

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

職業実践専門課程 マルチメディアデザイン学科 Web・動画クリエイター専攻

授業科目名	区分		配当年次 学期	授業時数
	必修	選択		
デザイン基礎Ⅳ ベーシックデザイン	○		一年・前期	60
デザイン基礎Ⅴ デザイン概論 Ⅰ	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅰ Photoshop基礎	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅲ 映像制作基礎	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅳ Webコーディング基礎 Ⅰ	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅴ Webコーディング基礎 Ⅱ	○		一年・前期	60
応用技術演習Ⅰ Photoshop応用	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅴ UIデザイン Ⅰ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅵ UIデザイン Ⅱ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅶ Webコーディング応用 Ⅰ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅷ Webコーディング応用 Ⅱ	○		一年・後期	60
応用技術演習Ⅸ 映像制作応用	○		一年・後期	60
応用技術演習Ⅹ デザイン概論 Ⅱ	○		一年・後期	60
表現技法演習Ⅲ 映像演習	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅰ Webデザイン演習 Ⅰ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅱ Webデザイン演習 Ⅱ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅲ Webインタラクティブ Ⅰ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅳ Webインタラクティブ Ⅱ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅴ モーショングラフィックス	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅵ				
CMS演習		○	二年・前期	60
映像編集				
英会話	○		一年・前期	30
合 計				1110

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 山本 睦子 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作プロダクション勤務を経て、現在はアートディレクター。
企業、高等教育機関等のアドタイジングデザイン等を担当。

科目名： **デザイン基礎Ⅳ ベーシックデザイン**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 鉛筆や定規など、デザイン道具の正しい使い方の学習
平面構成の演習を通じ情報やメッセージを伝達する基礎的手段を身につける

■到達目標： 伝達したい事柄に対し、その手段について考えを巡らせることができる
デザインの道具を正しく使い、思考を目に見える形に表すことができる

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／授業内容 日程 進め方 自己紹介
- 第2回 道具紹介／道具について
- 第3回 デザイン道具を使ってみる ペーパークラフトの組み立て
- 第4回 デザイン基礎知識① カラージュ技法を使い平面構成を体験
- 第5回 デザイン基礎知識② ビジュアル表現方法とレイアウトを学ぶ
- 第6回 デザイン基礎技術力① 作品制作
- 第7回 デザイン基礎技術力② カラーコピーを理解
- 第8回 デザイン基礎技術力③ 文字をレイアウトするスキルの必要性と理解
- 第9回 デザイン基礎技術力④ 円山動物園オリジナルグッズトートバッグをつくる
- 第10回 デザイン基礎技術力⑤ 作品制作
- 第11回 デザイン基礎技術力⑥ 講評会
- 第12回 デザイン基礎技術力① 校外学習 クロッキー
- 第13回 デザイン基礎技術力② 水彩色えんぴつを使ったモダンアート技法を学ぶ
- 第14回 デザイン基礎技術力③ 講評会
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名： **デザイン基礎Ⅴ デザイン概論Ⅰ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： デザインの様々な表現方法を学習

■到達目標： デザインの基本的な知識と技術を習得

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／デザインの目的について解説。
- 第2回 配置 近接、整列、反復、対比について解説
- 第3回 書体 書体から受ける印象をポジショニングマップで分類しテーマに対し適切な書体
を考える
- 第4回 配色 色から受ける印象をイメージスケールで分類しテーマに対し適切な配色を考
える
- 第5回 書体と配色 テーマに対し適切な書体と色の組み合わせを考える
- 第6回 構図 要素の基本的な配置について学ぶ
- 第7回 自己紹介 自分に関する画像や情報を収集しこれまで学んだ色や印象の用語を交え
プレゼンテーションする
- 第8回 サイトレビュー1 WEBサイトを観察し、要素毎の役割・見せ方の理由を考えレポートに
- 第9回 サイトレビュー2 テーマに基づきデザインサンプルを集めて比較研究する
- 第10回 企業サイト研究1 テーマに基づきデザインサンプルを集めて比較研究する
- 第11回 企業サイト研究2 テーマに基づきデザインサンプルを集めて比較研究する
- 第12回 企業サイト研究3 プレゼンテーション 講評
- 第13回 デザイン模写1 既存の作品を観察し、自分なりに再現する
- 第14回 デザイン模写2 既存の作品を観察し、自分なりに再現する
- 第15回 まとめ ・これまでの授業の振り返り ・その他制作にあたり留意したい法規など解説

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 木村 貴裕 (非常勤講師)
実務経験： Web制作会社にてクリエイティブディレクター、デザイナーとして勤務。
Webサイトの企画・デザイン制作、写真・動画撮影のディレクション業務等。

科目名： **基礎技術演習 I Photoshop基礎**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

- 科目概要： Photoshop操作の基本を学習
自分でコンセプトを設定、制作、発表するという、現場のデザイナーと同じフ
ローで取り組む
- 到達目標： Photoshopの機能を幅広く理解する
作るスキルだけではなく、人に聞く、フィードバックをもらうなど、現場で生
きるコミュニケーション能力を身に付ける

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／自己紹介 授業の進め方やこの授業の目的の共有
- 第2回 基本操作①ファイルの作成→保存までのフローの理解、各種ツールの理解、レイ
ヤーの理解
- 第3回 基本操作②色調補正の基本的な理解、色々なものを色々な方法で補正する練習
- 第4回 基本操作③選択範囲の作り方、切り抜きやマスクの理解
色々なものを色々な方法で切り抜く練習
- 第5回 基本操作の応用①自己紹介コラージュ
自分の好きなもの、色、写真を使って自分を表現する
- 第6回 基本操作の応用②講評会
- 第7回 レタッチ合成① 選択範囲の続き、修復、補正関係
- 第8回 レタッチ合成②ブラシ、テキスト
- 第9回 レタッチ合成③レイヤースタイル/レイヤー効果の理解
- 第10回 レタッチ合成④質感、クオリティを上げる補正、adobe sensei がやってくれること、効
率化
- 第11回 レタッチ合成の応用①各自テーマを設定し、ウェブで展開するビジュアルを作成する
- 第12回 レタッチ合成の応用②ビジュアル作成続き
- 第13回 レタッチ合成の応用③ ビジュアル作成続き
- 第14回 レタッチ合成の応用④講評会
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (非常勤講師)
実務経験： ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名： **基礎技術演習Ⅲ 映像制作基礎**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Adobe AfterEffectsの基本動作を学ぶ。汎用性の高いエフェクトを中心にエフェクトの扱い方を知る。

■到達目標： Adobe AfterEffectsの基本的な操作の習得。

■授業計画：

- 第1回 AfterEffectsの基礎 AfterEffectsについての解説。各パネルの役割について
- 第2回 トランスフォーム(1) トランスフォームの把握
- 第3回 トランスフォーム(2) アンカーポイントを用いたモーション
- 第4回 トランジション スライドショーの作成、複数のカット編集について
- 第5回 マスク・パスアニメーション 平面をマスクを用いて切り取る練習
パスにキーフレームを打ち込みアニメーションを作る
- 第6回 シェイププレイヤーとパスのトリミング パスのトリミングによるアニメーション制作
- 第7回 文字のオフセット 文字のオフセット機能を用いて、タイピングやウィグリーなどのアニメーションを解説・練習。
- 第8回 文字のオフセット 文字のオフセット機能を用いて、タイピングやウィグリーなどのアニメーションを解説・練習。
- 第9回 イージングの種類 イージングの種類とグラフエディタの操作。
- 第10回 手書き風アニメーション スライドショー動画をBGMにあわせて再編集
- 第11回 音楽にあわせた編集 スライドショー動画をBGMにあわせて再編集
- 第12回 3Dレイヤー(1) 3Dレイヤーの解説と操作
- 第13回 3Dレイヤー(2) カメラレイヤーの操作
- 第14回 アイキャッチ(1) bisen用5秒程度のアイキャッチの制作
- 第15回 アイキャッチ(2) 音(ジングル)の追加

■教科書： 教科書は使用しません。適宜資料を配布します。

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名： **基礎技術演習Ⅳ Webコーディング基礎 I**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： テーマに沿ったWebサイトを自身でデザイン・レイアウトしてHTML・CSSを使ってサイトデータを制作する

■到達目標： HTMLとCSSで構成されたWebサイトデータ制作
「Webクリエイター能力認定試験」(9月予定)の合格

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／インターネットとWebサイトの理解
- 第2回 HTML・CSSコーディングの基礎① HTMLのタグ、CSSのプロパティを学習
- 第3回 HTML・CSSコーディングの基礎② カラーコードについての解説
- 第4回 HTML・CSSコーディングの基礎③ 簡単な装飾画像を制作
- 第5回 Webサイトのデザイン制作① 装飾用画像の制作・取り込みなどを体験
- 第6回 Webサイトのデザイン制作② HTMLとCSSの関係を理解
- 第7回 Webサイトのデザイン制作③ ファイルのディレクトリ構造を正しく認識
- 第8回 Webサイトのデザイン制作④ Webサイトに最適な画像データの取得を理解
- 第9回 サイトデザイン評価① 良質なWebデザインを調査・分析
- 第10回 サイトデザイン評価② 評価レポート作成
- 第11回 サイトデザイン評価③ プレゼンテーション
- 第12回 Webクリエイター能力認定試験①
- 第13回 Webクリエイター能力認定試験②
- 第14回 Webクリエイター能力認定試験③
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： Webクリエイター能力認定試験HTML5対応 スタンダード公式テキスト

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名： **基礎技術演習Ⅴ Webコーディング基礎 Ⅱ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： テーマに沿ったWebサイトを自身でデザイン・レイアウトしてHTML・CSSを使ってサイトデータを制作する

■到達目標： HTMLとCSSで構成されたWebサイトデータ制作
「Webクリエイター能力認定試験」(9月予定)の合格

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／インターネットとWebサイトの理解
- 第2回 HTML・CSSコーディングの基礎① HTMLのタグ、CSSのプロパティを学習
- 第3回 HTML・CSSコーディングの基礎② カラーコードについての解説
- 第4回 HTML・CSSコーディングの基礎③ 簡単な装飾画像を制作
- 第5回 Webサイトのデザイン制作① 装飾用画像の制作・取り込みなどを体験
- 第6回 Webサイトのデザイン制作② HTMLとCSSの関係を理解
- 第7回 Webサイトのデザイン制作③ ファイルのディレクトリ構造を正しく認識
- 第8回 Webサイトのデザイン制作④ Webサイトに最適な画像データの取得を理解
- 第9回 サイトデザイン評価① 良質なWebデザインを調査・分析
- 第10回 サイトデザイン評価② 評価レポート作成
- 第11回 サイトデザイン評価③ プレゼンテーション
- 第12回 Webクリエイター能力認定試験①
- 第13回 Webクリエイター能力認定試験②
- 第14回 Webクリエイター能力認定試験③
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： Webクリエイター能力認定試験HTML5対応 スタンダード公式テキスト

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 木村 貴裕 (非常勤講師)
実務経験： Web制作会社にてクリエイティブディレクター、デザイナーとして勤務。
Webサイトの企画・デザイン制作、写真・動画撮影のディレクション業務等。

科目名	応用技術演習 I Photoshop応用
-----	-----------------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 「伝える」とは何かを考え、そのためにPhotoshopで出来ることを学ぶ
資格取得に向けた補足

■到達目標： 「伝える」ためのスキル、表現の方法を習得する、資格に向けた知識を習得する
作るスキルだけではなく、人に聞く、フィードバックをもらうなど、現場で生

■授業計画：

- 第1回 前期のおさらい
- 第2回 レタッチ合成_発展①デザイン制作
- 第3回 目的に沿った加工ができるように、幅広く理解する
(色/質感など)
- 第4回 写真合成・加工 発展②デザイン制作
- 第5回 目的に沿った加工ができるように、幅広く理解する
(フォント/レイアウトなど)
- 第6回 写真合成・加工 発展③デザイン制作
- 第7回 Photoshopとwebデザイン
- 第8回 Photoshop実践① サイトトレース
- 第9回 Photoshop実践② サイトトレース続き
- 第10回 Photoshop実践③ サイトトレース続き
- 第11回 Photoshop実践④ 講評会 発表するだけではなく、他の人の作品への感想を伝える
- 第12回 検定対策① Photoshopクリエイター能力認定試験対策授業
- 第13回 検定対策② サンプル問題を活用し実技・実践問題の練習
- 第14回 検定対策③ 作業を効率的に進めることができる実践的なスキルを習得する
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： Photoshopクリエイター能力認定試験問題集

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)
実務経験： 大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。
雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名： **応用技術演習Ⅴ UIデザインⅠ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： UIデザインの理解と活用
ユーザビリティの理解と活用

■到達目標： UIデザインおよびユーザビリティに応用できる素地の獲得
プロとして恥ずかしくない、正しい理解と知識の獲得

■授業計画：

- 第1回 フロア案内「アイコン」の作成① 【座学】UIとは(概論) 【座学】ピクトグラムについて
【実習】カテゴライズとは？
- 第2回 フロア案内「アイコン」の作成② 【実習】イラレ自由曲線(上級編)・ショートカットについて
- 第3回 フロア案内「アイコン」の作成③ 【講評会】プレゼン
- 第4回 ダイアグラムの実制作① 【座学】UDとは、異なる言語野への情報伝達
【座学】ダイアグラムとは
- 第5回 ダイアグラムの実制作② 【実習】ダイアグラムの実制作
- 第6回 ダイアグラムの実制作③ 【講評会】プレゼン
- 第7回 カーアクションゲーム画面制作(情報整理・画面設計)
【座学】インターフェイスとは「対」(機能と動作/ユーザーと行動)
- 第8回 【実習】身近なインターフェイスを考える(UIの理解)
【実習】アナログとデジタル(イラレでのメーターの作り方)
- 第9回 【実習】単位と表現(数と量)、位置(全体と個)、位置と向き(ベクトル)
【実習】視認性における情報伝達プライオリティ(メリハリ)
- 第10回 【講評会】プレゼン
- 第11回 ツリーアドベンチャーゲーム制作① 【実習】画面遷移を伴うUIの作成1(導線の設計)
- 第12回 ツリーアドベンチャーゲーム制作② 【講評会】プレゼン
- 第13回 ジャンケンゲーム制作① 【実習】画面遷移を伴うUIの作成2(結果を伴うユーザビリティ)
- 第14回 ジャンケンゲーム制作② 【講評会】プレゼン
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)
実務経験： 大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。
雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名： **応用技術演習Ⅵ UIデザインⅡ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： UIデザインの理解と活用
ユーザビリティの理解と活用

■到達目標： UIデザインおよびユーザビリティに応用できる素地の獲得
プロとして恥ずかしくない、正しい理解と知識の獲得

■授業計画：

- 第1回 フロア案内「アイコン」の作成① 【座学】UIとは(概論) 【座学】ピクトグラムについて
【実習】カテゴライズとは？
- 第2回 フロア案内「アイコン」の作成② 【実習】イラレ自由曲線(上級編)・ショートカットについて
- 第3回 フロア案内「アイコン」の作成③ 【講評会】プレゼン
- 第4回 ダイアグラムの実制作① 【座学】UDとは、異なる言語野への情報伝達
【座学】ダイアグラムとは
- 第5回 ダイアグラムの実制作② 【実習】ダイアグラムの実制作
- 第6回 ダイアグラムの実制作③ 【講評会】プレゼン
- 第7回 カーアクションゲーム画面制作(情報整理・画面設計)
【座学】インターフェイスとは「対」(機能と動作/ユーザーと行動)
- 第8回 【実習】身近なインターフェイスを考える(UIの理解)
【実習】アナログとデジタル(イラレでのメーターの作り方)
- 第9回 【実習】単位と表現(数と量)、位置(全体と個)、位置と向き(ベクトル)
【実習】視認性における情報伝達プライオリティ(メリハリ)
- 第10回 【講評会】プレゼン
- 第11回 ツリーアドベンチャーゲーム制作① 【実習】画面遷移を伴うUIの作成1(導線の設計)
- 第12回 ツリーアドベンチャーゲーム制作② 【講評会】プレゼン
- 第13回 ジャンケンゲーム制作① 【実習】画面遷移を伴うUIの作成2(結果を伴うユーザビリティ)
- 第14回 ジャンケンゲーム制作② 【講評会】プレゼン
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。
現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名	応用技術演習Ⅶ Webコーディング応用 I
-----	------------------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： テーマに沿ったWebサイトを生徒自身でデザイン・レイアウトしてHTML・CSSを使ってサイトデータを制作する

■到達目標： CSS(スタイルシート)を駆使した効果的なWebサイト制作の手法を身につける
HTMLとCSSの「正しい役割」を理解して、適切なコーディング技術を身につける

■授業計画：

- 第1回 HTML・CSSコーディングの応用① HTML・CSSの復習
- 第2回 HTML・CSSコーディングの応用② HTML・CSSの応用
- 第3回 jQueryの活用① 効果的な演出
- 第4回 jQueryの活用② いくつかの機能
- 第5回 Webサイトのデザイン制作① リニューアルデザインを企画
- 第6回 Webサイトのデザイン制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第7回 Webサイトのデザイン制作③ レイアウトを検討・制作
- 第8回 Webサイトのデザイン制作④ 完成
- 第9回 Webサイトのデザイン制作⑤ プレゼンテーション
- 第10回 Webサイトのデザイン制作① 特設サイトデザインを企画
- 第11回 Webサイトのデザイン制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第12回 Webサイトのデザイン制作③ レイアウトを検討・制作
- 第13回 Webサイトのデザイン制作④ 完成
- 第14回 Webサイトのデザイン制作⑤ プレゼンテーション
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。
現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名	応用技術演習Ⅶ Webコーディング応用Ⅱ
-----	-----------------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： テーマに沿ったWebサイトを生徒自身でデザイン・レイアウトしてHTML・CSSを使ってサイトデータを制作する

■到達目標： CSS(スタイルシート)を駆使した効果的なWebサイト制作の手法を身につける
HTMLとCSSの「正しい役割」を理解して、適切なコーディング技術を身につける

■授業計画：

- 第1回 HTML・CSSコーディングの応用① HTML・CSSの復習
- 第2回 HTML・CSSコーディングの応用② HTML・CSSの応用
- 第3回 jQueryの活用① 効果的な演出
- 第4回 jQueryの活用② いくつかの機能
- 第5回 Webサイトのデザイン制作① リニューアルデザインを企画
- 第6回 Webサイトのデザイン制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第7回 Webサイトのデザイン制作③ レイアウトを検討・制作
- 第8回 Webサイトのデザイン制作④ 完成
- 第9回 Webサイトのデザイン制作⑤ プレゼンテーション
- 第10回 Webサイトのデザイン制作① 特設サイトデザインを企画
- 第11回 Webサイトのデザイン制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第12回 Webサイトのデザイン制作③ レイアウトを検討・制作
- 第13回 Webサイトのデザイン制作④ 完成
- 第14回 Webサイトのデザイン制作⑤ プレゼンテーション
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (非常勤講師)
実務経験： ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名	応用技術演習Ⅹ 映像制作応用
-----	-----------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Adobe Aftereffectsのより広い映像分野での活用について学ぶ。

■到達目標： Adobe Aftereffectsの応用的な使い方。3Dレイヤーの論理的・感覚的把握。主要エフェクトの把握。Adobe PremiereProを用いた音響効果を含めた編集の習得。

■授業計画：

- 第1回 3Dレイヤーの応用 前期の3Dレイヤーのおさらい。複雑な3Dオブジェクトアニメーション
- 第2回 ローディング・アニメーション(1) シェイプレイヤーを多用・多層コンポジションによるモーション
- 第3回 ローディング・アニメーション(2) 制作の続き
- 第4回 ローディング・アニメーション(3) 仕上げ
- 第5回 Premiere Proの基本操作(1) Premiere Proの基本操作
- 第6回 Premiere Proの基本操作(2) Premiere Proのカット編集と、After Effectsへの移行
- 第7回 カラーコレクションとカラーグレーディング(1) 色調補正を行う
- 第8回 カラーコレクションとカラーグレーディング(2) 色調補正を行う
- 第9回 DaVinci Resolveの基本操作(1) DaVinci Resolveの基本操作
- 第10回 DaVinci Resolveの基本操作(2) カラーコレクションとカラーグレーディング
- 第11回 実写合成(1) LIVE2Dアニメーションキャラクターに実写背景を合成する
- 第12回 音響効果(1)
- 第13回 実写合成(2) LIVE2Dアニメーションキャラクターに実写背景を合成する
- 第14回 音響効果(2)
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名： **応用技術演習Ⅹ デザイン概論 Ⅱ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： サイトと動画の違いを知りフレームワークによるアプローチを学習

■到達目標： サイトと動画のコンセプトualな表現技術を習得

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／デザイン応用概論
- 第2回 前期のおさらい
- 第3回 前期のおさらい
- 第4回 動画とサイト比較① 同一商品の広告で、宣伝媒体をどのように使い分けているかを
- 第5回 動画とサイト比較② まとめ制作
- 第6回 動画とサイト比較③ 定番と新規の商品がどのような観点でその内容になったのかを
考える
- 第7回 動画とサイト比較④ まとめ制作
- 第8回 動画とサイト比較⑤ プレゼン 講評
- 第9回 動画とサイト自由テーマ① 動画とサイトの違いを活かし、一つの商品をビデオコンテ
と
- 第10回 動画とサイト自由テーマ② ビデオコンテ・サイトデザイン制作
- 第11回 動画とサイト自由テーマ③ ビデオコンテ・サイトデザイン制作
- 第12回 動画とサイト自由テーマ④ブラッシュアップ
- 第13回 動画とサイト自由テーマ⑤ まとめ制作
- 第14回 動画とサイト自由テーマ⑥ プレゼン 講評
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)
実務経験： 大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。
雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名： **表現技法演習Ⅳ レイアウト技法**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 映像制作・Web制作に活用できるレイアウト技術

■到達目標： 基礎グラフィックの理解と活用
レイアウト技法を他メディアへ転用できる応用力の獲得

■授業計画：

- 第1回 雑誌見開き特集ページ制作【座学】レイアウト基本【実習】応用できるベーシックデザイン
- 第2回 CI(1):企業ロゴ【実習】企業ロゴの作成
- 第3回 CI(2):バナー制作【実習】企業ロゴを使ったバナーデザインの作成
- 第4回 CI(3):POPスタンド制作【実習】企業ロゴを使ったPOPスタンドの作成
- 第5回 CIプレゼン【講評会】プレゼン
- 第6回 ポスター制作(コンペ課題)【座学】コンセプトティング(企画の立て方)
【実習】ターゲットिंगとテーマとモチーフ
- 第7回 ポスター制作(コンペ課題)【実習】ラフ・セミプレゼン
- 第8回 ポスター制作(コンペ課題)【実習】デザインワーク
- 第9回 ポスター制作(コンペ課題)【実習】テストプリント・ブラッシュアップ
- 第10回 ポスター制作(コンペ課題)【講評会】プレゼン
- 第11回 パッケージデザイン(orマンガ・雑誌の表1)【実習】コンセプトティング・ターゲットिंग
- 第12回 パッケージデザイン(orマンガ・雑誌の表1)【実習】デザインワーク
- 第13回 パッケージデザイン(orマンガ・雑誌の表1)【実習】テストプリント・ブラッシュアップ
- 第14回 パッケージデザイン(orマンガ・雑誌の表1)【講評会】プレゼン
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)
実務経験： 大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。
雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名： **専門技術演習 I Webデザイン演習 I**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： ビジネスユースに対応できるWeb制作の習得
レスポンスとユーザビリティの理解

■到達目標： CGIの理解
ニーズに対応できる応用力の獲得
プランニングの具現化ができる技術獲得
着地点の設定までできる提案力

■授業計画：

- 第1回 PC版ページの作成 【座学】HTMLの歴史、構造化文書とCSSとSEOについて
【実習】HTML&CSS: 1年次のおさらい
- 第2回 PC版ページの作成PC版をSP版に改修 【座学】レスポンスとは
【座学】モバイルファーストの正しい理解
- 第3回 YouTubeを使ったWebページ(ユーザビリティ&レスポンス)
【座学】演出とは?【実習】Youtubeのインクルード(外部サイト参照)の方法 【実習】
- 第4回 【実習】デザインワーク 【実習】コーディング[レスポンス]
- 第5回 【講評会】プレゼン
- 第6回 観光マップSite(マーケティングの理解)
【座学】マーケティング理論 【実習】企画
- 第7回 【実習】サイト設計: ページ構成とサイト構造 【実習】デザインワーク
- 第8回 【座学】CSSの汎用利用の理解(カスケード) 【実習】基本パーツのCSSコーディング
【座学】absoluteを使った装飾
- 第9回 【実習】コーディング
- 第10回 【講評会】プレゼン
- 第11回 ショッピングサイトの作成(CGI・PHPの理解)
- 第12回 PHPについて
【座学】PHP実演 【実習】デザインワーク(CGIを踏まえたデザインワーク)
- 第13回 【実習】コーディング
- 第14回 【講評会】プレゼン
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)
実務経験： 大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。
雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名	専門技術演習Ⅱ Webデザイン演習Ⅱ
-----	---------------------------

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： ビジネスユースに対応できるWeb制作の習得
レスポンスとユーザビリティの理解

■到達目標： CGIの理解
ニーズに対応できる応用力の獲得
プランニングの具現化ができる技術獲得
着地点の設定までできる提案力

■授業計画：

- 第1回 PC版ページの作成 【座学】HTMLの歴史、構造化文書とCSSとSEOについて
【実習】HTML&CSS: 1年次のおさらい
- 第2回 PC版ページの作成PC版をSP版に改修 【座学】レスポンスとは
【座学】モバイルファーストの正しい理解
- 第3回 YouTubeを使ったWebページ(ユーザビリティ&レスポンス)
【座学】演出とは?【実習】Youtubeのインクルード(外部サイト参照)の方法 【実習】
- 第4回 【実習】デザインワーク 【実習】コーディング[レスポンス]
- 第5回 【講評会】プレゼン
- 第6回 観光マップSite(マーケティングの理解)
【座学】マーケティング理論 【実習】企画
- 第7回 【実習】サイト設計: ページ構成とサイト構造 【実習】デザインワーク
- 第8回 【座学】CSSの汎用利用の理解(カスケード) 【実習】基本パーツのCSSコーディング
【座学】absoluteを使った装飾
- 第9回 【実習】コーディング
- 第10回 【講評会】プレゼン
- 第11回 ショッピングサイトの作成(CGI・PHPの理解)
- 第12回 PHPについて
【座学】PHP実演 【実習】デザインワーク(CGIを踏まえたデザインワーク)
- 第13回 【実習】コーディング
- 第14回 【講評会】プレゼン
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名： **専門技術演習Ⅲ WebインタラクティブⅠ**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： インタラクティブコンテンツ制作の基本を学び、幅広いWEBサイトの表現方法に触れる。

■到達目標： javascript, jqueryの基本的な知識の習得。
様々なインタラクティブコンテンツの表現を学ぶ。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／WEB基礎概論
授業概要、デザインの目的について解説。PC環境、データ管理の説明
- 第2回 CSS変形 変形及びアニメーションを学習
- 第3回 CSS装飾 角丸、グラデーション、フィルター、ミックスブレンドモードを学習
- 第4回 CSSセレクタ 様々なセレクタによる要素の指定を学習
- 第5回 複数クラス・属性・疑似要素・疑似クラス
練習問題1 指定されたサイトデザインをコーディングで再現
- 第6回 レスポンシブ表示 モニタサイズによるスタイル及び画像サイズの切り替えを学習
- 第7回 練習問題2 指定されたサイトデザインをコーディングで再現
- 第8回 練習問題3 指定されたサイトデザインをコーディングで再現
- 第9回 練習問題4 指定されたサイトデザインをコーディングで再現
- 第10回 模写コーディング1 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第11回 模写コーディング2 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第12回 模写コーディング3 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第13回 模写コーディング4 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第14回 模写コーディング5 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第15回 インタラクティブデザインまとめ webフレームワークや開発環境について

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名： **専門技術演習Ⅳ WebインタラクティブⅡ**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： javascriptによるWEBコンテンツ制作を行い幅広いWEBサイトの表現方法に触れる。

■到達目標： javascript, jqueryの基本的な知識の習得。様々なインタラクティブコンテンツの表現を学ぶ。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／授業概要、目的について解説。PC環境、データ管理の説明
- 第2回 javascript1 javascript文法の基本
・ログ、要素の出力 ・イベント、条件分岐 ・日時の取得
- 第3回 javascript2 クリックイベント
・クラスの追加と削除 ・関数 ・変数
- 第4回 javascript3
じゃんけんゲーム ・比較演算子 ・ランダム ・配列
- 第5回 javascript4
ローディング、おみくじ ・インプットタグと
- 第6回 javascript5 カウントダウン
・演算子 ・インターバル ・ループ
- 第7回 javascript6 要素の追加、オーディオファイル再生
- 第8回 javascriptライブラリ1 モーダルウィンドウ、カルーセル、パーティクル、three.js
- 第9回 javascriptライブラリ2 スクロール連動、マウスストーカー
- 第10回 模写コーディング1 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第11回 模写コーディング2 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第12回 模写コーディング3 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第13回 模写コーディング4 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第14回 模写コーディング5 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第15回 インタラクティブデザインまとめ アニメーションライブラリについて

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (非常勤講師)
実務経験： ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名： **専門技術演習Ⅴ モーショングラフィックス**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Adobe AfterEffectsの高度な操作について学ぶ。

■到達目標： 映像演出および表現力を身につける。

■授業計画：

- 第1回 親子コンポジションとカメラ—レイヤー 親子コンポジションとカメラ—レイヤー
- 第2回 アルファマット系 マット合成について解説。
- 第3回 エクスプレッション(1) エクスプレッション機能の解説。
- 第4回 エクスプレッション(2) エクスプレッション機能を用いたアニメーションの作成。
- 第5回 オーディオスペクトラム(1) オーディオスペクトラム機能について解説と作成。
- 第6回 オーディオスペクトラム(2) オーディオスペクトラムにモーショングラフィックスを追加し、
- 第7回 照明と色調補正 映像のトーンを決める照明および色調補正の重要性について。実際の映像を加工して印象の違いを比較。
- 第8回 流用可能な特殊効果コンポジションの作成 Light Leak フィルム加工などの特殊効果コンポジ
- 第9回 実写合成によるモーショングラフィックス(1) 実写+シェイプレイヤーによる動画制作の解説。シェイプレイヤー素材の作成。
- 第10回 実写合成によるモーショングラフィックス(2) 実写素材の撮影。もしくは、こちらが提供する実写映像素材を選択し編集。
- 第11回 実写合成によるモーショングラフィックス(3) モーション・トラッキングの解説。実写動画とシェイプ
- 第12回 秋の交通安全運動動画(1) 内閣府の令和4年秋の全国交通安全運動推進要綱を読み解く。
- 第13回 秋の交通安全運動動画(2) 実制作
- 第14回 秋の交通安全運動動画(3) 実制作
- 第15回 秋の交通安全運動動画(4) 提出と完成作品の視聴。各作品の感想を共有。

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。
現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名	専門技術演習Ⅵ CMS演習
-----	----------------------

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

- 科目概要： CMS(コンテンツ管理システム)を活用することWebサイトを総合的・動的に構築することが可能となる。そのCMSとして現在幅広く利用されている「Wordpress」を基に様々な技術を学び、自らサイト構築・運用できるようにWordpressによるWebサイト構築をして自ら運用できるようになることを目指す。
- 到達目標：

■授業計画：

- 第1回 CMSの概要 Wordpressの構成ファイルとインストール
- 第2回 ダッシュボード(管理画面)の活用
- 第3回 記事の投稿・カテゴリ設定
- 第4回 固定ページによるサイト構築
- 第5回 テーマのカスタマイズ(1)
- 第6回 テーマのカスタマイズ(2)
- 第7回 テーマのカスタマイズ(3)
- 第8回 テーマのカスタマイズ(4)
- 第9回 投稿記事一覧出力・ページネーション
- 第10回 functionのカスタマイズ
- 第11回 プラグインの活用
- 第12回 プラグインの活用(2)
- 第13回 オリジナルテーマ構築(1)
- 第14回 オリジナルテーマ構築(2)
- 第15回 オリジナルテーマ構築(3)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (非常勤講師)
実務経験： ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名： **専門技術演習Ⅵ 映像編集**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： ストーリーテリングを基本とした映像知識について学ぶ。
撮影・編集の基本的な技術を身につける。

■到達目標： 映像制作の把握と映像演出の習得。

■授業計画：

- 第1回 映像の組み立てについて
商業映像作品を視聴し、シーン構成・各カットの演出効果の解説・分析を行う。
- 第2回 撮影準備
ZV-10の取り扱いの解説と撮影練習。レンズの解説。ショットサイズの解説。
- 第3回 撮影(1) 撮影素材の確認、構図のチェック、ショットサイズの確認、カラーコレクションとカラーグレーディングについて。
- 第4回 ショットサイズの意味合い
商業映画作品を確認し、各ショットサイズの演出効果を確認する。簡単なカット割を組
- 第5回 撮影(2) カット割をもとに撮影
Premiere Proで仮編集を行い、撮影素材をもとに各カットのカラコレを行う。
- 第6回 イマジナリーライン 映像に映る二者間で発生するイマジナリーライン(アクションライン)について。三角配置法など俯瞰図によるキャストの動線とカメラ配置を把握する。
- 第7回 シークエンスのカット構成
実際の商業映像を例にしつつ、ショットサイズ・アングルの確認を行う。
- 第8回 Adobe PremiereProにて、商業映像にカットナンバーと各ショットサイズ・アングルのテロップを
- 第9回 カメラワークと演技演出 キャラクター(役者)演技における舞台と映像の違い・リアリスティックな
- 第10回 絵コンテの用意(1) これまで学んできたことから、1シーン5カット程度の絵コンテの作成
- 第11回 絵コンテの用意(2) 必要効果音・BGMのピックアップも行う。
- 第12回 撮影(3) 絵コンテをもとに撮影を行う。
- 第13回 編集(1) Premiere Proによるカット編集。カラーコレクションとカラーグレーディング。
- 第14回 照明効果・映像加工 組み立てた映像に、AEにてマスク・トーンカーブを用いた照明の追加効果
- 第15回 音響効果・仕上げ 効果音・BGMを追加し仕上げに入る。完成作品を視聴し、感想を共

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 宮崎 昭人 (非常勤講師)
実務経験： JustEnglishPressLtd.代表取締役。翻訳業務（観光・ビジネス・科学・法務分野等）、海外とのやり取り代行、外国語コンテンツ制作、企業向け英会話講座

科目名： **英会話**

履修形態： 必修
授業形態： 講義
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する

■到達目標： 英語力の自信を深め、自力でも能力を高めることができるようになるとともに、交換留学生などと積極的に異文化交流ができるような教養を育む

■授業計画：

- 第1回 はじめに：仕事のシーンで間違った英語を使ってしまう感覚を磨く
- 第2回 身の回りの英語：会社名、ブランド名、商品名に使われている英語の意味
- 第3回 英会話基礎：日本語の中の外来語の多さを理解し、英会話の基礎を学ぶ
- 第4回 品詞の理解：辞書の使い方
- 第5回 品詞別重要ポイント①：名詞、冠詞、代名詞の正しい使い方
- 第6回 スペルミス防止：作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例
- 第7回 品詞別重要ポイント②：動詞（be動詞、一般動詞）、助動詞の使い方
- 第8回 スペルミス防止：作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例
- 第9回 品詞別重要ポイント④：接続詞、形容詞、副詞、前置詞、接続詞の使い方
- 第10回 翻訳：翻訳の種類（直訳、意訳、超訳とはどのようなものかを理解する）
- 第11回 翻訳：自動的に翻訳される機械翻訳の問題点を理解し、使い方のコツを習得
- 第12回 自己紹介
- 第13回 口語英語表現、英語を必要とする様々なシーン
- 第14回 日常で使用する英語：住所表記、入国カード、日本食の英語表現
- 第15回 まとめ

■教科書： プリント配布

■参考書： 辞書があれば望ましい

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：