

(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	デッサン/クロッキー I		
所属	CGクリエイト	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	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〕 CG制作の際に必要な形を見る力・質感や立体感に加えてモチーフの魅力を表現する力を養う。また、クロッキーの際には人体のつくりに触れ、映像の絵コンテ制作や、3DCGの有機的なモデリングおよびアニメーションに必要な形状理解力を養う。					
〔到達目標〕 デッサン…自分の描いているデッサンの形を客観的に捉え、正確に描写できる。質感や立体感、魅力の表現ができる。 クロッキー…人体のつくりを理解し、限られた時間でも身体の全体および各部位が違和感なく表現できる。					
〔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〕 普段から身の回りを観察し、デッサン・クロッキー・スケッチ等を行うことが望ましい					
授業計画・内容					
1～2コマ目	〔導入/デッサン基礎〕 グラ 授業の目的と概要。画材など準備物の確認。グラデーションで鉛筆の練習。				
3～5コマ目	〔デッサン演習〕 球、立方体、円柱のデッサン…モチーフを観察し形を修正、陰影や接地面からの反射の表現を確認				
6～8コマ目	〔デッサン演習〕 静物デッサン(球、立方体、円柱の応用)				
9～12コマ目	〔デッサン演習〕 石膏像(面取り) デッサン①(正位置)				
13～14コマ目	〔講評会〕 課題振り返り、補足指導				
15～16コマ目	〔クロッキー基礎〕 人体構造…骨格の理解、身体の形状を簡略的に捉えて表現する				
17～18コマ目	〔クロッキー演習〕 人物のクロッキー/石膏像のクロッキー				
19～22コマ目	〔デッサン演習〕 石膏デッサン②(構成)				
23～24コマ目	〔講評会〕 課題振り返り、補足指導				
〔教材・テキスト等〕 プリントの配布					
〔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	建築制作実習		
所属	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	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〕 模型は、実際に立ち上がる空間として作品の思考・検討に有効であり、3Dの技術が普及した今でも有効に活用されている。計画した建築を自身で検討したり、人に計画を伝えるための一つのツールとして、模型表現の基礎を学ぶ。					
〔到達目標〕 建築模型を制作するための基礎を身に着け、思考・検討しながら演習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(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〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	[ガイダンス] 授業の目的、目標 [模型製作基礎]カッターを使って材料の切り出し(スチレンボードほか、材料をきれいにカットする)				
3～6コマ目	[模型演習①]小規模空間の思考・検討、制作				
7～8コマ目	プレゼンテーション、まとめ				
〔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〕					
〔実務教員の實務経験〕					
〔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	デザイン実習 I	授業科目名	表現基礎演習		
所属	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	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〕 手描きによる空間表現技法を学ぶ。建築を計画する際、かたちや作りを決めていく過程を手描きで行うことによって、思考・検討しながらより適切な設計が可能となる。建築で用いられる空間表現を学びながら自身の表現力を養う。					
〔到達目標〕 建築における空間表現技法（一点透視図法、二点透視図法、アイソメ図、アクソメ図、外観パース）を理解し、技法に則って表現することができるようになる。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（30%）、受講態度（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〕 普段から建築やインテリアについて目に留め、トレースや既存空間のスケッチをしておけることが望ましい。自身が計画する空間のイメージについても、スケッチを通じてアウトプットに努めてみて欲しい。					
授業計画・内容					
1～1コマ目	[ガイダンス] 授業の目的、目標 [透視図法] 透視図法の種類、その他の表現				
2～2コマ目	[演習①：一点透視図法] 一点透視図法でのパース作成手順を確認 自室内観の平面図作成				
3～3コマ目	[演習①：一点透視図法] 自室内観のパース作成（一点透視）				
4～4コマ目	〃				
5～5コマ目	[演習②：二点透視図法] 二点透視図法でのパース作成手順を確認				
6～6コマ目	[演習②：二点透視図法] 自室内観のパース作成（二点透視）				
7～7コマ目	〃				
8～8コマ目	〃				
9～9コマ目	[演習③：アイソメ図] アイソメ図の作成手順を確認				
10～10コマ目	[演習③：アイソメ図] フィリップ・ジョンソン「タウンハウス」のアイソメ図作成				
11～11コマ目	[演習④：アクソメ図] アクソメ図の作成手順を確認				
12～12コマ目	[演習④：アクソメ図] フィリップ・ジョンソン「タウンハウス」のアクソメ図作成				
13～13コマ目	[演習⑥：二点透視による外観パース（木造2階建専用住宅）] 外観パースの作成手順を確認				
14～14コマ目	[演習⑥：二点透視による外観パース（木造2階建専用住宅）] 外観パース作成				
15～15コマ目	〃				
16～16コマ目	まとめ				
〔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	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	デッサン/クロッキーⅡ		
所属	グラフィックデザイン アニメ・マンガ	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	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〕					
学習する画材の使い方等基礎的な点を踏まえ、形状に対してより深い理解を追求する。主に鉛筆を使用し、静物・人物画を描く。また、同時にクロッキー（短時間の描写）も行い、描写のトレーニングをする。					
〔到達目標〕					
物の形を性格に捉える方法に加え、光と影の関係を理解し、モチーフの形状を忠実に再現することができる。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率（30%）、受講態度（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	黒い背景のデッサン				
2～3コマ目	白黒写真の模写				
4～4コマ目	講評				
5～6コマ目	石膏デッサン				
7～7コマ目	中間合評				
8～9コマ目	石膏デッサン、講評				
10～11コマ目	静物デッサン（モチーフ数の多い画面構成）				
12～12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	デザイン実習Ⅱ	授業科目名	デッサン/クロッキーⅡ		
所属	CGクリエイト (3DCG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	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〕 デッサン/クロッキーⅡで身に付けた基礎を伸ばし、形を捉える力・質感や立体感に加え、シーナールの魅力を表現する力を養う。また、クロッキーの際には人体のつくりに触れ、映像の絵コンテ制作や、3DCGの有機的なモデリングおよびアニメーションに必要な形状理解力を養う。					
〔到達目標〕 デッサン…自分の描いているデッサンの形を客観的に捉え、正確に描写できる。質感や立体感、魅力の表現ができる。 クロッキー…人体のつくりを理解し、限られた時間でも身体の全体および各部位が違和感なく表現できる。					
〔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〕 普段から身の回りを観察し、デッサン・クロッキー・スケッチ等を行うことが望ましい					
授業計画・内容					
1～5コマ目	[クロッキー演習/デッサン演習] 人物クロッキー/人物デッサン				
6～10コマ目	[クロッキー演習/デッサン演習] 静物クロッキー/静物デッサン(構成)				
11～12コマ目	[講評会]課題振り返り、補足指導				
〔教材・テキスト等〕 プリントの配布					
〔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	構図研究		
所属	CGクリエイト (映像専攻)	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	阿部鷹丸	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〕					
いままで学んだ撮影技術の基礎を振り返り、構図の活用・研究を行い、制作物に反映できるようになる。					
〔到達目標〕					
・1年次で習得した撮影技術を振り返り、構図の考え方を取り入れ、活用できるようになる。 ・静止画・動画それぞれの構図の考え方を取り入れ、作品に反映できるようになる。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(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〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	構図の考え方、静止画・動画の構図の違い				
3～5コマ目	実際に構図を取り入れた撮影、制作				
6～7コマ目	複数の構図を取り入れた撮影方法に関して				
8～11コマ目	機材別の撮影方法、構図の取り入れ方に関して				
12～12コマ目	撮影したもの、使用した構図の振り返り				
〔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〕					
映像制作会社での実務経験					
〔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	建築インテリア造形		
所属	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	12コマ (24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〕 2年後期の卒業制作に向け、造形力の向上を図る。実務を想定したデザイン演習（あれば企業依頼）を通し、レーザー加工機、カッティングプロッター、3Dプリンター等の使い方も学びながら制作の幅を広げる。					
〔到達目標〕 現実性と照らし合わせて演習に取り組むことができる。加工機の使い方に理解を深め、制作の質向上につなげる。					
〔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〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	[ガイダンス] 授業の目的、目標 [演習課題準備] 概要説明、演習で使用する機材の説明				
3～4コマ目	[演習課題] デザイン案調査、検討				
5～6コマ目	プレゼンテーション				
7～8コマ目	[演習課題] デザイン案ブラッシュアップ、実制作				
9～12コマ目	[加工機演習] レーザー加工機、カッティングプロッター、3Dプリンター等の演習、まとめ				
〔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	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	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	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	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	制作企画		
所属	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	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	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	グラフィックデザイン	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	24コマ (48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、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	烏口の復習				
2～2コマ目	アナログでの版下製作を理解する				
3～3コマ目	デジタルとアナログの違い				
4～4コマ目	版下製作				
5～5コマ目	シリーズ広告①-商業における広告の重要性				
6～6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				
7～7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				
8～8コマ目	シリーズ広告④-レイアウトの考察と制作				
9～9コマ目	シリーズ広告⑤-商品の撮影とレタッチ				
10～11コマ目	シリーズ広告⑤-作品仕上げ				
12～12コマ目	シリーズ広告⑥-完成と講評会				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の实務経験〕 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	グラフィックデザイン	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	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、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				
〔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	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・ 実習	授業コマ数	16コマ (32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〕 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、一つの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〕					

(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	キャラクターイラスト基礎A		
所属	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	28コマ (56単位時間)		
担当講師	高瀬コウ	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〕					
イラスト制作のメインとなるキャラクターイラストの基礎を身につけ、魅力的なイラストを描くことができるようになる。					
〔到達目標〕					
・Clipstudioの基本操作ができるようになる ・イラスト制作における工程を理解し、描くことができるようになる ・魅力的なイラストに仕上げるための効果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〕					
PCの基本的な操作や、clipstudioの主な機能の把握、商業作品の鑑賞					
授業計画・内容					
1～2コマ目	オリエンテーション、Clipstudioの基本				
3～3コマ目	イラスト制作の工程について				
4～6コマ目	レイヤー実践（イラスト制作）				
7～8コマ目	キャラクターデザイン講座				
9～28コマ目	一枚絵制作（構図、ラフ、線画、流し込み、彩色、簡易的な背景、効果、講評）				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕					
イラストレーター、キャラクターデザイナー。書籍挿絵やVtuberのイラストデザインなどを担当。					
〔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	マンガ作画基礎A		
所属	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	40コマ (80単位時間)		
担当講師	皆川正幸	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〕					
漫画制作の基本を理解し、手描きの漫画原稿を描くことができる					
〔到達目標〕					
・Gペンを使って人物、建物、効果線を描くことができる ・スクリーントーンを使用して人物の影、建物の質感の表現をすることができる ・コンテストに応募する					
〔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〕					
Gペンを自由自在に使いこなせるよう、授業時間外にもペン練習を推奨する。また、様々なものをモノクロで表現するために、普段から身の回りのものを良く観察することを心掛けて欲しい。					
授業計画・内容					
1～2コマ目	ペン練習（フリーハンドでかけあみを描く、定規を使って線を引く等）				
3～5コマ目	人物を描く（表情、全身、描き分け）				
6～8コマ目	人物のペン入れとペンタッチの効果について				
9～11コマ目	スクリーントーン・ホワイトの使い方（基本）				
12～13コマ目	【プリント】パース背景の基本				
14～16コマ目	【プリント】1点透視図法で廊下を描く				
17～20コマ目	【プリント】2点透視図法で部屋を描く				
21～26コマ目	コンテスト作品制作指導（いわてマンガ大賞）				
27～28コマ目	人物の背景に使う効果線の種類と描き方（スピード線、かけあみ、トーン等）				
29～32コマ目	【プリント】人物にパースをつけて描く				
33～36コマ目	【プリント】複数の人物にパースをつけて描く				
37～40コマ目	学年末制作				

〔教材・テキスト等〕

背景資料集、配布プリントなど

〔履修にあたっての留意点〕

作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。
手がけた原稿、作品はその都度完成させる。

〔実務教員の実務経験〕

少年漫画誌での連載、アシスタント経験

〔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	マンガ構成基礎A		
所属	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	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〕 ストーリーマンガの基本的な物語構成、コマ割り、キャラクター作りの仕組みを理解し、オリジナルのマンガ作品を完成させることができるようになる。					
〔到達目標〕 ・基本的な物語の構成技法に沿ったプロットを作ることができる ・プレゼン資料としてのキャラクター表を作ることができる ・コマ割りをしネームを切ることができる ・コンテストや持ち込み・投稿を前提にしてマンガを完成させることができる					
〔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〕 普段から様々なことにアンテナを張って情報収集をしたり、映画やドラマ等を鑑賞する等のインプットが必要になります。また、制作の時間は授業時間内だけでは足りないため、必然的に自宅での作業が発生します。					
授業計画・内容					
1～1コマ目	導入、コマ割りの仕方について。演習：童謡を2Pのネームにする				
2～4コマ目	原稿用紙の使い方～原稿模写				
5～5コマ目	物語の構成① 5 W1Hについて。演習：5 W1Hで物語のあらすじを書く				
6～6コマ目	プロット、キャラクター表、ネームの決まりについて				
7～8コマ目	2Pネームのネタ出し～ネーム作成～講評会				
9～12コマ目	8Pネームのネタ出し、キャラクター作成～ネーム制作～講評会				
13～13コマ目	「いわてマンガ大賞」アイデア出し（「岩手」について）				
14～16コマ目	「いわてマンガ大賞」プロット・キャラクター表作成				
17～20コマ目	「いわてマンガ大賞」下絵				
21～25コマ目	「いわてマンガ大賞」ペン入れ、仕上げ、完成（4P以上の原稿を完成させる）				
26～31コマ目	シナリオのあるマンガを完成させる（ネーム～下絵～ペン入れ～仕上げ）				
32～36コマ目	シナリオのあるマンガを完成させる（ネーム～下絵～ペン入れ～仕上げ）				
37～40コマ目	キャラクタービジュアルについて。複数の同性キャラクターを作る（性格を決めて男女4人）				

〔教材・テキスト等〕

〔履修にあたっての留意点〕

作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。

〔実務教員の実務経験〕

出版社で漫画編集者として勤務。ネーム構成者の経験。

〔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	アニメーション基礎A		
所属	アニメ・マンガ	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	鈴木泰子	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〕 授業では原画を使用し、キャラクターの「振り向き」の動かし方を学びアニメーションの動画の基礎を見につけることができる。動画はClipstudioを使用し、描いたものの動きをチェックする。					
〔到達目標〕 ・用意された原画を元に「振り向き」の動画が描けるようになる ・動画の描き方を通じて様々な角度から見た頭部を描けるようになる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率（30%）、受講態度（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〕 様々な物をどの角度からでも描けるようになること。Clipstudioのインストールが必要					
授業計画・内容					
1～3コマ目	クリンナップ（トレス）の仕方				
4～6コマ目	キャラクターの振り向き動画				
7～7コマ目	Clipstudioのアニメーション機能を使い、描いた振り向きの動きの確認				
8～12コマ目	振り向きの原画から動画までを描く				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕 アニメーション制作会社で動画・動画検査・原画作業に携わる					
〔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	美術解剖学		
所属	アニメ・マンガ	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	槻月沙江	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〕					
アニメーション、マンガ、イラストにおいて人体構造を理解し、人体を的確に描けるようになる					
〔到達目標〕					
・人体の内部構造である解剖学の知識を身につけ、他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(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	人体全体の区分 名称 ルールについて				
2～2コマ目	体幹の骨格				
3～3コマ目	体幹の筋肉				
4～4コマ目	下肢の骨格				
5～5コマ目	下肢の筋肉				
6～6コマ目	上肢の骨格				
7～7コマ目	上肢の筋肉				
8～8コマ目	手の骨格、筋肉				
9～9コマ目	足の骨格、筋肉				
10～10コマ目	頭部の分類、分析				
11～11コマ目	全身のドーイング				
12～12コマ目	ビッグシェイプ				

〔教材・テキスト等〕

「スケッチで学ぶ美術解剖学」

〔履修にあたっての留意点〕

作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。

〔実務教員の実務経験〕

漫画家、イラストレーター。縦スクロールコミックの連載、企業案件漫画制作の経験

〔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	デジタルコミック基礎		
所属	アニメ・マンガ	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	槻月沙江	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〕					
Clipstudioを使用し、モノクロマンガを制作する技術を身につける					
〔到達目標〕					
・Clipstudioでのモノクロデータの扱いを理解し、マンガ原稿を制作することができる					
〔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	デジタル漫画制作基礎 原稿用紙の使い方とツール説明				
3～4コマ目	4コマ漫画制作 コマ割りの調整 文字入力 線画練習				
5～6コマ目	ベタ、トーン貼り、ホワイト 簡単なカットにトーンを貼って練習				
7～9コマ目	パース定規の使い方				
10～12コマ目	プロ原稿の模写				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕					
漫画家、イラストレーター。縦スクロールコミックの連載、企業案件漫画制作の経験					
〔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	マンガ作画基礎B		
所属	アニメ・マンガ (マンガ専攻)	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	24コマ (48単位時間)		
担当講師	皆川正幸	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〕					
漫画制作の基本を理解し、手描きの漫画原稿を描くことができる。					
〔到達目標〕					
・Gペンを使って人物、建物、効果線を描くことができる ・スクリーントーンを使用して人物の影、建物の質感等の表現をすることができる ・新人賞等への入賞を意識した作品の完成度に近づける					
〔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〕					
Gペンを自由自在に使いこなせるよう、授業時間外にもペン練習を推奨する。また、様々なものをモノクロで表現するために、普段から身の回りのものを良く観察することを心掛けて欲しい。					
授業計画・内容					
1～3コマ目	【プリント】3点透視図法で教室と人物を描く				
4～6コマ目	【プリント】街並み(坂道を描く)				
7～9コマ目	【プリント】街並み(曲がった道を描く)				
10～12コマ目	【プリント】階段(1点透視図法)				
13～15コマ目	【プリント】階段(2点透視図法)				
16～17コマ目	【プリント】遠くの背景をぼかして描く				
18～19コマ目	【プリント】影を活かした背景を描く				
20～24コマ目	個別作品制作指導				
〔教材・テキスト等〕					
背景資料集、配布プリントなど					
〔履修にあたっての留意点〕					
作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。 手がけた原稿、作品はその都度完成させる。					
〔実務教員の実務経験〕					
少年漫画誌での連載、アシスタント経験					
〔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	マンガ構成基礎B		
所属	アニメ・マンガ (マンガ専攻)	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	24コマ (48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〕 映画シナリオや童話等を元にした物語構成論について学び、プロットを作ることができる。また、16P程度の中編のオリジナルストーリーマンガを完成させることができる。					
〔到達目標〕 ・複数の物語の構成技法に沿ったプロットを作ることができる ・効果的なコマ割り方法で演出力を身につける ・持ち込み・投稿を前提にしてマンガを完成させることができる					
〔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〕 普段から様々なことにアンテナを張って情報収集をしたり、映画やドラマ等を鑑賞する等のインプットが必要になります。また、制作の時間は授業時間内だけでは足りないため、必然的に自宅での作業が発生します。					
授業計画・内容					
1～4コマ目	物語の構成～物語構成論と演習(行為者モデル、通過儀礼、英雄神話、貴種流離譚)				
5～7コマ目	物語の構成～ハリウッドシナリオの構成について				
8～12コマ目	ネーム演習(お題を元に2Pネームを完成させる)～講評会				
13～24コマ目	投稿用ストーリーマンガの作成				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の实務経験〕 出版社で漫画編集者として勤務。ネーム構成者の経験。					
〔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	キャラクターイラスト基礎B		
所属	アニメ・マンガ (アニメ/イラスト専攻)	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	高瀬コウ	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〕 企業で必要とされる基本的な技術を身につけ、入社時のポートフォリオに掲載できるレベルの作品を作ることができるようになる。					
〔到達目標〕 ・複数人で作業することを意識したイラストデータを作ることができる ・絵柄寄せに対応することができる					
〔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〕 PCの基本的な操作や、clipstudioの主な機能の把握、商業作品の鑑賞					
授業計画・内容					
1～1コマ目	ポートフォリオについて説明				
2～12コマ目	キャラクターデザインについて(三面図、立ち絵、表情差分)				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕 イラストレーター、キャラクターデザイナー。書籍挿絵やVtuberのイラストデザインなどを担当。					
〔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	デジタルツール基礎		
所属	アニメ・マンガ (アニメ/イラスト専攻)	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	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〕					
adobe Aftereffects、Premiere、Live2Dの基礎を身につける					
〔到達目標〕					
・アニメーション制作における撮影の基本知識を理解する ・Aftereffects、Premierで簡単な動画を作ることができる ・Live2Dで基本的な動きを作ることができる					
〔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					
1～10コマ目	AfterEffects、Premiere概要				
2～3コマ目	イラストを動画にする				
4～5コマ目	テキストアニメーション				
6～7コマ目	アニメーション撮影法				
8～10コマ目	Live2D基本				
11～12コマ目	課題制作				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
作品における途中の工程や完成作品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	専門デザイン I	授業科目名	アニメーション基礎B		
所属	アニメ・マンガ (アニメ/イラスト専攻)	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	24コマ (48単位時間)		
担当講師	鈴木泰子	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〕 授業では原画を使用し、主に基礎的なキャラクターの動き「歩き」「走り」などの動かし方を学び、アニメーション動画の基礎を身につけることができる。動画はClipstudioを使用し動きをチェックする。					
〔到達目標〕 ・用意された原画を元に「歩き」「走り」の動画が描けるようになる ・動画の描き方を通して普段目にしていない人の歩き方やポーズなどを観察し、「自ら描いてみる」という習慣を身につける ・自ら原画を描き動画まで描くことができる					
〔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〕 模写やデッサンなど。アニメーションは量を描かないと動いて見えないため、量を描けるようになること。物の形への理解を深めるために観察すること。					
授業計画・内容					
1～4コマ目	歩きの動画(計6枚)				
5～6コマ目	様々な歩きのポーズを模写。クロッキーする				
7～10コマ目	歩きの原画から動画までを描く				
11～14コマ目	走りの動画(計4枚)				
15～16コマ目	様々な走りのポーズを模写、クロッキーする				
17～20コマ目	走りの原画から動画までを描く				
21～22コマ目	旗のなびき動画				
23～24コマ目	アニメの用語説明(DVDを見ながら解説)				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕 アニメーション制作会社で動画・動画検査・原画作業に携わる					
〔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	マンガ作画A		
所属	アニメ・マンガ	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	皆川正幸	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年次の習得技術の復習と確認を行いながら、手描き作画の技術を定着させ、イラストや漫画に技術を活かすことができるようになる。					
〔到達目標〕 ・線の強弱やトーンの重ねや削りを活用し、風景などをリアルにモノクロで描写することができる					
〔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〕 ペン練習は絶えず必要なので、授業時間外にもペン練習することを推奨する。また様々なものをモノクロで表現するために、普段から身の回りのものを良く観察することを心掛けて欲しい。					
授業計画・内容					
1～4コマ目	1年次振り返りと不足技術の練習				
5～8コマ目	スクリーン・ホワイトの使い方(応用)				
9～12コマ目	自然物(木、水、岩など)のリアル描写				
〔教材・テキスト等〕 背景資料集、配布プリントなど					
〔履修にあたっての留意点〕 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。 手がけた原稿、作品はその都度完成させる。					
〔実務教員の实務経験〕 少年漫画誌での連載、アシスタント経験					
〔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	テーマ作品制作		
所属	アニメ・マンガ	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	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〕 設定したテーマに沿った作品を作り、見せる・手に取ってもらうことを意識した媒体を完成させる。自分の作品に対する評価を客観的に知る機会を持つ					
〔到達目標〕 ・テーマに沿った作品（マンガ、イラスト等）を完成させることができる ・完成した作品を効果的な方法で冊子、グッズなどの形にすることができる ・印刷用のデータを作ることができる					
〔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〕 作品を展示・配布する機会を活用していきたいです					
授業計画・内容					
1～1コマ目	作品テーマを決め、制作スケジュール・予算決定をする				
2～3コマ目	作品制作（ラフ）～中間発表				
4～7コマ目	作品制作（下絵）～中間発表				
8～12コマ目	作品制作（完成）～入稿データの作成				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕 出版社で漫画編集者として勤務。ネーム構成者の経験。					
〔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	3DCG活用		
所属	アニメ・マンガ	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	梶月沙江	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〕					
3D素材を活用し、効率的な漫画・イラストの制作方法を身につける					
〔到達目標〕					
・3DCGの基本構造を理解し、簡単なオブジェクトを自分で作ることができるようになる ・既存の素材や自分で作った3DCGデータを漫画やイラスト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					
1～3コマ目	3D入門 基本操作 ショートカット 簡単なモチーフの制作				
4～6コマ目	テーブルセットの制作				
7～10コマ目	球体、曲面、連続複製 テクスチャ カラー設定				
11～14コマ目	ライティングとカメラ設定 複雑なオブジェクトの作成				
15～18コマ目	室内の制作				
19～21コマ目	インポート、エクスポート、素材登録				
22～24コマ目	クリスタペイントでの使用、素材投稿、公開について				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕					
漫画家、イラストレーター。縦スクロールコミックの連載、企業案件漫画制作の経験					
〔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	マンガ作画B		
所属	アニメ・マンガ (マンガ専攻)	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	36コマ (72単位時間)		
担当講師	皆川正幸	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年次の習得技術の復習と確認を行いながら、プロの漫画家・漫画アシスタントとして活躍できる技術を身につけることを目標とし、完成度の高い作品を仕上げることができる。					
〔到達目標〕 ・自分の思い描く世界観を表現できるような作画技術を身につける ・投稿作品やアシスタント応募などに使用できる作品を完成させる					
〔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〕 Gペンを自由自在に使いこなせるよう、授業時間以外にもペン練習を推奨する。常に身の回りのものを作画にした場合のイメージを持つこと。					
授業計画・内容					
1～5コマ目	学校の教室を描く(人物あり)				
6～9コマ目	【プリント】室内の俯瞰を描く				
10～13コマ目	【プリント】アオリの絵を描く				
14～18コマ目	風景(街並み)のリアル描写				
19～23コマ目	メカ(自動車、バイク等)のリアル描写				
24～27コマ目	食べ物のリアル描写				
28～32コマ目	建物(住宅)のリアル描写				
33～36コマ目	作品のまとめ				
〔教材・テキスト等〕 背景資料集、配布プリントなど					
〔履修にあたっての留意点〕 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。 手がけた原稿、作品はその都度完成させる。					
〔実務教員の実務経験〕 少年漫画誌での連載、アシスタント経験					
〔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	マンガ構成		
所属	アニメ・マンガ (マンガ専攻)	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	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〕 映画シナリオや童話等を元にした物語構成論について学び、プロットを作ることができる。また、24P程度の中編のオリジナルストーリーマンガを完成させることができる。					
〔到達目標〕 ・複数の物語の構成技法に沿ったプロットを作ることができる ・効果的なコマ割り方法で演出力を身につける ・持ち込み・投稿を前提にしてマンガを完成させることができる					
〔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〕 普段から様々なことにアンテナを張って情報収集をしたり、映画やドラマ等を鑑賞する等のインプットが必要になります。また、制作の時間は授業時間内だけでは足りないため、必然的に自宅での作業が発生します。					
授業計画・内容					
1～5コマ目	シナリオ論 (映画を元に考える)				
6～9コマ目	キャラクター論				
10～18コマ目	ネーム演習 (お題を元にネームを完成させる) ～講評会				
19～40コマ目	投稿用ストーリーマンガの作成				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕 出版社で漫画編集者として勤務。ネーム構成者の経験。					
〔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	デジタルコミック		
所属	アニメ・マンガ (マンガ専攻)	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	20コマ (40単位時間)		
担当講師	槻月沙江	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〕					
Clipstudioを使用し、フルデジタルで漫画を描く力を身につける					
〔到達目標〕					
・Clipstudioを使用し、自分の目指したい方法でフルデジタルの漫画を描くことができる ・プロの漫画家、またはアシスタントとして活躍できるデジタルコミックの基礎を身につける					
〔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	デジタル漫画についての基本知識(縦横は選べる)				
3～5コマ目	デジタル漫画の効果、背景、素材の使用				
6～20コマ目	テーマを設定した4ページもしくは16コマ程度の漫画制作				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の実務経験〕					
漫画家、イラストレーター。縦スクロールコミックの連載、企業案件漫画制作の経験					
〔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	イラスト制作		
所属	アニメ・マンガ (アニメ/イラスト専攻)	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	36コマ (72単位時間)		
担当講師	高瀬コウ	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〕 企業で必要とされる標準的な技術を身につけ、複数人での作品制作に対応できるイラスト制作をすることができるようになる。					
〔到達目標〕 ・複数人で作業することを意識したイラストデータを作ることができる ・幅広いキャラクターを描くことができる ・人物以外の小物や動物、背景イラストを描くことができる ・絵柄寄せに対応することができる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(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〕 PCの基本的な操作や、clipstudioの主な機能の把握、商業作品の鑑賞					
授業計画・内容					
1～5コマ目	分業イラスト制作についての説明(絵柄よせ、塗り寄せ)～テスト合わせ				
6～7コマ目	線画講座				
8～11コマ目	塗り寄せ講座				
12～14コマ目	SDキャラクターの作り方・実践				
15～16コマ目	老若男女の描き方				
17～18コマ目	小物の描き方				
19～20コマ目	動物の描き方				
21～22コマ目	質感の描き方				
23～24コマ目	自然物の描き方				
25～26コマ目	背景の描き方応用				
27～27コマ目	パーツ分けイラストデータの制作方法(Live2D)				
28～36コマ目	テスト合わせのラフ・塗り復習				

〔教材・テキスト等〕

〔履修にあたっての留意点〕

作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。

〔実務教員の実務経験〕

イラストレーター、キャラクターデザイナー。書籍挿絵やVtuberのイラストデザインなどを担当。

〔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	デジタルツール		
所属	アニメ・マンガ (アニメ/イラスト専攻)	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	20コマ (40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〕					
adobe Aftereffects、Premiere、Live2Dの操作を習得し、アニメーションを制作できるようになる					
〔到達目標〕					
・アニメーション制作における撮影の基本知識を身につけ、操作できるようになる ・Live2Dで動画を作ることができる ・アニメーションの主なエフェクトを作ることができる					
〔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					
1～3コマ目	イラストを動画にする				
4～5コマ目	アニメーション撮影法				
6～8コマ目	アニメーションでよくみられるエフェクトのかけ方				
9～14コマ目	live2Dの使い方				
15～16コマ目	テキストアニメーション				
17～18コマ目	シェイプアニメーション				
19～20コマ目	課題制作				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の实務経験〕					
〔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	アニメーション動画		
所属	アニメ・マンガ (アニメ/イラスト専攻)	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	鈴木泰子	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〕 アニメーション技術のまとめとして、個人で動画制作を行う。様々な動きを観察することや模写をすることを継続し、1年次で学んできたことを工夫しながら自分の動画に活用できるようになる。					
〔到達目標〕 ・他者が見てわかるような短編動画を制作することができる ・既存の作品や普段の生活をよく観察し、アニメーションに必要な表現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(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〕 自主勉強用スケッチブックなどを使い、模写やクロッキーなどをしてデッサン力を上げ、絵を描くことを習慣化すること					
授業計画・内容					
1～6コマ目	重い荷物を持ち上げて運ぶ				
7～12コマ目	アニメや原画集から1カット模写して動きを描く				
13～16コマ目	ボールを投げる				
17～22コマ目	風船を投げる				
23～40コマ目	原画動画を分けて考えず動きを作る				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕 表現の幅を広げるため様々なことを経験し、観察するようにしましょう。 作品における途中の工程や完成作品の提出期限は厳守すること。					
〔実務教員の實務経験〕 アニメーション制作会社で動画・動画検査・原画作業に携わる					
〔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	3 DCG基礎A		
所属	CGクリエイト	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	40コマ (80単位時間)		
担当講師	竹田佳子	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〕 3dsmaxの基本的な使い方を習得し、簡単なモデリング、Photoshopによるテクスチャリング、ライティング、レンダリングの一連の作業を覚える。					
〔到達目標〕 3dsmaxでオブジェクトの作成ができ、簡単なモデリングができる。マテリアルについて理解し、レンダリングまでの作業が行える。					
〔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					
1～10コマ目	3dsmaxのインストール				
2～4コマ目	UIの説明、オブジェクトの作成と移動回転スケール				
5～9コマ目	モディファイアスタックの説明、編集可能ポリゴンの説明。				
10～14コマ目	ティーセットの作成。マテリアルの基本の説明。ライティングとレンダリング。				
15～29コマ目	学校の椅子を作る。				
30～40コマ目	Photoshopによるテクスチャの作成。ライティングとレンダリング。				
〔教材・テキスト等〕 自作テキスト					
〔履修にあたっての留意点〕 パソコンのユーザー名を半角英語で					
〔実務教員の実務経験〕 ゲーム開発、アニメ制作、CM用映像作成、特撮用映像作成					
〔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	モーショングラフィックス基礎		
所属	CGクリエイト	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	36コマ (72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〕					
Adobe Aftereffectsを使用して、モーショングラフィックスの製作法を身に付ける。					
〔到達目標〕					
Aftereffectsの基礎を習熟し、キーフレームアニメーション、シェイプ、テキスト、3D等活用し、モーショングラフィック制作ができるようになる。					
〔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	Aftereffects概要				
2～4コマ目	キーフレーム編集				
5～7コマ目	シェイプレイヤー・シェイプアニメーション				
8～12コマ目	テキストレイヤー・テキストアニメーション				
13～15コマ目	3Dレイヤーの使い方				
16～18コマ目	まとめ				
19～21コマ目	エフェクト・調整レイヤー				
22～24コマ目	マスク・描画モード				
25～26コマ目	まとめ				
27～36コマ目	課題制作				
〔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	撮影基礎		
所属	CGクリエイト	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	40コマ (80単位時間)		
担当講師	阿部鷹丸	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〕					
撮影方法の基礎から始め、カメラの使い方・編集技術など映像に関する関心や知識を身につける					
〔到達目標〕					
・撮影機材に関する知識を活かし、自身で撮影・編集を行うことができる ・撮影グループでの協力態勢を身に付け、実践での技能の実施・応用ができる					
〔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〕					
撮影・編集を全て授業内で完結することは難しいため、時間外での自主制作や編集、素材整理などが必要					
授業計画・内容					
1～2コマ目	一眼カメラの操作方法、レンズの特徴に関して				
3～3コマ目	撮影機材、周辺機器に関して				
4～6コマ目	撮影実習・構図に関して				
7～8コマ目	premiere pro(編集ソフト)の操作方法に関して				
9～9コマ目	粗編、白完に関して				
10～10コマ目	企画制作・コンテ作成に関して				
11～17コマ目	撮影実習・編集（チーム制作）共通テーマ				
18～20コマ目	制作振り返り				
21～27コマ目	撮影実習・編集（チーム制作）テーマ別				
28～30コマ目	制作振り返り				
31～32コマ目	撮影機材に関して振り返り				
33～38コマ目	作品制作（個人またはチーム）				
39～40コマ目	制作振り返り				
〔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〕 映像制作会社での勤務経験
〔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	映像制作基礎		
所属	CGクリエイト (映像専攻)	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	48コマ (96単位時間)		
担当講師	阿部鷹丸	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〕 撮影に関する基礎から始め、構図の捉え方や企画の提案・編集方法やカメラの使い方・編集技術を身に付け将来的にカメラマンやディレクションなど映像制作に携わることができる技術を身につける					
〔到達目標〕 ・1年次が終了した時点で、一定の撮影・編集を行うことができ、制作に関しての工程を完結することができる ・撮影知識を活かし、撮影グループでの協力を積極的に行い、実践での技能の実施・応用ができる					
〔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〕 撮影・編集を全て授業内で完結することは難しいため、時間外での自主制作や編集、素材整理などが必要					
授業計画・内容					
1～2コマ目	撮影機材の取り扱い方法・備品の確認				
3～4コマ目	照明類など周辺機材に関する詳細				
5～7コマ目	企画提案、構図に関して				
8～14コマ目	テーマ制作、撮影・編集(主にテーマに沿ってカット割り、構図など)				
15～17コマ目	制作振り返り・編集調整				
18～24コマ目	テーマ制作、撮影・編集(商品などを題材にCMなど短編)				
25～27コマ目	制作振り返り・編集調整				
28～34コマ目	テーマ制作、撮影・編集(ショートムービーなど長尺作品)				
35～37コマ目	制作振り返り・編集調整				
38～39コマ目	過去の制作の振り返り				
40～48コマ目	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〕 映像制作会社での実務経験					
〔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	音響基礎		
所属	CGクリエイト (映像専攻)	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	28コマ (56単位時間)		
担当講師	吉田真央	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〕 映像編集に付随する音響編集が適切に行えるよう、音の仕組みや理論を学び、同時に編集ソフトの使用方法も身に付けることが目的である。また、次年度に取得を目指す「映像音響資格」への布石となるような知識も身に付けていく。					
〔到達目標〕 ・波形編集ソフトの操作ができる ・エフェクターなどの意味を理解しつつ使用できる ・マイクや収録機器などの構造を理解し、使用できる ・BGM、効果音などを適切に使用できる					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(20%)、受講態度(30%)、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〕 普段から、TVCM等を見ておき、どのような映像音響物になっているかをチェックしておく。					
授業計画・内容					
1～1コマ目	音響に関わる重要性の説明と、PCへのソフトインストール等の準備。				
2～3コマ目	Adobe Auditionの使用法説明と簡単な波形編集作業。				
4～5コマ目	予め用意されている素材を使用し、ラジオCM20秒の制作をし、編集ソフトの知識経験を高める。				
6～7コマ目	グループに分かれ、「ラジオドラマ」と「紹介VTR」のプリプロダクション作業(シナリオ・紹介文制作)				
8～8コマ目	ラジオドラマ・紹介VTRの収録準備。(DAW録音、収録機、マイク・オーディオインターフェースの使用法等)				
9～13コマ目	ラジオドラマ・紹介VTRの収録。(実際に録音作業や、ナレーション入れ作業を行う)				
14～17コマ目	ラジオドラマ・紹介VTRのポストプロダクション作業。(編集・MA作業)				
18～18コマ目	ラジオドラマ・紹介VTRの完成発表会。(プレゼンテーション能力等の向上目的)				
19～19コマ目	Adobe PremiereとAdobe Auditionとの連携方法と編集方法				
20～20コマ目	ミキサー卓に関する学習。				
21～22コマ目	TVCM制作基準の説明。				
23～24コマ目	音響概論1(音に関わる基礎知識などの復習)				
25～26コマ目	音響概論2(周波数、エフェクター、位相等などの基礎知識などの復習)				
27～27コマ目	期末試験				
28～28コマ目	期末試験答え合わせと説明				
〔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〕

制作会社にて、CM制作や音響制作に従事。独立し、音楽制作、CM制作等に従事。自身の音楽活動を通して、PA等の知識も豊富。

〔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	3DCG基礎B		
所属	CGクリエイト (3DCG専攻)	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	64コマ (128単位時間)		
担当講師	竹田佳子	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〕 前期で学んだモデリングを発展させ、自分の狙ったモデルを作成できるようになることを目指す。アニメーションの基礎を学び、歩き、走りの原理を学ぶ。					
〔到達目標〕 人体のバランスを考え狙った形を作ることができる。アニメーションのリンク構造とコントローラについての基礎を学び、キャラクターの歩き、走りを作れるようになる。					
〔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	人体についての簡易な説明を行う。				
3～5コマ目	3dsmaxを用い、人体のモデリングを行う。				
6～10コマ目	顔のモデリング				
11～15コマ目	胴体のモデリング				
16～30コマ目	手足のモデリング				
31～46コマ目	ボーンの作成、スキニング、ポーシング				
47～48コマ目	アニメーション基礎。ボールのアニメーション				
49～51コマ目	コントローラとコンストレイントについての学習。				
52～53コマ目	キャラクターアニメーション。歩く。				
54～55コマ目	キャラクターアニメーション。走る。				
56～57コマ目	アニメーション応用。崖を飛ぶ。				
58～59コマ目	アニメーション応用。崖を飛ぶ。				
60～61コマ目	アニメーション応用。崖を飛ぶ。				
62～63コマ目	アニメーション応用。崖を飛ぶ。				
64～64コマ目	アニメーションレンダリング。				
〔教材・テキスト等〕 自作テキスト					

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

ゲーム開発、アニメ制作、CM用映像作成、特撮用映像作成

〔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	3DCG造形基礎		
所属	CGクリエイト (3DCG専攻)	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	戸村真人	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〕					
Zbrushの基礎的な使い方とデザイン画に制作物を合わせる方法、見る目を養う。					
〔到達目標〕					
授業と同程度の難易度の課題を出し、その課題を一人で完成させることができる状態になっている。					
〔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	1～8コマ目までツール、作業環境の設定を学ぶ。また造形の心得を学ぶ				
3～5コマ目	1～8コマ目までツール、作業環境の設定を学ぶ。また造形の心得を学ぶ				
6～10コマ目	9コマ目より課題の制作				
11～12コマ目	11コマ目まで課題の制作、12コマ目で評価、総評				
〔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	専門デザインⅡ	授業科目名	モーショングラフィックス		
所属	CGクリエイト	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	36コマ (72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〕					
Adobe Aftereffectsを使用して、クオリティの高いモーショングラフィックスを制作できる技術を身に付ける。					
〔到達目標〕					
企画から制作まで、一貫して作業ができるようになる。					
〔成績評価の方法・基準〕					
本授業は出席率(30%)、受講態度(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〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	モーショングラフィックス概要。				
2～4コマ目	基本操作の確認。シェイプ、テキスト、エフェクト、3D				
5～10コマ目	作例1 制作 シェイプ、テキスト、3Dを使用したモーショングラフィックス				
11～18コマ目	課題制作1 提示された音楽とコンセプトから、企画・制作をする。				
19～25コマ目	作例2 制作 映像素材、色調補正、エフェクトを使用したモーショングラフィックス				
26～36コマ目	課題制作2 提示された音楽とコンセプトから、企画・制作をする。				
〔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	映像制作		
所属	CGクリエイト (映像専攻)	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	52コマ (104単位時間)		
担当講師	阿部鷹丸	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〕 撮影・編集に関する基礎を振り返り、自身の制作物に応用できるようになる。 ポートフォリオなどに記載できる作品数を増やす。					
〔到達目標〕 ・1年次で習得した技術を応用し、自身の作りたい作品を制作できるようになる。 ・個人制作・グループ制作において、役割を明確にし、高水準の作品を制作できるようになる。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(30%)、受講態度(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〕 撮影・編集を全て授業内で完結することは難しいため、時間外での自主制作や編集、素材整理などが必要					
授業計画・内容					
1～2コマ目	1年次の制作振り返り				
3～5コマ目	制作企画①(グループ制作) 企画、絵コンテの作成				
6～12コマ目	制作企画①(グループ制作) 撮影・編集など				
13～15コマ目	制作企画①(グループ制作) 制作振り返り・総評				
16～18コマ目	制作企画②(個人orグループ制作) 企画、絵コンテの作成				
19～25コマ目	制作企画②(個人orグループ制作) 撮影・編集など				
26～28コマ目	制作企画②(個人orグループ制作) 制作振り返り・総評				
29～31コマ目	制作企画③(個人orグループ制作) 企画、絵コンテの作成				
32～38コマ目	制作企画③(個人orグループ制作) 撮影・編集など				
39～41コマ目	制作企画③(個人orグループ制作) 制作振り返り・総評				
42～50コマ目	各自個人制作(ポートフォリオなどに記載できる作品制作)				
51～52コマ目	各自個人制作のまとめ、振り返り				
〔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〕 映像制作会社での実務経験
〔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	映像音響		
所属	CGクリエイト (映像専攻)	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	44コマ (88単位時間)		
担当講師	吉田真央	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〕					
・前年度に培った基礎知識に加え、資格取得に対応できるような応用知識を身に付ける。 ・制作物全般において、高いレベルの音響制作やMA技術を身に付ける。					
〔到達目標〕					
・資格合格。・納品レベルの制作を、より早く、高いスキルで制作出来る。 ・効果的なプレゼンテーション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(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〕					
・授業内容の復習 ・資格試験対策問題の復習					
授業計画・内容					
1～4コマ目	技術基礎概論 (ポスプロにおける、技術的基礎内容を学ぶ)				
5～12コマ目	映像基礎概論 (ポスプロにおける、映像基礎内容を学ぶ)				
13～20コマ目	音響基礎概論 (ポスプロにおける、音響基礎の復習と応用を学ぶ)				
21～24コマ目	デジタルメディア基礎概論 (ポスプロにおけるPCの基礎的知識を身に付ける)				
25～28コマ目	著作権基礎概論 (ポスプロにおける、著作権に関わる知識を身に付ける)				
29～32コマ目	検定対策模擬試験				
33～36コマ目	TVCM制作プリプロダクション (絵コンテ、セリフ決め、ナレーション内容決め等)				
37～40コマ目	TVCM制作撮影等 (撮影、CG制作等)				
41～43コマ目	TVCM制作ポストプロダクション (編集、MA作業等)				
44～44コマ目	TVCM制作発表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〕					
制作会社にて、CM制作や音響制作に従事。独立し、音楽制作、CM制作等に従事。自身の音楽活動を通して、PA等の知識も豊富。					
〔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	3DCG制作		
所属	CGクリエイト (3DCG専攻)	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	84コマ (168単位時間)		
担当講師	竹田佳子	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〕					
1年で学びきれなかったパーティクルの基礎などを学習し、ポートフォリオ用の総合的な作品作りを目指す。					
〔到達目標〕					
就職活動に必要なより良いポートフォリオを作成する					
〔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〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	パーティクル基礎				
3～5コマ目	パーティクルによる煙の作り方				
6～10コマ目	パーティクルによる物理演算によるがれきの作り方。				
11～15コマ目	リアクションマネージャとパラメータワイヤリングによるリグの作成。				
16～84コマ目	各自進路に向けてのポートフォリオ作成				
〔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〕					
ゲーム開発、アニメ制作、CM用映像作成、特撮用映像作成					
〔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	3DCG造形		
所属	CGクリエイト (3DCG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	戸村真人	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年次の応用編。Zbrushによる難易度を上げた制作物の作り方。Marvelous designerによる衣類の作成を絡めたZbrushの使用方法～バイク基礎、SubstancePainterを用いたテクスチャ作成まで。					
〔到達目標〕 授業と同程度の難易度の課題を出し、その課題を一人で完成させることができる状態になっている。					
〔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〕					
授業計画・内容					
1～2コマ目	Zbrushの応用編				
3～5コマ目	ZBrushの応用編。5コマ目のみMarvelous DesignerによるTシャツの作成。				
6～10コマ目	6コマ目→テクスチャバイクの解説。7, 8コマ目→SubstancePainterの解説。9コマ目から課題作成				
11～12コマ目	11コマ目まで課題作成。12コマ目評価、総評				
〔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	専門デザインⅡ	授業科目名	3D運用ツール(Unity)		
所属	CGクリエイト (3DCG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	佐々木磨生	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〕 プログラミング言語C#とUnityでのゲーム開発に必要な基礎技術を習得する。3Dモデルを利用したゲーム開発において必要なゲームロジックの考え方、必要知識を習得する。					
〔到達目標〕 ①授業で開発したゲームの処理を理解し説明ができる。 ②3Dモデルを利用し、オリジナルギミックや追加要素を実装できる。					
〔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〕 上記の必須課題について授業中の演習時間内に終わらないものがあれば、授業時間外に行い、期限までに提出する必要がある。					
授業計画・内容					
1～2コマ目	Unity開発構築、Unityの画面操作、項目について。ゲームの作り方、プログラミング言語C#について				
3～4コマ目	3Dモデルのインポート、3Dモデルを使ったアクションゲーム作成(移動処理)				
5～6コマ目	3Dモデルを使ったアクションゲーム作成(移動処理、アニメーション、攻撃処理)				
7～8コマ目	3Dモデルを使ったアクションゲーム作成(スタート画面と終了画面、BGMと効果音、エフェクトの実装)				
9～10コマ目	3Dモデルを使ったアクションゲーム作成(オリジナルギミックの実装)				
11～12コマ目	3Dモデルを使ったアクションゲーム作成(オリジナルギミックの実装)				
〔教材・テキスト等〕					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の实務経験〕					
〔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	VFX制作		
所属	CGクリエイト (映像専攻)	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	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〕					
実写素材を加工し、視覚効果をつけられるようになる。					
〔到達目標〕					
エフェクトを駆使して、自然で効果的な視覚効果をつくるための知識・技術を習得する。					
〔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〕					
授業計画・内容					
1～1コマ目	作例1 イラスト素材を加工する。				
2～4コマ目	作例2 3D画像を合成。トラッキング。エフェクト。				
5～7コマ目	作例3 VideoCopilot140				
8～10コマ目	作例4 VideoCopilot120				
11～12コマ目	作例5 VideoCopilot113				
〔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	建築製図A		
所属	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	早川明子	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〕 図面の描き方・読み方を学習しながら、手描きによる製図の仕方を身につける。製図用具の基礎から、製図の知識、制作方法、各種図面について実習を通して学ぶ。					
〔到達目標〕 製図用具を使い、図面で使われる基礎的な線の種類や太さを正しく描くことができる。					
〔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コマ目	〔図面の基礎知識〕 製図用具の使い方、製図規格 〔図面の基礎知識〕 図の種類				
2コマ目	〔製図実習〕 課題「線の練習」				
3コマ目	〔製図実習〕 課題「線の練習」				
4コマ目	〔製図実習〕 課題「木造平屋建専用住宅」（配置図兼平面図）				
5コマ目	"				
6コマ目	"				
7コマ目	"				
8コマ目	〔製図実習〕 課題「木造平屋建専用住宅」（天井伏図）				
9コマ目	"				
10コマ目	〔製図実習〕 課題「木造平屋建専用住宅」（展開図）				
11コマ目	"				
12コマ目	"				
13コマ目	〔製図実習〕 課題「木造平屋建専用住宅」（断面図）				
14コマ目	"				
15コマ目	"				
16コマ目	[まとめ]				

〔教材・テキスト等〕

製図用具、プリント

〔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	専門デザイン I	授業科目名	建築製図B		
所属	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	16コマ (32単位時間)		
担当講師	早川明子	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〕					
建築設計製図Aで学んだ内容を活かし、製図の知識、制作方法、各種図面について実習を通して学ぶ。					
〔到達目標〕					
図面に描かれている線の意味を理解して、図面をトレースすることができる。					
〔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コマ目	[製図実習] 課題「木造アトリエを持つ2階建専用住宅」(平面図)				
2コマ目	"				
3コマ目	"				
4コマ目	"				
5コマ目	"				
6コマ目	"				
7コマ目	[製図実習] 課題「木造アトリエを持つ2階建専用住宅」(基礎伏図)				
8コマ目	"				
9コマ目	"				
10コマ目	"				
11コマ目	[製図実習] 課題「木造アトリエを持つ2階建専用住宅」(2階床伏図)				
12コマ目	"				
13コマ目	[製図実習] 課題「木造アトリエを持つ2階建専用住宅」(小屋伏図)				
14コマ目	"				
15コマ目	[製図実習] 課題「RC造ルーファガーデンのある親子二世帯住宅」(配置図兼平面図)				
16コマ目	まとめ				

〔教材・テキスト等〕

製図用具、プリント

〔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	専門デザイン I	授業科目名	建築製図C		
所属	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	16コマ (32単位時間)		
担当講師	早川明子	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〕					
建築設計製図Bで学んだ内容を活かし、製図の知識、制作方法、各種図面について実習を通して学ぶ。					
〔到達目標〕					
図面に描かれている線や表示記号を読み取り、自分の手で図面を描くことができる。					
〔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コマ目	[製図実習] 課題「RC造ルーフガーデンのある親子二世帯住宅」(配置図兼平面図)				
2コマ目	"				
3コマ目	"				
4コマ目	"				
5コマ目	"				
6コマ目	[製図実習] 課題「RC造ルーフガーデンのある親子二世帯住宅」(矩計図)				
7コマ目	"				
8コマ目	"				
9コマ目	[製図実習] 課題「木造趣味室のある二世帯住宅」エスキース、配置図兼平面図				
10コマ目	"				
11コマ目	"				
12コマ目	"				
13コマ目	"				
14コマ目	"				
15コマ目	"				
16コマ目	[まとめ]				

〔教材・テキスト等〕

製図用具、プリント

〔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	専門デザイン I	授業科目名	建築CAD設計A		
所属	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	16コマ (32単位時間)		
担当講師	土村中、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〕 木造2階もしくは3階建専用住宅の計画を行う。また、各種図面の制作を通してCAD製図の仕方を学習する。住宅の計画に必要な知識や考え方、それを表現する方法としての図面の重要性を実習を通して理解する。					
〔到達目標〕 木造2階もしくは3階建専用住宅を課題敷地内に計画できる。住宅における寸法感覚を身につけ、モジュールを理解して空間の計画ができるようになる。また、自身の計画した住宅の平面図、立面図、断面図、天井伏図を作成できる。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 授業の目的、目標 [課題敷地の視察準備] 住宅の敷地とその周辺環境について				
2コマ目	[課題敷地の視察] 立地と周辺環境、周辺住宅との関係性を空間的に理解する				
3コマ目	[基本的寸法について] 住宅を計画するための最低限の基本寸法を理解する				
4コマ目	[プランニング] 課題敷地への住宅計画(添削をしながら進行)				
5コマ目	"				
6コマ目	"				
7コマ目	"				
8コマ目	[中間発表]				
9コマ目	[平面図作成] 平面図の作図方法				
10コマ目	[立面図作成] 立面図の作図方法				
11コマ目	"				
12コマ目	[断面図作成] 断面図の作図方法				
13コマ目	"				
14コマ目	[天井伏図作成] 天井伏図の作図方法				
15コマ目	"				
16コマ目	[最終プレゼンテーション]				

〔教材・テキスト等〕 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	専門デザイン I	授業科目名	建築CAD設計B		
所属	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	土村中、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〕 木造2階もしくは3階建店舗併用住宅の計画を行う。CAD製図の仕方を学習する。建築CAD設計Aで学んだ内容を踏まえながら、店舗併用住宅の計画に必要な知識・考え方を実習を通して理解する。					
〔到達目標〕 居住空間と店舗空間の関係性を考え、木造2階もしくは3階建店舗併用住宅を計画できる。また、自身の計画した店舗併用住宅の平面図、立面図、断面図、基礎伏図、床伏図、小屋伏図、矩計図を作成できる。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 授業の目的、目標 [課題敷地の視察準備] 住宅の敷地とその周辺環境について				
2コマ目	[課題敷地の視察] 立地と周辺環境、周辺住宅との関係性を空間的に理解する				
3コマ目	[プランニング] 課題敷地への計画 (添削をしながら進行)				
4コマ目	"				
5コマ目	"				
6コマ目	"				
7コマ目	"				
8コマ目	[中間発表]				
9コマ目	[平面図作成] 平面図の作成				
10コマ目	[立面図作成] 立面図の作成				
11コマ目	[断面図作成] 断面図の作図方法				
12コマ目	[基礎伏図作成] 基礎伏図の作図方法				
13コマ目	[床伏図作成] 床伏図の作図方法				
14コマ目	[小屋伏図作成] 小屋伏図の作図方法				
15コマ目	[矩計図作成] 矩計図の作図方法				
16コマ目	[最終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〕 プリント配布
〔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	専門デザイン I	授業科目名	建築計画		
所属	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	16コマ (32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〕 建築計画において必要となる知識を身につける。建築計画をする際の基本として寸法、動線、モジュールといった概念とその考え方を学び、適切な設計をする。また、各種建築の種類とその設計の要点を理解する。					
〔到達目標〕 建築計画を行うための基本寸法について理解できる。「モジュール」「グリッドプランニング」「ゾーニング」「動線計画」といった建築計画の概念と手法を学習し、建築のプランや形体を多角的に考えるための知識を身につける。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 授業の目的 [建築の歴史] 日本の建築の歴史(古代・中世・近世・近代の流れ)				
2コマ目	[建築の歴史] 西洋の建築の歴史(古代・中世・近世の流れ) [建築の歴史] 西洋の建築の歴史(近代建築様式の確立、新しい生活様式)				
3コマ目	[建築計画の基礎] 単位と寸法(長さ・面積の単位)、建築に関わる寸法の種類、動作空間と単位空間 [建築計画の基礎] 人体寸法、動作寸法、高さと奥行に関わる寸法				
4コマ目	[建築計画の基礎] 建築計画の進め方の基本(モジュール、グルーピングとゾーニング、動線計画) [建築計画の基礎] 扉、窓、屋根、階段の計画、単位空間の計画				
5コマ目	[独立住宅の計画] 独立住宅における平面計画と配置計画の原則 [独立住宅の計画] 独立住宅の諸室の計画(居間、LDK、寝室、子供室、書斎、家事室)				
6コマ目	[独立住宅の計画] 独立住宅の諸室の計画(浴室、洗面脱衣室、便所、客間、玄関、階段、収納) [独立住宅の計画] 独立住宅の平面形式				
7コマ目	[独立住宅の計画] 独立住宅の事例 [独立住宅の計画] 独立住宅の工法				
8コマ目	[集合住宅の計画] 集合住宅の形式と分類 [集合住宅の計画] 集合住宅の計画上の要点、集合住宅の事例				
9コマ目	[集合住宅の計画] 集団住宅地の計画 [中間試験]				
10コマ目	[小学校の計画] 小学校の構成、計画上の要点、事例分析、留意事項、中学校/高等学校の計画 [幼稚園・保育園の計画] 幼稚園・保育園の構成、諸室および重要事項、事例分析				
11コマ目	[図書館の計画] 図書館の構成、計画に関する最重要事項、諸室および重要事項、事例分析 [美術館の計画] 美術館の構成、計画に関する重要事項、事例分析				
12コマ目	[劇場の計画] 劇場の構成、分類、計画の基本事項と必要諸室、事例分析 [事務所の計画] 計画上の重要事項、事例分析計画上のその他留意事項				
13コマ目	[ホテルの計画] ホテルの構成、種類と諸室、事例分析 [病院・診療所の計画] 病院・診療所の構成、病院の実例分析				
14コマ目	[商業建築の計画] 商業施設の形式と分類、事例分析 [各種建築物の計画] 高齢者福祉施設・駐車/駐輪スペース・スポーツ施設などの分類と計画概要				
15コマ目	[高齢者・障害者に配慮した建築計画] ノーマライゼーションの普及と展開、関係法令の整備、建築計画 [地球環境に配慮した建築計画] 環境問題概観、持続可能な社会と住宅				
16コマ目	[建築計画の今後] 特殊な機能を有する建築物、複合的な機能を有する建築物、景観と建築計画 [試験]				

〔教材・テキスト等〕

『やさしい建築計画』 学芸出版社

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

建築計画の実務経験

〔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	構造デザイン		
所 属	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	植田優	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〕 構造力学・構造設計の立場から建築のかたちを捉える基礎的な「構造デザイン」を学ぶ。建築構造の分類に関する講義を通じて理解を深め、実際の建築構造の事例から建築における構造の重要性を捉える。					
〔到達目標〕 建築構造の基本的な分類を理解し、そのそれぞれの特徴を捉える。 建築構造の分類を構造力学・構造設計の立場で捉え、建築物における合理的なかたちを検討する力を養う。					
〔成績評価の方法・基準〕 本授業は出席率(20%)、受講態度(30%)、レポート課題(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、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コマ目	[ガイダンス・梁と柱] 授業の流れ、解説。梁の理論と応用、柱の役割とかたち。				
2コマ目	[トラス] トラスの原理と応用				
3コマ目	[ラーメン構造 アーチ、ヴォールト] ラーメン構造の原理、組積アーチの原理と応用、鉄のアーチ。				
4コマ目	[ドーム、シェル スペースフレーム] 組積ドーム、シェル構造折板構造の原理 スペースフレームとは、パターンとデザイン。				
5コマ目	[ケーブル構造] ケーブル構造の原理				
6コマ目	[膜構造、タワーと超高層建築] 膜構造のメカニズム、タワー建築の力とかたち				
7コマ目	[耐震・免振・制振] 耐震構造・免振構造・制振システム ※パリ BATIMAT スライド				
8コマ目	[Barcelona スライド] レポート作成説明				
〔教材・テキスト等〕 『建築構造のしくみ』 彰国社					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 建築設計に伴う構造計画の実務経験					
〔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	インテリア計画基礎		
所属	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	8コマ (16単位時間)		
担当講師	斎藤公美	実務教員・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〕 色彩計画、インテリアエレメント、照明計画、キッチンの配置、商材について基礎知識を学習し、プレゼンボードや図面といったインテリア計画を共有するための様式について理解する。					
〔到達目標〕 インテリアを計画するための基礎となる概念について学ぶ。建築物を計画する上でのインテリアの範囲と役割を知り、色彩、商材、照明計画などについて理解し、2年次の「インテリア計画演習」での実習へと繋がる知識を養う。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 授業の目的、目標 [インテリアの概要] 建築におけるインテリアの位置づけ				
2コマ目	[スタイル] スタイルの種類とそれぞれの要素 [色彩] 色彩についての基礎知識				
3コマ目	[配色] 色の組み合わせ方とイメージ [インテリアエレメント] インテリアエレメントの種類と家具の配置				
4コマ目	[照明計画] 照明の種類と選び方 [キッチン] キッチンの要素とレイアウト、計画による違い				
5コマ目	[ウィンドーリットメント] アイテムの種類と選び方 [商材（床材）] 床材の種類と特徴				
6コマ目	[商材（壁材、天井材）] 壁材の種類と特徴 [各部屋のインテリア計画] 部屋ごとのインテリア計画の留意点				
7コマ目	[プレゼンテーションボード] インテリアのプレゼンテーションと手法 [図面と電気設備] インテリアの図面、電気設備図				
8コマ目	[仕上表、建具表] 仕上表、建具表の様式 [試験]				
〔教材・テキスト等〕 プリントの配布					
〔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	専門デザイン I	授業科目名	建築プレゼンテーション		
所属	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	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〕 建築作品の意図を伝達するには、ビジュアルだけでも言語だけでも限界がある。両方を適切に作成し、使いながら、情報を見る側に的確にプレゼンテーションできるように技術の向上を図る。					
〔到達目標〕 プレゼンボードやポートフォリオを作りこんでいくことを想定しながら、見る側に適切に伝わるようにビジュアル・言語を作成していくことができる。情報を的確に盛り込み、構成して、整理がされたプレゼンテーションができることを目標とする。					
〔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	[ガイダンス] 授業の目的、目標 [プレゼン資料研究] 事例の検証				
3～4コマ目	[プレゼン資料研究] 目的の明示、それに対する設計意図の明示・図示、問題解決とメリットの明示 [プレゼン資料研究] 伝わりやすくする配置、デザインの工夫				
5～6コマ目	[プレゼン資料制作①] 画像のブラッシュアップ				
7～9コマ目	[プレゼン資料制作①] プレゼンボードの制作				
10～11コマ目	プレゼンテーション実践				
12～14コマ目	[プレゼン資料制作②] 複数ページ資料構成作業・制作				
15～16コマ目	講評会				
〔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〕					
〔実務教員の实務経験〕					
〔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	建築構造力学		
所属	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	8コマ (16単位時間)		
担当講師	植田優	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〕 構造の基礎力学を学ぶ。構造力学とはなにか、静定構造物の反力、梁の応力、ラーメン構造、トラス構造、断面の性質と応力、はりの変形、その他の問題について学ぶ。					
〔到達目標〕 建築の構造力学について基礎的理解を得た上で、その後の応用へと展開していくための基本を身につける。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 授業の概要、構造力学とは				
2コマ目	[静定構造物 1] 構造物の反力、はりの応力図				
3コマ目	[静定構造物 2] ラーメン構造の応力図				
4コマ目	[静定構造物 3] トラス構造とは				
5コマ目	[断面の性質と応力 1] 断面の性質、はりの曲げ剛性				
6コマ目	[断面の性質と応力 2] はりの曲げに対する強さ、応力度				
7コマ目	[その他の問題 1] 座屈、木造軸組み計算(必要壁量)の計算				
8コマ目	[その他の問題 2] 木造(耐力壁の配置・小屋裏物置等) 課題の説明				
〔教材・テキスト等〕 『これだけ! 構造力学』 秀和システム					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 建築設計に伴う構造計算の実務経験					
〔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	建築材料		
所 属	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	8コマ (16単位時間)		
担当講師	植田優	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〕 建築の性能を考える際、建築材料への理解は大きく結果に影響する。建築現場の地盤・基礎・仮設工事、躯体工事、屋根・サッシ・外装工事、内装・内部造作工事、設備・外構工事の実際を通して、各建築材料を学ぶ。					
〔到達目標〕 建築において用いられる基本的な材料の種類と特性を理解できる。建材の特性、規格、基準について学んだ上で、実務において適切に建材を選択し、扱っていくための基礎知識が身につく。					
〔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コマ目	[地盤、基礎、仮設工事] 測量・調査、解体・処分、とび・土工事、基礎工事、仮設工事。				
2コマ目	[躯体工事 NO1] 大工工事：木材、構法、構造用金物、内装。				
3コマ目	[躯体工事 NO2] 大工工事：断熱工法、耐火被覆、音環境。				
4コマ目	[躯体工事 NO3] 鋼構造物工事、鉄筋型枠工事、コンクリート工事、耐震・免震・制振。				
5コマ目	[屋根・サッシ・外装工事 NO1] 屋根工事、防水工事、サッシ・ガラス工事、サイディング工事。				
6コマ目	[屋根・サッシ・外装工事 NO2] 板金工事、タイル・石工事、カーテンウォール工事、左官工事、塗装工事。				
7コマ目	[内装・内部造作工事] 内装仕上げ工事、建具・家具工事。				
8コマ目	[設備・外構工事] 設備・配管・電気工事、外構工事。				
〔教材・テキスト等〕 『世界で一番やさしい建築材料』エクスナレッジ					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 建築設計に伴う建築材料選定の実務経験					
〔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	3 DCAD表現A		
所属	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	宮野利行	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〕 建築インテリア業界内でのCADの位置づけと必要性を理解し、実際の操作を通して基本的なCADの概念を学ぶ。コンピューターを用いた作図の方法、図形や3Dデータ作成の実習を行う。					
〔到達目標〕 建築インテリア業界の実務において必要とされるCAD製図の技能を身につける。寸法通りに図形を作成できる能力を身につける。建築要素の3D作成を通して基本的な3Dモデリング方法を身につける。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 課題説明, 目的, 評価方法, CADの概念-説明				
2コマ目	[初期設定と基本ツールについて] 環境設定及び初期設定/作図画面設定/スケール/単位/座標				
3コマ目	[初期設定と基本ツールについて] ツール説明…直線ツール/ハンド/テキスト/基準点/直線/ダブルライン/四角形/円				
4コマ目	[初期設定と基本ツールについて] ツール説明…多角形/曲線/アイドロツパ/ミラーツール面取/フィレット/切断/消しゴム				
5コマ目	[初期設定と基本ツールについて] ツール説明…オフセット/移動/回転/複製/配列複製/寸法/計測/グループ				
6コマ目	[初期設定と基本ツールについて] ツール説明…レイヤー表示切替/スナップパレット、属性				
7コマ目	[初期設定と基本ツールについて] ツール説明…作図演習、3D基礎、柱状体				
8コマ目	[初期設定と基本ツールについて] ツール説明…多段柱状体、回転体、3Dパス図形				
9コマ目	[初期設定と基本ツールについて] ブーリアン演算…かみ合わせ/抜き取り、ブーリアン演算(交差) 編集、解除取り消し				
10コマ目	[3Dモデリング演習] 住宅モデリング(図面トレース)、住宅基礎部分モデリング(ダブルライン多角形)				
11コマ目	[3Dモデリング演習] 外壁壁面モデリング(オフセット)、サッシ/ドアモデリング(図形複製/移動)				
12コマ目	[3Dモデリング演習] 内部建具モデリング(パス図形)、壁面開口(ブーリアン応用)				
13コマ目	[3Dモデリング演習] 天井モデリング(内部基本照明)、屋根モデリング1(片流れ/切り妻)				
14コマ目	[3Dモデリング演習] 屋根モデリング2(寄棟/入母屋等)、外部モデリング(バルコニー/ポーチ等)				
15コマ目	[3Dモデリング演習] テクスチャーマッピング(種/サイズ/手順)、 ライティング(光源の種類:太陽光/スポット/点光源/面光源)				
16コマ目	[3Dモデリング演習] カメラアングル(広角/望遠/あおり等)、レンダリング				

〔教材・テキスト等〕

CADソフト（Vectorworks）、プリント

〔履修にあたっての留意点〕

建築パース制作の実務経験

〔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	3DCAD表現B		
所属	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	16コマ (32単位時間)		
担当講師	宮野利行	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〕 コンピューターを用いた応用的な3Dデータ作成の実習を行う。環境設定や2年次に行われる家具デザインや商空間デザインで自身の構想をより具体的に、かつ自由なものとして発展させられるような基礎能力を身につける。					
〔到達目標〕 設計に合わせてより自由に建築のモデリングおよび図面作成を行い、統合的なモデリング技能を身につける。「3DCAD演習A」で学んだCADの基本操作を、より発展的に利用できるように演習を通して学習する。					
〔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コマ目	[家具モデリング演習(基礎)] マッピング基礎(取込方,貼り方)-サイズ,方向設定 ライティング基礎(照度/光束)-照明の設定				
2コマ目	[家具モデリング演習(基礎)] カメラアングル基礎(角度/高さ)-画面登録 出力基礎: レンダリング設定(画素/環境光/背景/一括レンダリング/レタッチ)				
3コマ目	[応用課題(基礎チェック)] 自由モデリング: 身近に有る物を計測入力してデジタルモデル化してみる。選定作業/計測作業				
4コマ目	[応用課題(基礎チェック)] 自由モデリング: モデリング作業				
5コマ目	[応用課題(基礎チェック)] 自由モデリング: モデリング/テクスチャーマッピング/ライティング/カメラアングル/レンダリング/出力				
6コマ目	[応用基礎2] BIM基礎: 肩肘ソファ(モデリング/シートレイヤ作成/三面図化)				
7コマ目	[応用基礎2] 家具図: BIMモデル作成(収納家具モデリング)				
8コマ目	[応用基礎2] BIMモデルからの作図(三面図/断面図/詳細図)、レンダリング/シートに図面とパースを表示				
9コマ目	[応用基礎2] プレゼンボード作成 [応用基礎3] 住居空間: BIMモデリング内容説明/通り芯/寸法作図				
10コマ目	[応用基礎3] 空間モデリング: 外壁/内壁/間仕切り製作				
11コマ目	[応用基礎3] 床/天井の製作、サッシの製作(FIX開きの複合サッシ)				
12コマ目	[応用基礎3] サッシの製作(引き違い/滑り出し)、木製建具の製作(開き戸/引き戸/折戸)				
13コマ目	[応用基礎3] 巾木/廻り縁/化粧柱/他見切り材、什器/家具/設備機器の製作				
14コマ目	[応用基礎3] カメラアングルの取り方/画面登録、照明器具の製作及びライティング				
15コマ目	[応用基礎3] 内装仕上げ材のデータ加工及びテクスチャーマッピング BIMモデルからの作図: プレゼンボード(平面図/展開図/天井伏図/断面図/床伏せ図)				

16コマ目	[応用基礎3] BIMモデルからの作図2：リンクが添付方法/PDF取出 プレゼンボード作成
〔教材・テキスト等〕 CADソフト（Vectorworks）、プリント	
〔履修にあたっての留意点〕	
〔実務教員の実務経験〕 建築パース制作の実務経験	
〔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	専門デザイン I	授業科目名	家具デザイン		
所属	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	宮野利行	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〕 3×6板から材料を切り出して作成できる家具をデザインし、S=1/5の模型を制作する。限られた材料から効率的に材料を取るための検討をすることで、デザイン性だけでなく実現可能性、コストを抑えたデザインを考え、形にする力を養う。					
〔到達目標〕 家具の構造を理解し、立体的にデザインをすることができる。コストや形状といった面での実現可能性を検討して家具模型の制作ができる。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 課題説明, 目的, 評価方法 [リサーチ] 現存の家具調査, デザイン調査				
2コマ目	[家具デザイン] コンセプト, デザインアイデア検討				
3コマ目	[家具デザイン] コンセプト, デザインアイデア検討				
4コマ目	[コンセプト段階 発表] [3Dモデリング・三面図制作] 家具プランチェック, モデリング				
5コマ目	[応用課題] 下地合板から家具デザインプラン [リサーチ] 家具形状と合板製作の可否				
6コマ目	[コンセプト立案] ラフスケッチ [ラフデザイン] ラフスケッチ				
7コマ目	[モデリング実習] 初期モデリング [モデリング実習] モデリング作業/材料取りチェック				
8コマ目	[モデリング実習] モデリング作業/材料取りチェック				
9コマ目	[モデリング実習] モデリング作業/テクスチャー割り当て [モデリング実習] モデリング作業/レンダリング				
10コマ目	[モデリング実習] モデル空間配置/ライティング [モデリング実習] BIM作図(3面図)/材料取り図				
11コマ目	[モデリング実習] BIM作図(3面図)/材料取り図チェック [モデリング実習] モデル修正/レンダリング/コンセプトシート作成				
12コマ目	[モデリング実習] プレゼンパネル作成レイアウト				
13コマ目	[モデリング実習] プレゼンシートチェック [モデリング実習] プレゼンシートリファイン				
14コマ目	[モデリング実習] カット用出力データの作成/データコンバート [モデリング実習] レーザーカットモデリング				
15コマ目	[モデリング実習] 組立				
16コマ目	[成果発表/評価] プレゼンテーション				

〔教材・テキスト等〕

なし

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

店舗デザインに際して家具デザインの実務経験

〔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	建築CAD設計C		
所属	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	土村中、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〕 周囲の自然環境を活かした計画を学ぶ。自然豊かな敷地を課題とし、木造2階もしくは3階建セカンドハウスを計画する。計画したセカンドハウスの各種図面をCADを使用し作成する。					
〔到達目標〕 1年次に学習した各種図面を自身で検討し制作できる。自然豊かな敷地の特性を活かした計画を考え、設計することができる。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 授業の目的、目標 [課題敷地の視察準備] 住宅の敷地とその周辺環境について				
2コマ目	[課題敷地の視察] 立地と周辺環境、周辺住宅との関係性を空間的に理解する				
3コマ目	[プランニング] 課題敷地へのセカンドハウスの計画 (添削をしながら進行)				
4コマ目	"				
5コマ目	"				
6コマ目	"				
7コマ目	"				
8コマ目	[中間発表]				
9コマ目	[平面図作成] 平面図の作成				
10コマ目	[立面図作成] 立面図の作成				
11コマ目	[断面図作成] 断面図の作図方法				
12コマ目	[基礎伏図作成] 基礎伏図の作図方法				
13コマ目	[床伏図作成] 床伏図の作図方法				
14コマ目	[小屋伏図作成] 小屋伏図の作図方法				
15コマ目	[矩計図作成] 矩計図の作図方法				
16コマ目	[最終プレゼンテーション]				

〔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	専門デザインⅡ	授業科目名	建築CAD設計D		
所属	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	56コマ (112単位時間)		
担当講師	土村中、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〕					
2年間での建築設計の学習したことを活かし、自らの考えで建築を設計する。					
〔到達目標〕					
自らの考える建築を形にし、視覚的・言語的に表現ができる。					
〔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					
1～10コマ目	〔基本設計〕設計の方向性と平面・立面の大まかな計画				
11～15コマ目	〔図面作成〕プラン決定、平面図、立面図ほか必要図面の作成				
16～40コマ目	〔3Dデータ作成〕建築、家具、外構など				
41～56コマ目	〔プレゼンボード作成〕3Dデータのレンダリング、Photoshopブラッシュアップ、紙面構成				
〔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	専門デザインⅡ	授業科目名	建築施工		
所属	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	8コマ (16単位時間)		
担当講師	植田優	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〕 一連の建築施工について基礎的な知識を身につける。今日の建築技術における現状を取り上げ、建設工事全般の施工方法及び施工管理について解説する。					
〔到達目標〕 建築生産、施工技術の基本を理解することができる。それぞれの施工形態について理解し、建築施工の基礎知識を修得する。設計監理を担う際に必要な知識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(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コマ目	[ガイダンス] 建築施工現場のあらし				
2コマ目	[木造在来軸組工法による一戸建て住宅 NO1] 木造在来軸組工法の住宅が出来るまで、施工計画、工程計画、仮設工事、土工事、基礎工事、木材加工、棟上げ、プレカット加工、屋根工事、足場工事。				
3コマ目	[木造在来軸組工法による一戸建て住宅 NO2] 断熱・防湿工事、外壁工事、内部工事、設備工事、塗装工事、検査引き渡し。				
4コマ目	[枠組み壁構法による住宅] 枠組壁工法、施工計画、工程計画、仮設工事、土工事・基礎工事、床・壁工事、小屋組み・屋根工事、断熱・防湿工事、外壁・内部工事。				
5コマ目	[鉄筋コンクリート造の3階建て共同住宅] 鉄筋コンクリート造マンションが出来るまで、施工計画、工程計画、仮設・地業工事、土・基礎工事、床・壁工事、小屋組み・屋根工事、各階建入れ、型枠解体工事、外部建具工事、防水工事、内装・外装工事。				
6コマ目	[鉄骨構造によるオフィスビル] 鉄骨造のオフィスビルが出来るまで、施工計画、工程計画、仮設工事、土・地業工事、基礎工事、鉄骨工事、床スラブ工事、外壁工事、シート防水工事、内装工事、その他の工事。				
7コマ目	[各種工事の基本] 土工事、型枠工事、鉄筋工事、コンクリート工事、鉄骨工事、木工事、防水工事、仕上げ工事。				
8コマ目	[施工事例スライド]				
〔教材・テキスト等〕 『初めての建築施工』学芸出版社					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 建築設計に伴う施工の管理経験					
〔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	建築法規		
所属	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	8コマ (16単位時間)		
担当講師	植田優	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〕 実現可能な建築設計とするために建築基準法の基礎知識を扱う。建築法規の歴史や役割、その内容を解説しながら理解を深める。					
〔到達目標〕 実務において必要とされる建築法規の知識を身につけることができる。建築物を建設するためには、多くの法規に則って設計・建設がなされており、その上で住宅や建築が建設されているということを理解する。					
〔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コマ目	〔建築法規の概要〕 建築法規の歴史、建築法規の役割、建築法規の体系。				
2コマ目	〔用語の定義〕 建築物に関する用語、防火に関する用語、建築手続きに関する用語、面積と高さ。				
3コマ目	〔建築物の健全性(単体規定)〕 一般構造、構造強度、防火と内装制限、避難、建築設備。				
4コマ目	〔都市と街区の健全性(集団規定)〕 道路と敷地、用途地域、容積率と建ぺい率、高さ制限、防火地域、総合設計制度・地区計画など				
5コマ目	〔確認申請と手続き規定〕 確認と許可、工事の着工と完了、違反建築物に対する措置。				
6コマ目	〔関連法規〕 都市計画法、消防法、バリアフリー法、住宅品質確保法、耐震改修促進法、建築士法、建設業法。				
7コマ目	〔実例の検討①〕 木造2階建住宅				
8コマ目	〔実例の検討②〕 鉄筋コンクリート6階建事務所				
〔教材・テキスト等〕 『基本建築関係法令集〔法令編〕』 井上書院 『初めての建築法規』 学芸出版社					
〔履修にあたっての留意点〕					
〔実務教員の実務経験〕 建築設計に伴う法律順守の実務経験					
〔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	商空間デザイン		
所属	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	宮野利行	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〕 商業空間のデザインを通してより幅広い設計能力と空間提案力を養う。商業空間のデザイン・設計から、図面作成、パース作成を行う。					
〔到達目標〕 実用性を兼ね備えた魅力的な建築物を設計することができる。商空間における設計の留意点について違いを理解し、商空間を3DCADによるパース表現を用いて計画・提案することができる。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 課題説明, 目的, 評価方法 [リサーチ] 商業施設の状況、選択店種の設計要点				
2コマ目	[リサーチ発表]				
3コマ目	[商空間プランニング] コンセプト、レイアウトプラン、作図				
4コマ目	"				
5コマ目	"				
6コマ目	[コンセプト段階 プランニング発表]				
7コマ目	[商空間デザイン制作] 作図、モデリング、ブラッシュアップ				
8コマ目	"				
9コマ目	"				
10コマ目	"				
11コマ目	[中間確認]				
12コマ目	[商空間デザイン制作] 作図、モデリング、ブラッシュアップ				
13コマ目	"				
14コマ目	"				
15コマ目	"				
16コマ目	最終プレゼン				

〔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〕

店舗デザインの実務経験

〔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	建築製図D		
所属	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	24コマ (48単位時間)		
担当講師	早川明子	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〕					
製図の知識、制作方法を実習を通して学ぶ。					
〔到達目標〕					
自身で建築を計画し、自分の手で図面を描くことができる。					
〔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					
1～5コマ目	〔製図課題〕専用住宅 エスキース				
6～13コマ目	〔製図課題〕専用住宅 平面図・天井伏図・展開図				
14～24コマ目	〔製図課題〕専用住宅 立面図・矩計図				
〔教材・テキスト等〕					
製図用具、プリント					
〔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	専門デザインⅡ	授業科目名	インテリア計画演習		
所属	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	16コマ (32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〕 インテリア概論の授業を基礎学習とし、実際のインテリア計画を実習形式で行う。インテリアコーディネーター2次試験の問題をベースとしたコーディネート提案演習と、実務に繋がるプレゼンテーションボード、設備図作成の基本に触れる。					
〔到達目標〕 平面図、展開図、アイソメ図、パースの制作を完成させることができる。プレゼンテーションボードや設備図の制作ができる。					
〔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コマ目	[ガイダンス] 授業の目的、目標				
2コマ目	[リサーチ] 現在のインテリアの傾向を分析し、傾向毎の特徴をまとめる				
3コマ目	[インテリア計画演習①] 平面図作成…S=1:50の平面図 (着彩)				
4コマ目	[インテリア計画演習①] 展開図…S=1:50 (着彩)				
5コマ目	[発表]				
6コマ目	[インテリア計画演習②] 平面図作成…S=1:50の平面図				
7コマ目	[インテリア計画演習②] アイソメ図作成 (着彩)				
8コマ目	[発表]				
9コマ目	[インテリア計画演習③] 平面図作成…S=1:50の平面図 [インテリア計画演習③] 室内パース作成 (着彩)				
10コマ目	[インテリア計画演習③] 収納断面図…S=1:20の断面図				
11コマ目	[インテリア計画演習③] 仕上げ表作成 [発表]				
12コマ目	[インテリア計画演習④] プレゼンボード作成				
13コマ目	"				
14コマ目	[インテリア計画演習④] 電気設備図作成				
15コマ目	"				
16コマ目	[発表]				

〔教材・テキスト等〕

プリント

〔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 (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、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〕						
〔実務教員の实務経験〕						
〔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〕					

(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	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	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〕					