

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン概論	授業科目名	実習基礎		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	76コマ (152単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
デザイン業界で活躍するための知識やヒューマンスキルを身に付ける。 各専門分野で必要とされる技術を身につけるための継続的なトレーニングを行う。					
〔到達目標〕					
・クロッキーやパーススケッチ等の継続的トレーニングにより、専門学習に必要な観察力や、制作するための習慣を身に付けることができる ・専門分野で活躍するためのスキルや人間性について理解し、目標を立てることができる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～13コマ目	グループワーク(※定期的に実施)				
14～19コマ目	目標設定と振り返り(※定期的に実施)				
20～35コマ目	クロッキー、パーススケッチ(※専門分野による。定期的に実施)				
36～56コマ目	課題制作(※定期的に実施)				
57～62コマ目	業界研究、ポートフォリオ制作に向けての計画				
63～73コマ目	学校行事(話し合い、実行)				
74～76コマ目	就活サイト登録、活用				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
レポートなどの提出期限は厳守すること					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン概論	授業科目名	グラフィックツール		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
専門分野別で使うAdobe Illustrator、Photoshopの使用方法を理解し、データのや画像の作成と補正の技術を身につける。					
〔到達目標〕					
・Adobe Illustrator、Photoshopの基本を身につけ、ポートフォリオ制作や作品展示の際に活用することができる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(50%)、提出物/制作物(20%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	IllustratorとPhotoshopの違い、基本操作				
2～6コマ目	Illustrator入門(図形、文字入力、ペンツール、レイアウト等)				
7～12コマ目	Photoshop入門(画像データについて、レタッチ、色調補正、マスク、加工等)				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の實務経験〕					
〔備考〕					
専門分野により、使用頻度の高いツールの比重を高めに学習する					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン概論	授業科目名	コース学習概論		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	8コマ (16単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
各コースでの専門分野を学習していく上での心構えや学習の目的を理解する					
〔到達目標〕					
・学習の内容を理解し、自分のやるべきことをイメージすることができる ・目指すべき技術を身につけるため、日々行うべきことを理解し、目標設定をすることができる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率（30%）、受講態度（50%）、提出物／制作物（20%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～3コマ目	コース学習の内容や心構え／業界についての説明／作品紹介				
4～8コマ目	ソフトウェアセットアップ／基礎学習／コース顔合わせ など				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の實務経験〕					
〔備考〕					
専門分野別に分かれて実施					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習 I	授業科目名	デッサン/クロッキー I		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ	履修年次	1年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	24コマ (48単位時間)		
担当講師	阿部夏希	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
対象の形や陰影を正確に把握し描くことができる観察眼と、モチーフと余白のバランスを考えて描く力を身につける。					
〔到達目標〕					
モチーフの形を正確に描き出し、光源を意識して陰影を描くことができる。自分のデッサンを客観的に見て修正を加えることができる。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(30%)、提出物/制作物(40%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
描くものはなんでも良いので毎日クロッキーをすることが望ましい。					
授業計画・内容					
1～1コマ目	デッサン用具の準備の仕方、鉛筆で明暗のグラデーションを作る				
2～2コマ目	静物デッサン(球体)、陰影の見え方の解説				
3～3コマ目	静物デッサン(球体)、他作品の鑑賞				
4～4コマ目	静物デッサン(円柱)比率を測って描く				
5～5コマ目	静物デッサン(円柱)、多作品の鑑賞				
6～6コマ目	静物デッサン(任意のモチーフ2つ)構図を考えて描く				
7～7コマ目	静物デッサン(任意のモチーフ2つ)、講評				
8～8コマ目	石膏デッサン(頭像)、構図、大まかな形を描く				
9～9コマ目	石膏デッサン(頭像)、陰影の描写				
10～10コマ目	石膏デッサン(頭像)陰影の描写、講評				
11～11コマ目	静物デッサン(質感表現を考える)				
12～12コマ目	静物デッサン(質感表現を考える)、講評				
13～13コマ目	手のデッサン、講評				
14～14コマ目	写真模写(人物)				
15～17コマ目	静物デッサン(任意のモチーフ3つ)、講評				
18～21コマ目	石膏デッサン(胸像)、講評				
22～24コマ目	静物デッサン(透明なものの表現を考える)、講評				

〔教材・テキスト等〕

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備考〕

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習 I	授業科目名	制作週間 I		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	16コマ (32単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
上級生とのチームでの制作を通じて、個人の役割や強みを自覚し、自ら行動できるようになる。					
〔到達目標〕					
・チームの中で決められた自分の役割を果たすことができる ・決められた時間の中で質の高い作品を完成させるため、自分の制作時間を把握し、適確なスケジュールを立て実行できる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率（30%）、受講態度（40%）、提出物／制作物（30%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	チームに分かれて制作開始／制作スケジュールを立て共有する				
3～10コマ目	チーム別の作品制作／随時添削と進行チェック・中間発表				
11～13コマ目	展示・プレゼンテーション準備				
14～16コマ目	展示・プレゼンテーション				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習 I	授業科目名	作品制作		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	後期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
目指す業界に必要な作品について研究し、応募のためのポートフォリオの体裁を完成させ、作品数を増やす					
〔到達目標〕					
・ポートフォリオの第一弾の体裁を完成させる ・目指す業界に必要な作品を理解し、方向性を決める ・次年度の新たな課題を見つけ、目標を立てることができる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(20%)、提出物/制作物(50%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～3コマ目	ポートフォリオ制作(構成を考える) / 作品制作				
4～6コマ目	ポートフォリオ制作(フォーマットを作る) / 作品制作				
7～12コマ目	ポートフォリオ制作(作品と解説を入れ第一弾を完成させる) / 作品制作				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の實務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習 I	授業科目名	進級制作		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	後期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 1年の成果物をまとめることで、自分の現状（技術・構成力）を理解し、入学時からの成長度合いを客観的に見る機会とする。また、多くの人に見てもらおうための「展示会」の準備や運営を行うことで、自分自身の作品や人間性を他者視点で見ることが出来る。					
〔到達目標〕 ・1年間の成果物をまとめ、展示をすることができる ・自分の作品や学習内容について他者（来場者）に説明することができる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（30%）、受講態度（20%）、提出物／制作物（50%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～3コマ目	1年間の作品のまとめ・当日の役割分担・展示準備				
4～6コマ目	搬入と展示				
7～9コマ目	展示案内（当日）				
10～12コマ目	搬出				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習Ⅱ	授業科目名	制作週間Ⅱ		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	2年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	16コマ (32単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
下級生とのチームでの制作を通じて、個人の役割や強みを活かしてチーム運営の中心を担うことができるようになる					
〔到達目標〕					
・下級生への指導を通じて、自分の知識や技術を定着させる ・決められた時間の中で質の高い作品を完成させるため、自分の制作時間を把握し、チームのスケジュールを含めて管理することができる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率（30%）、受講態度（40%）、提出物／制作物（30%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	チームに分かれて制作開始／制作スケジュールを立て共有する				
3～10コマ目	チーム別の作品制作／随時添削と進行チェック・中間発表				
11～13コマ目	展示・プレゼンテーション準備				
14～16コマ目	展示・プレゼンテーション				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習Ⅱ	授業科目名	専門制作実習		
所属	総合デザイン (GD専攻)	履修年次	2年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	24コマ (48単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
ポートフォリオに掲載する作品制作を集中的に行い、目指す進路に向けた学習のスタートを切る					
〔到達目標〕					
・作品数を増やし、ポートフォリオのブラッシュアップを行う ・1年次の復習を行い、2年次の目標を立てる ・目指す進路についての理解を深める					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～24コマ目	作品制作/ポートフォリオブラッシュアップ/就職活動				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の實務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習Ⅱ	授業科目名	専門制作実習		
所属	総合デザイン (CG・AM専攻)	履修年次	2年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
ポートフォリオに掲載する作品制作や検定対策を集中的に行い、目指す進路に向けた学習のスタートを切る					
〔到達目標〕					
・作品数を増やし、ポートフォリオのブラッシュアップを行う ・専門分野に必要な検定対策を行い、知識を身につける ・1年次の復習を行い、2年次の目標を立てる ・目指す進路についての理解を深める					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～12コマ目	各種検定対策/作品制作/ポートフォリオブラッシュアップ/就職活動				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習Ⅱ	授業科目名	進級制作		
所属	総合デザイン	履修年次	2年	開講期間	後期
授業方法	講義・演習・ 実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員 ・一般教員	分類	必修 ・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 1年の成果物をまとめることで、自分の現状（技術・構成力）を理解し、入学時からの成長度合いを客観的に見る機会とする。また、多くの人に見てもらおうための「展示会」の準備や運営を行うことで、自分自身の作品や人間性を他者視点で見ることが出来る。					
〔到達目標〕 ・1年間の成果物をまとめ、展示をすることができる ・自分の作品や学習内容について他者（来場者）に説明することができる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（30%）、受講態度（20%）、提出物／制作物（50%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～3コマ目	1年間の作品のまとめ・当日の役割分担・展示準備				
4～6コマ目	搬入と展示				
7～9コマ目	展示案内（当日）				
10～12コマ目	搬出				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習Ⅲ	授業科目名	制作週間Ⅲ		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	16コマ (32単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
下級生とのチームでの制作を通じて、個人の役割や強みを活かしてチーム運営の中心を担い、リーダーシップを取ることができるようになる					
〔到達目標〕					
・下級生への指導を通じて、自分の知識や技術を定着させる ・決められた時間の中で質の高い作品を完成させるため、自分の制作時間を把握し、チームのスケジュール管理と声かけを積極的に行うことができる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率（30%）、受講態度（40%）、提出物／制作物（30%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	チームに分かれて制作開始／制作スケジュールを立て共有する				
3～10コマ目	チーム別の作品制作／随時添削と進行チェック・中間発表				
11～13コマ目	展示・プレゼンテーション準備				
14～16コマ目	展示・プレゼンテーション				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習Ⅲ	授業科目名	専門制作実習		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	32コマ (64単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
ポートフォリオに掲載する作品制作や検定対策を集中的に行い、目指す進路に向けた学習のスタートを切る					
〔到達目標〕					
・作品数を増やし、ポートフォリオのブラッシュアップを行う ・専門分野に必要な検定対策を行い、知識を身につける ・1年次の復習を行い、2年次の目標を立てる ・目指す進路についての理解を深める					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～32コマ目	作品制作/ポートフォリオブラッシュアップ/就職活動				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	デザイン実習Ⅲ	授業科目名	制作企画		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・ 実習	授業コマ数	36コマ (72単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・ 一般教員	分類	必修 ・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
卒業展示会におけるスケジュール管理の意識づけと複数のタスクを同時に行う対応力を育む					
〔到達目標〕					
・自主的に目標設定し、遂行するためのスケジュールを管理することが出来る ・目的と手段の違いを明確化し、判断をすることが出来る					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～3コマ目	展示会までの大まかなスケジュール作成				
4～10コマ目	卒業制作企画書制作				
11～14コマ目	什器と備品の種類				
15～20コマ目	展示方法の考察				
21～23コマ目	作品制作と展示にかかる予算の算出				
24～27コマ目	展示会までの細かなスケジュール作成				
28～31コマ目	什器の準備				
32～36コマ目	広報				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	卒業作品制作	授業科目名	卒業作品制作		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	2・3	開講期間	後期
授業方法	講義・演習・ 実習	授業コマ数	112コマ (224単位時間)		
担当講師	各コース担当	実務教員 ・一般教員	分類	必修 ・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 学校生活において学習したそれぞれの学習領域の延長上で各自のテーマを決定し制作を行う。また、デザイン分野が社会でどのような提案ができるのかを内包した内容であればなおよい。					
〔到達目標〕 ・在学期間中学んだデザイン領域の中から自らテーマを設定し、スケジュールの管理を行うことが出来る ・展示方法も含め、質の高い作品を制作することが出来る					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（30%）、受講態度（20%）、提出物／制作物（50%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～10コマ目	テーマとコンセプト設定のための調査				
11～14コマ目	制作テーマと企画のプレゼンテーション				
15～35コマ目	作品制作				
36～42コマ目	中間発表				
43～83コマ目	作品制作				
84～87コマ目	卒業制作判定会				
88～98コマ目	最終調整				
99～108コマ目	搬入・展示・搬出				
109～112コマ目	片付け、反省会など引継ぎ事項まとめ				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕 複数の専門分野講師と連携をして進捗状況を確認しながら進めていく					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	PBL制作実習	授業科目名	PBL制作実習		
所属	総合デザイン	履修年次	2年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・ 実習	授業コマ数	96コマ (192単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・ 一般教員	分類	必修 ・選択必修・自由選択	

〔授業のねらい・概要〕

各専門分野で必要とされる技術を身につけるための継続的なトレーニング、展示に向けての企画や作品制作など、自分で考えて行動することができるようになる

〔到達目標〕

・自主的に目標設定し、遂行するためのスケジュールを管理することができる ・目指す進路に向けて作品制作をし、ポートフォリオにまとめることができる

〔成績評価の方法・基準〕

本授業は出席率（30%）、受講態度（20%）、提出物／制作物（50%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。

〔授業時間外に必要な学修内容〕

授業計画・内容

1～72コマ目	※専攻分野による※ 展示会に向けての企画・立案／課題制作、クロッキー・スケッチ等
73～96コマ目	ポートフォリオ制作

〔教材・テキスト等〕

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備考〕

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザイン I	授業科目名	造形基礎		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	1年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	48コマ (96単位時間)		
担当講師	阿部夏希	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
基本的な印刷知識と、作品制作のためのアナログ表現技術を学習し、幅広い表現方法を獲得する。					
〔到達目標〕					
・制作においてアナログの技法を適切に反映することが出来るようになる。 ・作品の観覧の際にどのような技法を使用しているのか分析が出来るようになる。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	アナログ表現における道具の使い方				
3～4コマ目	製版基礎①－型紙ステンシルを用いた孔版印刷				
5～6コマ目	技法基礎①－透明水彩絵の具を用いたアナログ表現				
7～8コマ目	製版基礎②－消しゴムはんこを用いた凸版印刷				
9～10コマ目	技法基礎②－アクリル絵の具を用いたアナログ表現				
11～15コマ目	製版基礎③－シルクスクリーンを用いた孔版印刷				
16～17コマ目	技法基礎③－アクリル絵の具を用いたパターン制作				
18～19コマ目	製版基礎④－ガリ版を用いた孔版印刷				
20～24コマ目	技法基礎④－アナログ表現を用いたデザインのための素材制作				
25～26コマ目	製版基礎⑤－厚紙を用いた凹版印刷				
27～28コマ目	製版基礎⑥－キッチンリトグラフを用いた平版印刷				
29～30コマ目	技法基礎⑤－スクラッチを用いたアナログ表現				
31～32コマ目	技法基礎⑥－新聞紙を使用したコラージュ				
33～34コマ目	技法基礎⑦－割り箸ペンを使用したドローイング				
35～37コマ目	製本技術①－ホチキス中綴じ				
38～42コマ目	製本技術②－無線綴じ				
43～48コマ目	製本技術③－中綴じを用いた「読めなくても楽しめる本」制作				

〔教材・テキスト等〕
〔履修にあたっての留意点〕
〔実務教員の実務経験〕 版画作家として個展、グループ展を中心に活動。
〔備考〕

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザイン I	授業科目名	イラストレーション基礎		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	1年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習 実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	木村敦子	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 文字だけの情報伝達ではなく、非言語でのコミュニケーション方法をに獲得し、デジタルでの媒体や紙媒体に展開する。また、ペンなどを使用したアナログ技法のデータ化も同時に習得する。					
〔到達目標〕 ・制作において最適なイラストレーションを選択することが出来る。 ・データを適切に取り扱うことが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	イラスト基礎①－記憶で描く、見て描く				
2～2コマ目	イラスト基礎②－ペンを使用した描画方法				
3～3コマ目	イラストマップ①－イラストマップ制作におけるコンテンツの考察と配置するイラストの描画				
4～4コマ目	イラストマップ②－手描きマップの制作と手描き素材のデータ化				
5～5コマ目	イラストマップ③－イラストの配置、文字情報の入力、印刷				
6～6コマ目	イラスト素材①－イラストを使用したトートバッグの企画立案				
7～7コマ目	イラスト素材②－イラスト素材作成とレイアウト				
8～8コマ目	イラスト素材③－シルクスクリーンでのトートバッグ制作と講評				
9～9コマ目	リーフレット①－イラストマップを使用したリーフレットの企画立案				
10～10コマ目	リーフレット②－巻三つ折りトンボの制作とワークショップ				
11～11コマ目	リーフレット③－レイアウト				
12～12コマ目	リーフレット④－講評				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン事務所代表					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザイン I	授業科目名	DTP基礎		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	1年	開講期間	後期
授業方法	講義・演習 実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	木村敦子	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修	自由選択
〔授業のねらい・概要〕 前期のイラストレーション基礎で学習した技術に加え、デジタルツールを用いてレイアウトや文字組と合わせてチラシや誌面の制作方法を学ぶ。また、後半ではコンテストに合わせてポスターの役割、制作について学習する。					
〔到達目標〕 ・DTP業務の代表的なソフトであるAdobe Illustrator CC と Indesign CC の基本的な操作が出来る。 ・誌面のレイアウトやポスターのレイアウトなどの知識を獲得し、自身の制作に活かすことが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	DTP実習①－販促のためのPOP制作(黒+1色指定)				
2～2コマ目	DTP実習②－販促のためのPOP制作(4色+写真指定)				
3～3コマ目	DTP実習③－販促のためのフライヤー制作(4色+写真指定)				
4～4コマ目	DTP実習④－告知のためのフライヤー制作(2色+特色指定)				
5～5コマ目	DTP実習⑤－告知のためのフライヤー制作(朗読劇、指定なし)				
6～6コマ目	告知のためのフライヤー講評会				
7～7コマ目	ポスターコンテスト①－社会におけるポスターの役割について				
8～8コマ目	ポスターコンテスト②－コピーライティングとビジュアルの着想について				
9～9コマ目	ポスターコンテスト③－ラフ制作とスケジュール管理について				
10～10コマ目	ポスターコンテスト④－データ制作と出力				
11～11コマ目	DTP実習⑥－12星座占いイラストレーションと誌面レイアウト				
12～12コマ目	12星座占いイラストレーションと誌面レイアウト講評会				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン事務所代表					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザイン I	授業科目名	平面構成		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	1年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・ 実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	小笠原一志	実務教員 ・一般教員	分類	必修・ 選択必修 ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 平面の基本である点・線・面を烏口や溝引きなどアナログ手法を用い制作することで、美術の技法とデザインの考え方を同時に獲得する。また、後半の広告基礎につなげるための授業とする。					
〔到達目標〕 ・平面構成を、デジタルツールではなくアナログ技法を用いて綺麗に点、線、面を描くことが出来る。 ・レイアウトを行う際に平面の構成をスムーズに行うことが出来る。。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	平面構成と広告について				
2～2コマ目	ラジオCM制作企画				
3～3コマ目	平面構成①－構成のプロセスとラフ制作				
4～4コマ目	烏口①－使い方と部品の説明				
5～5コマ目	烏口②－溝引きの演習と実践				
6～6コマ目	烏口③－トンボの作成				
7～7コマ目	平面構成②－水張り				
8～10コマ目	平面構成③－下書きとポスターカラーを用いた彩色				
11～11コマ目	平面構成④－ビニール張り仕上げ				
12～12コマ目	平面構成⑤－講評会				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン事務所代表					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザイン I	授業科目名	広告基礎		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	1年	開講期間	後期
授業方法	講義・演習 実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	小笠原一志	実務教員 ・一般教員	分類	必修・ 選択必修 ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 販売促進における広告の基礎を学習する。歴史や媒体の種類の種類とコピーライティングなどの技術を同時に獲得する。また、後半の授業では大手新聞社の広告賞に参加し、入選、入賞を目指す。					
〔到達目標〕 広告の基礎知識を獲得し、各媒体で適切な表現を選択することができる。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	広告制作①－広告の目的を知る				
2～2コマ目	広告制作②－広告の歴史。年代別に見る広告				
3～3コマ目	広告制作③－広告業界とデザイン				
4～4コマ目	広告制作④－企画、立案の考察				
5～5コマ目	広告制作⑤－媒体別に見る広告の違い				
6～6コマ目	広告制作⑥－効果的なコピーライティング手法の学習と実践				
7～7コマ目	広告制作⑦－新聞広告とは				
8～12コマ目	新聞広告賞への参加				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン事務所代表					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザイン I	授業科目名	商業デザイン基礎		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	1年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習 実習	授業コマ数	40コマ (80単位時間)		
担当講師	清水真介	実務教員 ・一般教員	分類	必修・ 選択必修 ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 デザイナーになるために物の見方や捉え方を身につける。また、デザインが社会的にどのような役割を持っているのかの意識を同時に育む。					
〔到達目標〕 デザイナーとしての必要な資質を理解し、基礎的な技術を身につけ作品制作を円滑に進めることが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(20%)、受講態度(30%)、提出物/制作物(25%)、試験結果(25%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	デザイナーの目を手に入れるためのワークショップ				
3～4コマ目	デザイナーに必要なスキルと情報収集について				
5～6コマ目	デザインの基礎①－グラフィックデザインの用語				
7～8コマ目	デザインの基礎②－サムネイル、ラフの書き方				
9～10コマ目	デザインの基礎③－造形の要素(平面)				
11～12コマ目	デザインの基礎④－ビジュアル表現とデザイン				
13～17コマ目	ポスター制作の考察方法と制作：ポスターコンテスト出品				
18～19コマ目	ミュージックアートワーク①－課題曲発表				
20～21コマ目	ミュージックアートワーク②－曲からの着想と表現方法について				
22～26コマ目	ミュージックアートワーク③－制作と講評会				
27～31コマ目	パッケージデザインの構成と役割：パッケージコンテスト出品				
32～34コマ目	グラフィックデザインとソーシャルデザイン				
35～37コマ目	ブランディングにおけるCIとVI				
38～40コマ目	作品制作と講評会				

〔教材・テキスト等〕
〔履修にあたっての留意点〕
〔実務教員の実務経験〕 クリエイティブディレクター、アートディレクター、として活動。デザイン会社代表
〔備 考〕

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザイン I	授業科目名	レイアウト基礎		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	1年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習 実習	授業コマ数	28コマ (56単位時間)		
担当講師	牧野沙紀	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 グラフィックデザインの要素であるレイアウト能力を身につける。また、印刷の基礎知識や入校のための知識を同時に育む。					
〔到達目標〕 レイアウトの基本を理解し、デザイナーとしての技術を用いて情報の整理をすることが出来る					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	レイアウトの基本①－用語、単位を使用したワークショップ				
3～4コマ目	レイアウトの基本②－情報整理基礎				
5～6コマ目	レイアウトの基本③－データの作成方法と出力				
7～10コマ目	文字のみで構成されたフライヤー制作				
11～14コマ目	名刺作成のためのワークショップ				
15～18コマ目	特色印刷と孔版印刷で作成する寄席フライヤー				
19～22コマ目	インフォグラフィックス				
23～28コマ目	選択課題(フライヤー、ブリックパック、12支アイコン)				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン会社勤務。					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザイン I	授業科目名	タイポグラフィ基礎		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	1年	開講期間	通年
授業方法	講義 演習・実習	授業コマ数	28コマ (56単位時間)		
担当講師	城智史	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
文字についての基礎能力を身につける。また、文字での表現方法を同時に育む。					
〔到達目標〕					
文字の必要な知識と技術を獲得し、作品制作において適切に選択することが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	文字の基礎①－文字の役割と歴史				
3～4コマ目	文字の基礎②－様々な場所や媒体で使われている文字について				
5～6コマ目	文字の基礎③－文字の構成とエレメントについて				
7～9コマ目	文字の基礎④－フォントの種類				
10～13コマ目	文字の基礎⑥－文字組について				
14～17コマ目	文字の基礎⑦－手書き文字				
18～19コマ目	フォントかるたでのワークショップ				
20～23コマ目	文字の基礎⑧－フォントトレース				
24～28コマ目	タイポグラフィ制作				
〔教材・テキスト等〕					
文字のきほん					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン会社勤務。					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅡ	授業科目名	DTP応用		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	2年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・ <u>実習</u>	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	木村敦子	<u>実務教員</u> ・一般教員	分類	必修・ <u>選択必修</u> ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
1年次の学習を基礎にレイアウトの精度をあげながら、誌面の企画、編集を行う。集大成として企画展への出品を行う。					
〔到達目標〕					
・プレゼンテーションできる完成度の高い作品を作成することが出来る。 ・販促活動およびブランディングに効果的なビジュアルを制作することが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	ページの構成を理解する				
2～2コマ目	オリジナルZINE制作①－情報の整理				
3～3コマ目	オリジナルZINE制作②－企画				
4～5コマ目	オリジナルZINE制作③－制作				
6～6コマ目	マチオモイ帖①－マチオモイ帖概要説明				
7～7コマ目	マチオモイ帖②－編集と取材について				
8～8コマ目	マチオモイ帖③－台割とは				
9～9コマ目	マチオモイ帖④－企画・立案				
10～10コマ目	マチオモイ帖⑤－制作				
11～11コマ目	マチオモイ帖⑥－中間発表				
12～12コマ目	マチオモイ帖⑦－審査会				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン事務所代表					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅡ	授業科目名	広告概論		
所属	総合デザイン	履修年次	2年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・ 実習	授業コマ数	40コマ (80単位時間)		
担当講師	小笠原一志	実務教員 ・一般教員	分類	必修・ 選択必修 ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 岩手もしくは地元の身近なお店をテーマに販売促進の企画をし新聞広告・4色または2色刷チラシの制作の実践。 Adobe Photoshop・Illustrator を使用し商品写真お切り抜き新聞広告、チラシの作成をする。					
〔到達目標〕 ・身近なお店を題材に新聞広告、チラシの作成ができる。 ・広告の媒体と仕組みを理解し、適切に広告活動を行うことができる。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（30%）、受講態度（40%）、提出物／制作物（30%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	烏口の復習				
3～4コマ目	アナログでの版下製作を理解する				
5～6コマ目	デジタルとアナログの違い				
7～8コマ目	版下製作				
9～10コマ目	シリーズ広告①-商業における広告の重要性				
11～12コマ目	シリーズ広告②-折込チラシを想定した広告の展開について				
13～14コマ目	シリーズ広告③-チラシ販売促進企画「キャッチコピー」「ボディコピー」商品情報などの告知内容の整理				
15～16コマ目	シリーズ広告④-レイアウトの考察と制作				
17～18コマ目	シリーズ広告⑤-商品の撮影とレタッチ				
19～20コマ目	シリーズ広告⑤-作品仕上げ				
21～24コマ目	シリーズ広告⑥-完成と講評会				
25～40コマ目	展覧会における広告手段と実践				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					

〔実務教員の実務経験〕

アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン事務所代表

〔備考〕

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅡ	授業科目名	商業デザイン応用		
所属	総合デザイン	履修年次	2年	開講期間	通年
授業方法	(講義)・演習 (実習)	授業コマ数	56コマ (112単位時間)		
担当講師	清水真介	(実務教員)・一般教員	分類	必修 (選択必修)・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 デザインを仕事にする上で必要な要素を分類し、課題を設定。また、一年次に学習したデザインの基礎知識とデザインに必要な身体的能力をさらに高め、デザイナーとしての人格を育む。					
〔到達目標〕 学習したデザインの知識と技術を用いて、社会の問題解決をすることが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	1年次の振り返り				
3～4コマ目	制作週間に向けてディレクションの考え方				
5～8コマ目	JAGDA国際学生ポスターアワード①-テーマ発表				
9～14コマ目	JAGDA国際学生ポスターアワード②-テーマの考察				
15～20コマ目	JAGDA国際学生ポスターアワード③-制作				
21～28コマ目	デザイナーのプレゼンテーション				
29～34コマ目	社会問題とグラフィックデザイン				
35～40コマ目	クリエイティブシンキングとクリエイティブディレクション				
41～56コマ目	展覧会におけるVI計画と実践				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 クリエイティブディレクター、アートディレクター、として活動。デザイン会社代表					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅡ	授業科目名	webデザイン		
所属	総合デザイン	履修年次	2年	開講期間	後期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	16コマ (32単位時間)		
担当講師	小林史朗	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 基礎的なwebデザインの技法を身につけ、制作の表現の幅を広げる。また、webサイト構築におけるアプリケーションの技術を身につける。					
〔到達目標〕 ・アプリケーションを用いてwebサイトのデザインを構築することが出来る ・webデザインの素材を不自由なく制作することが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	インターネットとWebサイト				
3～4コマ目	サーバーとドメイン				
5～6コマ目	webサイト設計の流れとwebマーケティング				
7～8コマ目	webデザインの種類と流行				
9～10コマ目	サイトマップ制作とワイヤーフレームについて				
11～16コマ目	AdobeXDの使い方と実践				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅡ	授業科目名	レイアウト応用		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	2年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習 実習	授業コマ数	28コマ (56単位時間)		
担当講師	牧野沙紀	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 媒体別に必要なレイアウト知識をもとに課題を設定。また、一年次に学習したデザインの基礎知識とデザインに必要な身体的能力をさらに高める。					
〔到達目標〕 学習したデザインの知識と技術を用いて、媒体別に適切な選択ができる。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	媒体別レイアウト①リーフレットデザイン				
3～7コマ目	課題①チラシのリデザイン				
8～9コマ目	講評会				
10～11コマ目	媒体別レイアウト②雑誌				
12～16コマ目	課題②雑誌レイアウト				
17～18コマ目	講評会				
19～20コマ目	媒体別レイアウト③パッケージ				
21～25コマ目	課題③化粧品パッケージ				
26～28コマ目	講評会				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン会社勤務。					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅡ	授業科目名	タイポグラフィ応用		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	2年	開講期間	前期
授業方法	講義・ 演習 ・実習	授業コマ数	24コマ (48単位時間)		
担当講師	城智史	実務教員 ・一般教員	分類	必修・ 選択必修 ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 タイポグラフィの応用としてテーマ課題を設け、授業時間内にタイポグラフィを完成させる。また、授業の最後に振り返りとしてレポートを提出する。					
〔到達目標〕 様々な作品制作において、タイポグラフィ技法の選択をすることが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～3コマ目	一年次の復習/レポートについて				
4～6コマ目	タイポグラフィ課題①ポップ&カジュアル				
7～9コマ目	タイポグラフィ課題②エレガント&ファッショナブル				
10～12コマ目	タイポグラフィ課題③リラックス&ナチュラル				
13～15コマ目	タイポグラフィ課題④クール&スタイリッシュ				
16～18コマ目	タイポグラフィ課題⑤レトロ&アンティーク				
19～21コマ目	タイポグラフィ課題⑥モダン&アブストラクト				
22～24コマ目	タイポグラフィ課題⑦コントラスト				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン会社勤務。					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅡ	授業科目名	画材応用		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン	履修年次	2年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・ <u>実習</u>	授業コマ数	16コマ (32単位時間)		
担当講師	阿部夏希	<u>実務教員</u> ・一般教員	分類	必修・ <u>選択必修</u> ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 高度なアナログの技法を身につけ、制作の表現の幅を広げる。また、作品の定着において、様々な手段を考察し試行する。					
〔到達目標〕 ・表現の具現化において、一つ的手段に囚われることなく進行することが出来る。 ・デザインの素材を不自由なく制作することが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	形容詞に基づくテキストの考察①－1年次の振り返り				
2～2コマ目	形容詞に基づくテキストの考察②－言葉の考察				
3～4コマ目	形容詞に基づくテキストの考察③－様々な画材を使用しテキストを作成する				
5～6コマ目	形容詞に基づくテキストの考察④－講評会				
7～8コマ目	木版によるアナログ表現①－道具の説明				
9～10コマ目	木版によるアナログ表現②－ラフと下絵				
11～12コマ目	木版によるアナログ表現③－版の制作				
13～14コマ目	木版によるアナログ表現④－刷り				
15～16コマ目	木版によるアナログ表現⑤－講評会				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 版画作家として個展、グループ展を中心に活動。					
〔備考〕					

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅢ	授業科目名	グラフィック応用3		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・ 実習	授業コマ数	40コマ (80単位時間)		
担当講師	清水真介	実務教員・一般教員	分類	必修・ 選択必修 ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
デザインを仕事にする上で必要な要素を分類し、2年次より実践的な課題を設定。また、下級年次に学習したデザインの基礎知識とデザインに必要な身体的能力をさらに高め、デザイナーとしての人格を育む。					
〔到達目標〕					
学習したデザインの知識と技術を用いて、社会の問題発見と問題解決をすることが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	これまでの学習の振り返り				
3～6コマ目	クリエイティブディレクションとは				
7～10コマ目	問題発見のワークショップ				
11～14コマ目	プレゼンテーションの方法と実践				
15～18コマ目	プレゼンテーションのための資料制作				
19～22コマ目	プレゼンテーションと展示方法				
23～26コマ目	クリティカルシンキングとロジカルシンキング				
27～30コマ目	問題発見から問題解決までの事例紹介				
31～33コマ目	デザイン思考を用いた問題解決のワークショップ				
34～38コマ目	課題設定と発表に向けた資料制作				
39～40コマ目	発表				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
クリエイティブディレクター、アートディレクター、として活動。デザイン会社代表					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅢ	授業科目名	タイポグラフィ応用 3		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・ <u>実習</u>	授業コマ数	36コマ (72単位時間)		
担当講師	城智史	<u>実務教員</u> ・一般教員	分類	必修・ <u>選択必修</u> ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 タイポグラフィの応用としてテーマ課題を設け、タイポグラフィを完成させる。また、最終的に片仮名と英字の書体の完成を目指す。					
〔到達目標〕 様々な作品制作において、タイポグラフィ技法の選択をすることが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～4コマ目	世界のタイポグラフィ				
5～6コマ目	日常に潜むタイポグラフィ				
7～10コマ目	街歩きで見つける文字				
11～14コマ目	タイポグラフィ課題①秩序				
15～18コマ目	タイポグラフィ課題②混沌				
19～22コマ目	タイポグラフィ課題③抽象表現				
23～26コマ目	タイポグラフィ課題④具象的表現				
27～30コマ目	タイポグラフィ課題⑥各々テーマを設定				
31～33コマ目	タイポグラフィ課題⑦カナ書体制作				
34～36コマ目	タイポグラフィ課題⑧英字書体制作				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン会社勤務。					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅢ	授業科目名	美術表現		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・ <u>実習</u>	授業コマ数	28コマ (56単位時間)		
担当講師	阿部夏希	<u>実務教員</u> ・一般教員	分類	必修・ <u>選択必修</u> ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
美術表現を身につけ、制作の幅を広げる。また、作品の定着において、様々な手段を考察し試行する。					
〔到達目標〕					
・表現の具現化において、一つの手段に囚われることなく進行することが出来る。 ・美術作品を不自由なく制作することが出来る。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率（30%）、受講態度（40%）、提出物／制作物（30%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	画材の復習				
3～10コマ目	様々な版画制作				
11～20コマ目	油絵表現				
21～28コマ目	美術作品制作				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
版画作家として個展、グループ展を中心に活動。					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	専門デザインⅢ	授業科目名	商業デザイン応用3		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・ 実習	授業コマ数	40コマ (80単位時間)		
担当講師	小林史朗	実務教員 ・一般教員	分類	必修・ 選択必修 ・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 企業連携を通じ、実践的な商業デザインを学ぶ。デザイン作業だけではなく、企業とのやり取りの中でデザイン制作の流れを学ぶ。					
〔到達目標〕 実践的なデザイン業務の知識を得る。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（30％）、受講態度（40％）、提出物／制作物（30％）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80％以上であること、制作物の提出率100％、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～10コマ目	企業連携①				
11～20コマ目	企業連携②				
21～30コマ目	企業連携③				
31～40コマ目	企業連携④				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 アートディレクター、デザイナーとして活動。デザイン会社勤務。					
〔備考〕					

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	授業科目名	選択科目Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ (選択科目Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ (MOS Excel/Word))		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1・2・3	開講期間	通年
授業方法	講義 演習・実習	授業コマ数	40コマ (80単位時間)		
担当講師	斎藤公美	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 Excelの主な機能を利用し、ブックの編集、数式・関数の使用、グラフを利用したデータの視覚的表現など、目的や状況に応じて数値データを扱う知識と技術を身につける。(Excelを履修済みの場合はWord等テキストに沿って学習する)					
〔到達目標〕 問題に対して適切な作成のしかたを選び、Excelデータを作成できる。 Microsoft Office Specialist Excel (他Word等) の取得。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(20%)、受講態度(30%)、試験結果(50%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	〔ガイダンス〕 授業の目的、目標／〔授業準備〕 OS・ソフトウェアのインストール				
3～4コマ目	〔Excel操作〕 出題範囲1：ワークシートやブックの作成、移動、書式設定表示のカスタマイズ、配布のための設定				
5～6コマ目	〔Excel操作〕 確認問題、解説				
7～9コマ目	〔Excel操作〕 出題範囲2：セルやセル範囲へデータを挿入、書式の設定、データをまとめて整理する				
10～11コマ目	〔Excel操作〕確認問題、解説				
12～14コマ目	〔Excel操作〕 出題範囲3：テーブルの作成・管理、スタイルと設定オプションの管理、レコードの抽出・並べ替え				
15～16コマ目	〔Excel操作〕確認問題、解説				
17～19コマ目	〔Excel操作〕 出題範囲4：関数を使用したデータ集計、条件付きの計算、書式設定・文字列の変更				
20～21コマ目	〔Excel操作〕確認問題、解説				
22～24コマ目	〔Excel操作〕 出題範囲5：グラフの作成、書式設定、オブジェクトの挿入・書式設定				
25～26コマ目	〔Excel操作〕確認問題、解説				
27～28コマ目	〔第1回模擬試験〕解答、解説				
29～30コマ目	〔第2回模擬試験〕解答、解説				
31～32コマ目	〔第3回模擬試験〕解答、解説				
33～34コマ目	〔第4回模擬試験〕解答、解説				
35～36コマ目	〔第5回模擬試験〕解答、解説				

37 ～ 38コマ目	試験対策
39 ～ 40コマ目	検定、振り返り
〔教材・テキスト等〕 MOS EXCEL 2016 対策テキスト&問題集	
〔履修にあたっての留意点〕	
〔実務教員の実務経験〕	
〔備考〕	

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ		授業科目名	選択科目Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ (デッサン)		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア		履修年次	1・2・3	開講期間	通年
授業方法	講義 演習・実習		授業コマ数	40コマ (80単位時間)		
担当講師	阿部夏希	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択		
〔授業のねらい・概要〕						
対象の形や陰影を正確に把握し描くことができる観察眼と、モチーフと余白のバランスを考えて描く力を身につける。						
〔到達目標〕						
モチーフの形を正確に描き出し、光源を意識して陰影を描くことができる。自分のデッサンを客観的に見て修正を加えることができる。						
〔成績評価の方法・基準〕						
本授業は出席率(30%)、受講態度(30%)、提出物/制作物(40%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。						
〔授業時間外に必要な学修内容〕						
描くものはなんでも良いので毎日クロッキーをすることが望ましい。						
授業計画・内容						
1～2コマ目	静物のスケッチ					
3～5コマ目	静物デッサン(異なる質感の組み合わせ)、講評					
6～6コマ目	講評					
7～9コマ目	石膏デッサン					
10～10コマ目	講評					
11～13コマ目	静物デッサン(水)					
14～14コマ目	講評					
15～18コマ目	静物デッサン(不定形なかたち)					
19～19コマ目	講評					
20～22コマ目	構成デッサン(テーマを表現する)					
23～23コマ目	講評					
24～27コマ目	石膏と静物のくみあわせ					
28～28コマ目	講評					
29～31コマ目	構成デッサン(テーマを表現する)					
32～32コマ目	講評					
33～35コマ目	石膏と静物のくみあわせ					

36 ～ 36コマ目	中間合評
37 ～ 39コマ目	石膏と静物のくみあわせ
40 ～ 40コマ目	講評
〔教材・テキスト等〕	
〔履修にあたっての留意点〕	
〔実務教員の実務経験〕	
〔備考〕	

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	授業科目名	選択科目Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ(カラーコーディネーター検定)		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1・2・3	開講期間	通年
授業方法	講義 演習・実習	授業コマ数	40コマ(80単位時間)		
担当講師	菊地佳織	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラス対策を通じ、デザイン科の学習や就職先で必要とされる色についての知識を身につけ、今後の作品制作に役立てる。					
〔到達目標〕 ・色彩の心理や理論、市場に与える影響などを理解する ・カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスに合格することができる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(20%)、受講態度(30%)、試験結果(50%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～4コマ目	Chapter1 生活と色の活用～確認テスト				
5～10コマ目	Chapter2 色を自在に操る方法～確認テスト				
11～16コマ目	Chapter3 きれいな配色をつくる～確認テスト				
17～22コマ目	Chapter4 色を美しく見せる光のマジック～確認テスト				
23～28コマ目	Chapter5 背景色を上手に使って色の見えを変えてみよう～確認テスト				
29～33コマ目	Chapter6 色で売り上げをアップするために～確認テスト				
34～36コマ目	練習問題				
37～39コマ目	模擬試験問題				
40～40コマ目	検定				
〔教材・テキスト等〕 カラーコーディネーター検定試験 スタンダードクラス 公式テキスト、配布プリント他					
〔履修にあたっての留意点〕 定期的に小テストを行います					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕 検定は11月にインターネットを通じてパソコンで試験を行います					

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ		授業科目名	選択科目Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ（建築CAD検定）		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア		履修年次	1・2・3	開講期間	通年
授業方法	講義 演習・実習		授業コマ数	40コマ（80単位時間）		
担当講師	土村中	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択		
〔授業のねらい・概要〕 図面を描くために必要な建築知識を身につけ、与えられた条件のもと、建築一般図を作成する技術、および与えられた建築図面をCADシステムを使って正しくトレースする技術を身につける。						
〔到達目標〕 建築図面を他者とも共有できるよう正確に製図することができる。建築CAD検定2級を取得する。						
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（20%）、受講態度（30%）、試験結果（50%）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。						
〔授業時間外に必要な学修内容〕						
授業計画・内容						
1～1コマ目	〔ガイダンス〕 授業の目的、目標					
2～2コマ目	〔建築CAD基礎〕 Vectorworksツール説明					
3～4コマ目	〔建築CAD基礎〕 各ツールを使って図形作成					
5～5コマ目	〔建築CAD基礎〕 テンプレート、フォント、寸法の説明					
6～6コマ目	〔建築CAD基礎〕 建築使用寸法、通り芯の説明・作図					
7～7コマ目	〔CAD製図基礎〕 平面詳細図:内壁、外壁入力					
8～8コマ目	〔CAD製図基礎〕 平面詳細図:サッシ作製、入力					
9～10コマ目	〔CAD製図基礎〕 平面詳細図:建具・折れ戸作製、入力					
11～11コマ目	〔CAD製図基礎〕 平面詳細図:玄関度・勝手口作製、入力					
12～12コマ目	〔CAD製図基礎〕 平面詳細図:ハッチング入力					
13～13コマ目	〔CAD製図基礎〕 平面詳細図:室名など入力					
14～20コマ目	〔CAD製図基礎〕 平面詳細図:12～25コマ目の手順を振り返り、自分で平面詳細図を製図する					
21～23コマ目	〔CAD製図基礎〕 南立面図:GL、壁、窓、手すりなど立面図の要素の作製					
24～27コマ目	〔CAD製図基礎〕 南立面図:屋根の作製方法解説					
28～33コマ目	〔CAD製図基礎〕 南立面図:41～48コマ目の手順を振り返り、自分で南立面図を製図する					
34～36コマ目	〔問題演習〕 過去問題①					

37 ～ 40コマ目	[問題演習] 過去問題②
〔教材・テキスト等〕 必要に応じてプリント配布	
〔履修にあたっての留意点〕	
〔実務教員の実務経験〕 建築における図面制作の実務経験	
〔備考〕	

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養Ⅱ・Ⅲ	授業科目名	選択科目Ⅱ・Ⅲ (IL/PSIエキスパート)		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	2・3	開講期間	通年
授業方法	講義 演習・実習	授業コマ数	40コマ (80単位時間)		
担当講師	菊池誠	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
サーティファイソフトウェア活用能力認定委員会 Photoshop, Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパートに合格する知識と技能を身に付ける。					
〔到達目標〕					
・Illustratorを用いたDTPファイル及びWebデザインパーツの作成や、Photoshopを用いた画像ファイルの作成などのコンテンツ制作に関するスキルを身に付けることができる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(20%)、受講態度(30%)、試験結果(50%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であることと、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～5コマ目	Illustrator第一部実技問題				
6～11コマ目	Photoshop第一部実技問題				
12～18コマ目	Illustrator実践問題				
19～25コマ目	Photoshop実践問題				
26～31コマ目	Illustrator, Photoshop第一部知識問題				
32～40コマ目	総まとめ				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
2年生以上が受講可能。事前にPhotoshop, Illustratorの基本を習熟のこと。また、試験前に試験対策特講を行うため、参加することを推奨します。					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養 I・II・III	授業科目名	選択科目 I・II・III (フォトマスター検定)		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1・2・3	開講期間	通年
授業方法	講義 演習・実習	授業コマ数	40コマ (80単位時間)		
担当講師	小林史朗	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
静止画を撮影するにあたって基本的な知識を身につけ、状況に合わせた適切な判断や、処理ができる技術習得を目指す。					
〔到達目標〕					
カメラの基本的知識と撮影技術の基礎知識習得。フォトマスター検定3級もしくは2級の取得。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(20%)、受講態度(30%)、試験結果(50%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であることも単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～4コマ目	演習：カメラの基礎知識《露出、構図、カメラの各メニュー》※実際にカメラに触れながら行います				
5～8コマ目	演習：レンズの基礎知識《レンズの種類、画角》※実際にカメラに触れながら行います				
9～11コマ目	撮影用周辺機材 / 機材管理				
12～16コマ目	演習：光と撮影※実際にカメラに触れながら行います				
17～21コマ目	総合演習：撮影実践				
22～24コマ目	写真の仕上げ				
25～26コマ目	写真文化に関すること(イベント/団体/写真家/法律/マナー/環境)				
27～29コマ目	デジタルカメラとフィルムカメラ				
30～34コマ目	演習：フォトレタッチ				
35～40コマ目	過去問対策				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養 I	授業科目名	基礎教養		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	前期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 安心して充実した学生生活を送るための心構えを身につけ、在学中や卒業後の目標を立てることで今後の学習の見通しを立てることが出来るようになる。また、インターネットモラルを身につけ、正しい活用ができるようになる。					
〔到達目標〕 ・スムーズに学校生活を送ることが出来るようになるため、学校での生活について正しく理解することができる ・他者との関わりを通じて、自己表現ができる ・iBut検定に合格することで、正しいインターネットについての知識を獲得することができる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(50%)、提出物/制作物(20%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～5コマ目	オリエンテーション(学生の手引き確認、必要書類の記入、校内案内、健康診断、パソコン設定など)				
6～7コマ目	グループワーク(自己紹介、アイスブレイクなど)				
8～12コマ目	インターネットモラルの学習(iBut試験)				
〔教材・テキスト等〕 学生の手引き、「iBut」インターネットベーシックユーザーテスト テキスト					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養 I	授業科目名	就職対策 I		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	後期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	12コマ (24単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
社会人としての正しい知識や立ち居振る舞い、身だしなみ、基礎知識を身につけ、就職活動をスムーズに始めることができる。					
〔到達目標〕					
・就職活動の流れや求人票の見方を理解する ・ビジネスパーソンとしての立ち居振る舞いや身だしなみを身につける					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	就職活動の流れについて、求人票の見方について				
3～6コマ目	面接、履歴書で必要な事項について(自己PR、長所、短所等)				
7～9コマ目	ビジネスマナー(敬語、メール、電話、立ち居振る舞い等)				
10～12コマ目	企業・業界研究				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養Ⅱ		授業科目名	就職対策Ⅱ		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア		履修年次	2年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・実習		授業コマ数	24コマ (48単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員	一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 就職活動のために必要となる対策や、自己理解・企業理解を深める。就職活動を通して自身の将来設計や社会的な考え方を身につける。						
〔到達目標〕 ・希望の業界・職種への内定に向けて、自分で納得できる応募書類作成や面接を行うことができる ・卒業後、業界で求められる人材になるための準備を進めることができる						
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（30％）、受講態度（40％）、提出物／制作物（30％）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80％以上であること、制作物の提出率100％、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。						
〔授業時間外に必要な学修内容〕						
授業計画・内容						
1～12コマ目	〔準備〕 企業研究、志望動機、自己PRの掘り下げ、書類作成、面接対策、ほか必要な個別課題の解消					
13～24コマ目	〔就業準備〕 社会で働く上で必要なマナー、対応スキルの習得（内定後順次）					
〔教材・テキスト等〕 必要に応じてプリント配布						
〔履修にあたっての留意点〕						
〔実務教員の実務経験〕						
〔備考〕						

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	ビジネス教養Ⅲ	授業科目名	就職対策Ⅲ		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	通年
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	24コマ (48単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 就職活動を通して自身の将来設計や社会的な考え方を身につけ、即戦力となる人材を目指す					
〔到達目標〕 ・主体性を持って就職活動を行うことができる ・卒業後、業界で求められる人材になるための準備を進めることができる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(40%)、提出物/制作物(30%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～12コマ目	〔準備〕 企業研究、志望動機、自己PRの掘り下げ、書類作成、面接対策、ほか必要な個別課題の解消				
13～24コマ目	〔就業準備〕 社会で働く上で必要なキマナー、対応スキル、ビジネスマインド、キャリアプラン (内定後順次)				
〔教材・テキスト等〕 必要に応じてプリント配布					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

(様式1)

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	キャリアデザイン I	授業科目名	業界研究 I		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	1年	開講期間	後期
授業方法	講義・演習・実習	授業コマ数	16コマ (32単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕 自分の強みや希望する業界について理解し、就職活動に向けての作品制作や書類制作、面接対策の準備を整える。興味のある分野以外にも研究を進めることで、今後の進路に幅広い選択肢を持たせる。					
〔到達目標〕 ・希望する企業を10社以上リストアップし、調べることができる ・目指す企業の特徴や違いについて、説明することができる ・履歴書の項目を志望動機以外すべて記入することができる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(50%)、提出物/制作物(20%)、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80%以上であること、制作物の提出率100%、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～3コマ目	業界・職種についての研究				
4～5コマ目	各種リクルートサイト登録、活用方法について理解する				
6～8コマ目	学生時代に頑張ったこと、アルバイトやボランティア経験等の洗い出し				
9～12コマ目	自己PR作成、履歴書下書き				
13～16コマ目	企業で自分が役に立てること、さらに必要な作品や経験の洗い出しと準備				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	キャリアデザインⅡ	授業科目名	業界研究Ⅱ		
所属	総合デザイン グラフィックデザイン アニメ・マンガ CGクリエイト 建築インテリア	履修年次	2年	開講期間	前期
授業方法	講義 演習・実習	授業コマ数	16コマ (32単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
自己の視野、視座を広めるため職業理解を掘り下げ、就業後のイメージを持ちキャリアデザインを行う					
〔到達目標〕					
・広い視野で物事を見ながら、進路を選択することが出来る ・水平思考で考え、自己の正解を導き出すことが出来る					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率（30％）、受講態度（50％）、提出物／制作物（20％）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80％以上であること、制作物の提出率100％、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	学習してきた分野の職業について再確認				
3～7コマ目	希望する業界に向けて、ポートフォリオの確認・ブラッシュアップを行う				
8～10コマ目	業界別に必要なスキルの洗い出しを行う				
11～13コマ目	学生と社会人の違いについて考え、今後自分に必要な経験や技術などを洗い出し、行動計画を立てる				
14～16コマ目	5年後、10年後の自分について考え、キャリアデザインを行う				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					

授業シラバス

盛岡情報ビジネス&デザイン専門学校

単位名	キャリアデザインⅢ	授業科目名	業界研究Ⅲ		
所属	総合デザイン	履修年次	3年	開講期間	前期
授業方法	講義 演習・実習	授業コマ数	16コマ (32単位時間)		
担当講師	クラス担任	実務教員・一般教員	分類	必修・選択必修・自由選択	
〔授業のねらい・概要〕					
卒業後に即戦力となるべく職業理解を掘り下げ、業界で活躍できる人材を目指し、キャリアデザインを行う					
〔到達目標〕					
・業界の即戦力となるために必要な技術や人間性について理解し、必要な力を身につけることができる					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率（30％）、受講態度（50％）、提出物／制作物（20％）、により評価する。また、すべての評価が「可」以上であること、出席率80％以上であること、制作物の提出率100％、提出物の期限厳守も単位取得の条件とする。					
〔授業時間外に必要な学修内容〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	学習してきた分野の職業について再確認				
3～7コマ目	希望する業界に向けて、ポートフォリオの確認・ブラッシュアップを行う				
8～10コマ目	業界別に必要なスキルの洗い出しを行う				
11～13コマ目	学生と社会人の違いについて考え、今後自分に必要な経験や技術などを洗い出し、行動計画を立てる				
14～16コマ目	5年後、10年後の自分について考え、キャリアデザインを行う				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕					
〔備考〕					