体である「立方体」でデッサン力を身につける
	円柱のデッサン	基本的な物体である「円柱」でデッサン力を身につける
	円錐のデッサン	基本的な物体である「円錐」でデッサン力を身につける
	球のデッサン	基本的な物体である「球」でデッサン力を身につける
	植物のデッサン	応用的な物体である「植物」の構造をデッサンを通して理解する
人体の構造	応用的な物体である「人体」の構造をデッサンを通して理解する	
石膏像の特徴の把握	応用的な物体である「石膏像」特徴を持つデッサンを通して理解する	
石膏像のデッサン	応用的な物体である「石膏像」特徴を持つデッサンを通して理解する	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	空間把握力やパース力、表現方法を身につけ、目で見ただけだけでなく、自身の頭のなかにあるイメージを鮮明に相手に理解できるよう表現できるようなデッサン力を身につける。
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	スケッチブックを持参し、授業内に完了しなかった課題は放課後・帰宅後に取り組みこと。
------	---

備考	大手ゲーム会社に18年以上勤務した現場デザイナーの経験や、美術家としての作品制作の経験を活かし、絵画の基本であるデッサンに必要な観察力、構図のとり方、透視図法の利用、線描による諧調の表現により、光が生み出す陰影の美を発見し、対象を立体的に描く力を身につける。
----	---

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(加工・編集)		
年次	1	単位数	1	授業の方法	実習
期間	後期	担当者	内田 未来	実務経験	あり

授業科目の概要	PhotoshopCCの基本操作を習得し、Photoshop検定に合格できるレベルのスキルと知識を学ぶ
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	photoshop基礎	Photoshopの基本操作
		選択範囲の作成
		画像の移動と変形
		カラーモードと色調補正
		ペイント
		レイヤー操作
		パスとシェイプ
		テキスト
		フィルター
		Photoshop検定 スタンダード模擬
	photoshop応用	フォトタッチ
		ロゴデザイン
カード&ステーショナリー		
フォトコラージュ		
Photoshop検定 エキスパート模擬	Photoshop検定 エキスパートレベルの模擬試験・解説	
進級製作	進級作品の制作	

教科書	なし	参考書	Photoshop Quick Master CC Windows&Mac
-----	----	-----	---------------------------------------

到達目標	PhotoshopCCの基本操作を習得し、Photoshop検定に合格できるレベルのスキルと知識を習得する
------	---

評価方法	平常点 + 成果物 + 模擬試験
------	------------------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

備考	デザイン制作会社にグラフィック・ウェブデザイナーとして14年勤務。主に企業のウェブサイトの制作・運営を担当。これらの実務経験から、課題制作本位の指導を行う。
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	Web制作実習		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	内田 未来	実務経験	あり

授業科目の概要 HTML5とCSS3の基本的な記述法を身につける。教科書の内容に沿って、サンプルコードを編集する。資格試験を受験しない、または授業時間が余った場合、別の授業で制作したLPのレイアウトデザインのコーディングを行う。

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	MacOS、エディタ・Atomの基本操作	Mac OSの基本操作コード編集用のテキストエディタの操作に慣れる。
	1章 Webサイト制作の基礎知識	ウェブサイト制作に関する基礎知識を学ぶ。
	2章 HTMLの基礎と応用	HTMLの基本的な文法を学ぶ。
	3章 CSSの基礎と応用	CSSの基本的な文法を学ぶ。
	4章 高度なリストのデザイン	リストタグを使ったメニューを制作する。
	5章 テキスト主体のページを作成	テキストで構成されたページを制作する。
	6章 テーブルとそのスタイル	テーブルタグを使った表組みを制作する。
	7章 ギャラリーレイアウト	画像ギャラリーを制作する。
	8章 フォーム	フォーム関連のタグのルールを身につける。
	9章 Webデザインの基礎知識	ウェブデザインの基礎知識を身につける。
	10章 サンプル問題	資格取得用の練習問題に取り組む。
	シンプルなランディングページの制作	LPのデザイン(別授業で制作したもの)を元にサイトデータを制作する。

教科書 Webクリエイター能力認定試験テキスト 参考書 なし

到達目標 HTML5、CSS3の基本的な記述法を理解し、簡単な編集作業が行えるようになる。

評価方法 出席日数と制作する成果物の進捗により評価する

受講心得 欠席した場合、次の授業までに自習で制作の進捗を補っておくこと。

備考 デザイン制作会社にグラフィック・ウェブデザイナーとして14年勤務。主に企業のウェブサイトの制作・運営を担当。これらの実務経験から、課題制作本位の指導を行う。

対象科	情報エンジニア科	科目名	電子工作コース実習		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	小堀 亮也	実務経験	なし

授業科目の概要	Arduinoボードでを利用して回路制作・プログラミングスキルを学習する。
---------	---------------------------------------

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		オリエンテーション
	OneDrive	プロジェクト管理用グループウェアの構築設定
	電球とLED	電球とLEDの違い
	電気の基本	電子 / 電流 / 電圧 / 抵抗
	直列と並列	直列つなぎと並列つなぎの違い
	ブレッドボード	ブレッドボードの概要 / 使い方 / 注意点
	Arduinoボード	Arduinoボードの概要 / 特徴 / 使い方 / 注意点
	マルチメーター	マルチメーターの概要 / 特徴 / 使い方 / 注意点
	プログラミングの基本	スケッチ / 関数 / 引数 / コメント / 変数
	ArduinoIDE	プログラム開発環境の構築設定 (Arduinoボード用)
	LED制御	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (LED利用)
	スイッチ制御	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (スイッチ利用)
	ブザー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (ブザー利用)
	可変抵抗器	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (可変抵抗器利用)
	光センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (光センサー利用)
	LCDディスプレイ	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (LCDディスプレイ利用)
	RGB LED	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (RGB LED利用)
	温度センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (温度センサー利用)
	傾斜センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (傾斜センサー利用)
	赤外線受信機、リモコンの利用	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (赤外線受信機/リモコン利用)
	温度湿度センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (温度湿度センサー利用)
	モーションセンサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (モーションセンサー利用)
	音センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (音センサー利用)
	超音波センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (超音波センサー利用)
	グループワーク(ロボットカー制御)	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (ロボットカー)
	個人制作(企画・発表)	オリジナル製品の企画・発表

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Arduinoボードの特性/活用方法を理解し、各種センサーの使い方、プログラミング方法を習得する。</li> <li>・電子制御のオリジナル製品を企画/制作できる知識/スキルを身につける。</li> <li>・グループワークを通して、作業分担・協力して作業に取り組むスキルを身につける。</li> </ul>
------	--

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	電子工作実習		
年次	2	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	小堀 亮也	実務経験	なし

授業科目の概要	1年時に習得したArduinoボードで学んだ回路制作・プログラミングスキルをベースとして、NodeMCUボードと組み合わせWi-Fi連携できるIoT製品について学習する。
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	オリエンテーション	授業の進め方 / 評価方法 / 学習内容のスケジュール予定
	ArduinoIDE	プログラム開発環境の構築設定 (Arduinoボード用)
	OneDrive	プロジェクト管理用グループウェアの構築設定
	Arduinoの復習	1年時に学習したArduinoボードを利用した回路制作 / プログラミングの復習
	NodeMCU	NodeMCUボードの概要 / 特徴 / 利用方法
	開発環境設定	プログラム開発環境の構築設定 (NodeMCUボード用)
	NodeMCU (オフライン ボタン)	NodeMCUボードを活用したオフライン製品の作成 (ボタン利用)
	NodeMCU (オフライン LED)	NodeMCUボードを活用したオフライン製品の作成 (LED利用)
	MQTTBOX(Wi-Fi設定)	NodeMCUボードを利用したIoT製品の作成 (MQTTBOXの環境構築、Wi-Fi連携設定)
	NodeMCU (IoT ボタン)	NodeMCUボードを利用したIoT製品の作成 (ボタン利用)
	NodeMCU (IoT 光センサー)	NodeMCUボードを利用したIoT製品の作成 (光センサー利用)
	NodeMCU (IoT ブザー)	NodeMCUボードを利用したIoT製品の作成 (ブザー利用)
	NodeMCU (IoT 傾斜センサー)	NodeMCUボードを利用したIoT製品の作成 (傾斜センサー利用)
	NodeMCU (IoT 赤外線リモコン)	NodeMCUボードを利用したIoT製品の作成 (赤外線リモコン利用)
	NodeMCU (IoT ポテンションメータ)	NodeMCUボードを利用したIoT製品の作成 (ポテンションメータ利用)
	NodeMCU (IoT ディスプレイ)	NodeMCUボードを利用したIoT製品の作成 (ディスプレイ利用)
		IoT製品製作(産学連携)
	IoT製品製作(卒業制作)	自らが想定した課題をIoT製品で解決するための企画構想 / 検証 / 試作 / プレゼン

教科書	なし
-----	----

参考書	なし
-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>NodeMCUボードの特性/活用方法を理解し、Wi-Fiとの連携方法を習得する。</li> <li>オリジナルIoT製品を企画/制作できる知識/スキルを身につける。</li> </ul>
------	--

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	1年時に習得したArduinoボードで学んだ回路制作・プログラミングスキルをベースとして進めるため、忘れてしまった内容などは復習をして臨むこと。
------	--

備考	
----	--







対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(産学連携)		
年次	2	単位数	4	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	南 大成/小堀 亮也	実務経験	あり

授業科目の概要	「自分が作りたいものを作る」のではなく、「相手が求めるオリジナル製品」の制作を通じて、実際の現場で求められる課題内容や仕事の仕方などを学ぶ。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	(産学連携)IoT用品:キックオフMT	企業が持つ課題 / 要望点のヒアリング
	(産学連携)IoT用品:アイデア	企業が持つ課題 / 要望点を整理し、解決するためのアイデアを検討
	(産学連携)IoT用品:中間発表	検討した解決アイデアとそれを利用したオリジナル製品の提案
	(産学連携)IoT用品:実寸計測・検証	承認されたオリジナル製品の試作(実寸計測)
	(産学連携)IoT用品:試作・検証	承認されたオリジナル製品の試作(スタイロ/紙/ダンボール等を活用しての検証)
	(産学連携)IoT用品:CAD作成	承認されたオリジナル製品の試作(CADデータの作成)
	(産学連携)IoT用品:CAD出力	承認されたオリジナル製品の試作(3Dプリンタでの出力検証)
	(産学連携)IoT用品:CAD修正	承認されたオリジナル製品の試作(出力したサンプルをもとに3Dデータを修正)
	(産学連携)IoT用品:ボード作成	承認されたオリジナル製品の試作(完成した試作品をもとにプレゼン用資料作成)
	(産学連携)IoT用品:プレゼン	企業に対しての最終納品プレゼン実施
	(卒業制作)IoT用品:キックオフMT	企業が持つ課題 / 要望点を自身で想定
	(卒業制作)IoT用品:アイデア	企業が持つ課題 / 要望点を整理し、解決するためのアイデアを検討
	(卒業制作)IoT用品:中間発表	検討した解決アイデアとそれを利用したオリジナル製品の提案
	(卒業制作)IoT用品:実寸計測・検証	承認されたオリジナル製品の試作(実寸計測)
	(卒業制作)IoT用品:試作・検証	承認されたオリジナル製品の試作(スタイロ/紙/ダンボール等を活用しての検証)
	(卒業制作)IoT用品:CAD作成	承認されたオリジナル製品の試作(CADデータの作成)
	(卒業制作)IoT用品:CAD出力	承認されたオリジナル製品の試作(3Dプリンタでの出力検証)
	(卒業制作)IoT用品:CAD修正	承認されたオリジナル製品の試作(出力したサンプルをもとに3Dデータを修正)
	(卒業制作)IoT用品:ボード作成	承認されたオリジナル製品の試作(完成した試作品をもとにプレゼン用資料作成)
	(卒業制作)IoT用品:プレゼン	企業に対して最終納品プレゼン実施

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>「自分が作りたいものを作る」ではなく、「相手が求めるオリジナル製品」を作成できるようになる。</li> <li>実際の現場で求められている課題内容、社会人としての仕事の仕方などを理解する。</li> <li>スケジュール、コスト、実現性、品質などプロマネとして求められる管理スキルを身につける。</li> </ul>
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	<ul style="list-style-type: none"> <li>期間内で可能な限り品質向上に努め、自己満足ではなく相手が求めるレベルの製品となるよう心がけること。</li> <li>スケジュール管理を自身で行い、マイルストーンは絶対遵守すること。</li> </ul>
------	---

備考	<p>海外の大学でプロダクトデザインを学び、2007年から4年間企業に所属してデザイナーとしての経験を積んだ後、2011年に独立。  「生活者視点でのデザイン」を理想として、プロダクトデザインを中心に、グラフィックデザイン、中小企業のデザイン・コンサルティングや商品開発、デザインによる地域活性化など幅広く手掛けながら、大阪を拠点として国内外で活躍する現役デザイナーです。  授業ではその豊富な経験を活かし、海外・国内、地域の差によって生じるクライアントからの要求の違いや、電化製品からドアノブまで素材や構造による注意点など、「これからの時代に求められるプロダクトデザイナー」の育成を目指し、現場で役立つ知識や技術を紹介します。</p>
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(平面)		
年次	2	単位数	6	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	清水 友人	実務経験	あり

授業科目の概要	1年を通じてグラフィックデザインに必要な応用力を身につけます。可能な限り現場と同等の環境をつくり、幅広い視点で即戦力として対応できる人材育成を目指します。
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間の 授業計画	雑誌制作(広告)	企画・デザイン・制作を通じて、概要/注意点/作成方法などの知識や技術を学びます。
	雑誌制作(特集)	企画・デザイン・制作を通じて、概要/注意点/作成方法などの知識や技術を学びます。
	雑誌制作(表紙)	企画・デザイン・制作を通じて、概要/注意点/作成方法などの知識や技術を学びます。
	雑誌制作(プレゼンテーション)	雑誌制作物の総合発表会を通して、プレゼンスキルを学びます。
	ポートフォリオ	ポートフォリオの概要/種類/作成方法などについて学び、訴求力のある自身のポートフォリオの作成を目指します。
	クライアントワーク(DM作成)	ビジネスシーンを想定し、営業/調査/制作/チェック&修正データ納品までの流れを通して、プロジェクトマネジメント方法を学びます。
	クライアントワーク(シミュレーション)	ビジネスシーンを想定し、営業/調査/制作/チェック&修正データ納品までの流れを通して、プロジェクトマネジメント方法を学びます。
	地域ブランディング	調査/分析/企画/デザイン/チェック&修正の作業を通して、ブランディングについて学びます。
	卒業制作	卒業作品の制作を通して、技術向上を目指します。

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これからの時代に必要なクリエイターの総合知識の理解</li> <li>・現場で即戦力になりうるグラフィックデザインの応用技術を身につける</li> </ul>
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

備考	<p>グラフィックデザインプロダクション、大手印刷会社のデザイン制作部でグラフィックデザイナーとして活動後、フリーランスのデザイナーとして東京で独立。</p> <p>事務所を構えて10年が経過し、経営・営業・実務と全般の業務に行いながら、グラフィックデザイナーとして活動しています。</p> <p>これまで携わってきた仕事としては、ロゴ、パンフレット・カタログ・フライヤー・ポスターなどのグラフィックデザインメディアにとどまらず、プロデュース、ブランディング、キャラクター開発・イラストレーションなど多岐に渡ります。</p> <p>また、東京での活動経験から、関東、関西のグラフィックデザイン業界の特色や違いなどについても触れながら、個性の違う学生達ひとりひとりにとって何がベストな回答なのか、現場で役立つ知識や技術を子供にでも理解しやすいよう、わかるまで丁寧に指導します。</p>
----	---









対象科	情報エンジニア科	科目名	電子工作実習		
年次	1	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	小堀 亮也	実務経験	なし

授業科目の概要	Arduinoボードでを利用して回路制作・プログラミングスキルを学習する。
---------	---------------------------------------

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	オリエンテーション	授業の進め方 / 評価方法 / 学習内容のスケジュール予定
	Windows	Windowsの基本操作 / ショートカット登録 / 設定変更
	OneDrive	プロジェクト管理用グループウェアの構築設定
	電球とLED	電球とLEDの違い
	電気の基本	電子 / 電流 / 電圧 / 抵抗
	直列と並列	直列つなぎと並列つなぎの違い
	ブレッドボード	ブレッドボードの概要 / 使い方 / 注意点
	Arduinoボード	Arduinoボードの概要 / 特徴 / 使い方 / 注意点
	マルチメーター	マルチメーターの概要 / 特徴 / 使い方 / 注意点
	プログラミングの基本	スケッチ / 関数 / 引数 / コメント / 変数
	ArduinoIDE	プログラム開発環境の構築設定 (Arduinoボード用)
	LED制御	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (LED利用)
	スイッチ制御	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (スイッチ利用)
	ブザー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (ブザー利用)
	可変抵抗器	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (可変抵抗器利用)
	光センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (光センサー利用)
	シリアルモニタ	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (シリアルモニタ利用)
	LCDディスプレイ	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (LCDディスプレイ利用)
	RGB LED	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (RGB LED利用)
	LEDデジタル表示管 (4桁)	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (LEDデジタル表示管 利用)
	温度センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (温度センサー利用)
	傾斜センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (傾斜センサー利用)
	赤外線受信機、リモコンの利用	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (赤外線受信機/リモコン利用)
	ステッピングモーター	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (ステッピングモーター利用)
	サーボモーター	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (サーボモーター利用)
	8×8 LED マトリックス	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (8x8LEDマトリックス利用)
	温度湿度センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (温度湿度センサー利用)
	モーションセンサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (モーションセンサー利用)
	音センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (音センサー利用)
	超音波センサー	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (超音波センサー利用)
オリジナル作品 (企画・制作・発表)	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (オリジナル製品の企画・制作・発表)	
進級制作作品 (企画・制作・発表)	Arduinoボードを活用した回路制作 / プログラミング (オリジナル製品の企画・制作・発表)	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Arduinoボードの特性/活用方法を理解し、各種センサーの使い方、プログラミング方法を習得する。</li> <li>・電子制御のオリジナル製品を企画/制作できる知識/スキルを身につける。</li> </ul>
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

備考	
----	--



対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(3DCAD)		
年次	1	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	南 大成/百田 俊一	実務経験	あり

授業科目の概要	デザイン業界のデファクトスタンダードである、SolidWorksソフトの基本操作を習得するだけでなく、現場で必要となる図面を読む力、素材などの知識なども身につける。
---------	--

	テーマ	内容・方法など	
年間の授業計画	図面の読み方	2D図面をもとに書き方、見方を覚える	
	図面からカタチへ	2D図面をもとに、3Dデータを作成するにあたって必要な情報を読み取る	
	CAD環境整備	SolidWorksを利用するための環境設定方法を覚える	
	CAD基礎		3次元CAD利用技術者試験の概要
			3次元CADの概要
			3次元CADの活用
			3次元CADの歴史
			3次元モデルのデータ構造
			3次元モデルの構成
			表示技術
			3次元CADの機能と実用的モデリング手法
			3次元CADによる設計
			モデリング機能
			実用化の事例
			複合化したコマンド
			検査・計測・解析の方法
			モデリング手法
			アセンブリモデリング
			実用上の注意点
			3次元CADデータの管理と周辺機器
			プロジェクト管理
			PDM
			コンピュータシステムの構成
			CADとネットワーク知識
			情報セキュリティ
			3次元CADデータの活用
			CAE
			CAM
			CAT
			CG
		3Dプリンター	
		DMU	
	コラボレーション		
	3次元CADデータの応用例		
CAD利用技術者試験2級模擬		3次元CAD利用技術者試験の概要 模擬試験・解説	
進級制作		進級制作の3DCADデータ作成	

教科書	なし	参考書	2020年度版 CAD利用技術者 3次元公式ガイドブック
-----	----	-----	------------------------------

到達目標	図面等の読み方を理解し、SolidWorksで指定された3DCADのデータを作成できるスキルと、CAD利用技術者試験 2級レベルの知識を身につける。
------	--

評価方法	平常点 + 授業内で実施する数回分の模擬試験 + 制作物
------	------------------------------

受講心得	毎回ノートパソコンを持参し、授業内で完了しなかった課題については放課後・帰宅後に作業に取り組み、次の授業までに仕上げてくること。
------	--

備考	海外の大学でプロダクトデザインを学び、2007年から4年間企業に所属してデザイナーとしての経験を積んだ後、2011年に独立。「生活者視点でのデザイン」を理想として、プロダクトデザインを中心に、グラフィックデザイン、中小企業のデザイン・コンサルティングや商品開発、デザインによる地域活性化など幅広く手掛けながら、大阪を拠点として国内外で活躍する現役デザイナーです。授業ではその豊富な経験を活かし、海外・国内、地域の差によって生じるクライアントからの要求の違いや、電化製品からドアノブまで素材や構造による注意点など、「これからの時代に求められるプロダクトデザイナー」の育成を目指し、現場で役立つ知識や技術を紹介します。
----	---

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(平面)		
年次	1	単位数	4	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	清水 友人	実務経験	あり

授業科目の概要	1年を通じてグラフィックデザインに必要な基礎力を身につけます。グラフィックデザインで使われる各要素について学び、総合力を必要とする大型課題に落とし込むことで、着実に基礎力を上げて行くと同時に、これからの時代に求められている問題解決型の人材育成を目指します。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	Graphic Design	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料1 Marketing	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料2 Concept	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料3 Copy	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料4 Typography	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料5 Visual	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料6 Layout	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料7 Color	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料8 校正	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料9 Paper	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	デザインの材料10 入稿	デザインの材料として実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	Presentation	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	Logotype	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	Manual	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	名刺	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	封筒	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	便箋	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	Identity	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	図面	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	ゲーム制作・修正	オリジナル電子機器製品に関して、チラシ/パッケージ/取扱説明書をデザインして、試作品を作成する
パネル制作	オリジナル電子機器製品に関して、チラシ/パッケージ/取扱説明書をデザインして、試作品を作成する	
プリント・貼り付け	オリジナル電子機器製品に関して、チラシ/パッケージ/取扱説明書をデザインして、試作品を作成する	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>•これからの時代に必要なクリエイターの基礎知識の理解</li> <li>•現場で迷わないためのグラフィックデザインの基礎技術の習得</li> </ul>
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

備考	グラフィックデザインプロダクション、大手印刷会社のデザイン制作部でグラフィックデザイナーとして活動後、フリーランスのデザイナーとして東京で独立。 事務所を構えて10年が経過し、経営・営業・実務と全般の業務に行いながら、グラフィックデザイナーとして活動しています。 これまで携わってきた仕事としては、ロゴ、パンフレット・カタログ・フライヤー・ポスターなどのグラフィックデザインメディアにとどまらず、プロデューサー、ブランディング、キャラクター開発・イラストレーションなど多岐に渡ります。 また、東京での活動経験から、関東・関西のグラフィックデザイン業界の特色や違いなどについても触れながら、個性の違う学生達ひとりひとりにとって何がベストな回答なのか、現場で役立つ知識や技術を子供にでも理解しやすいよう、わかるまで丁寧に指導します。
----	---







対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(モデル製作)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	樽本 佳昭	実務経験	なし

授業科目の概要	手を動かす作業を通して、素材の特性、機材の安全な利用方法を知り、アイデアを実際の形にするための加工技術を身に付ける。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	粘土モデル	油粘土の扱い / 造形を通して加工技術を身に付け、手になじむ形、サイズ感などを理解する。
	ペーパーモデル	紙の扱い / 造形を通して加工技術を身につけ、平面から立体への展開、構造を理解する。
	スタイロモデル	スタイロの扱い / 造形を通して加工技術を身につけ、立方体/四角錐/球体/曲面などの基本的な形を正確に作成する。
	3Dプリンター	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	ボール盤	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	バンドソー	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	ルーター	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	3Dプリンター	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	レーザーカッター	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	3D掘削機	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	塗装ブース	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	表面仕上げ	他の授業で作成した3DCADデータやillustratorのデータをもとに各機材で出力し、バリ取り、切断、研磨、接着、塗装などの仕上げ技術を身に付ける
	進級製作	各自の進級作品の制作を通じて、加工技術を身に付ける。

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安全に配慮、品質向上のための加工技術を身に付ける</li> <li>・アイデアを形にするため、各種素材の特徴を理解し、サンプル作成を通じて検証作業ができるようになる。</li> </ul>
------	--

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(平面)		
年次	1	単位数	4	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	清水 友人	実務経験	あり

授業科目の概要	IllustratorCCの基本操作を習得し、Illustrator検定に合格できるレベルのスキルと知識を学ぶ PhotoshopCCの基本操作を習得し、業務必要な画像の基本加工ができるレベルのスキルと知識を学ぶ
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	Illustrator基礎	Illustratorの基本操作 オブジェクトの基本操作 カラー設定の基本操作 オブジェクト編集の基本操作 文字編集の基本操作 パスの基本操作
	Illustrator検定 スタンダード模擬	Illustrator検定 スタンダードレベルの模擬試験・解説
	Illustrator応用	オブジェクトの応用操作 カラー設定の応用操作 レイヤーの応用操作 文字編集の応用操作 パスの応用操作 イラストレーション ロゴデザイン webデザイン グラフを作成する 印刷原稿の作成
	Illustrator検定 エキスパート模擬	Illustrator検定 エキスパートレベルの模擬試験・解説
	パネル・ロゴ・パッケージ制作	制作課題を通して、Illustrator・Photoshopの業務活用スキルを学ぶ

教科書	なし
-----	----

参考書	Illustrator Quick Master CC Windows&Mac
-----	---

到達目標	IllustratorCCの基本操作を習得し、Illustrator検定に合格できるレベルのスキルと知識を学ぶ PhotoshopCCの基本操作を習得し、業務必要な画像の基本加工ができるレベルのスキルと知識を学ぶ
------	---

評価方法	平常点 + 成果物 + 模擬試験
------	------------------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

備考	グラフィックデザインプロダクション、大手印刷会社のデザイン制作部でグラフィックデザイナーとして活動後、フリーランスのデザイナーとして東京で独立。 事務所を構えて10年が経過し、経営・営業・実務と全般の業務に行いながら、グラフィックデザイナーとして活動しています。 これまで携わってきた仕事としては、ロゴ、パンフレット・カタログ・フライヤー・ポスターなどのグラフィックデザインメディアにとどまらず、プロデュース、ブランディング、キャラクター開発・イラストレーションなど多岐に渡ります。 また、東京での活動経験から、関東、関西のグラフィックデザイン業界の特色や違いなどについても触れながら、個性の違う学生達ひとりひとりにとって何がベストな回答なのか、現場で役立つ知識や技術を子供にでも理解しやすいよう、わかるまで丁寧に指導します。
----	--