

科目名	工業技術基礎		単位数	3	履修学年	1
使用する教科書・副教材等		工業技術基礎（実教出版）	書体サンプル集(国際文化カレッジ)			
学 習 目 標						
<p>実験・実習及び、ものづくりを通して工業技術への興味関心を高め、工業の意義や役割を理解するとともに、工業に関する広い視野と倫理観をもって工業の発展を図る意欲的な態度を育てる。</p>						
学 習 方 法						
<p>課題の内容を理解し、各自で作品を作ることで、道具の使い方を学び、基礎的な知識と技術を習得する。</p>						
学習評価の観点別規準と評価方法						
評価の観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> 道具、機材の使用法の理解し、適切に操作する技術を身につける。 課題のテーマを理解し、製作する技能を身につける 		<ul style="list-style-type: none"> 道具を適切に使用し、正確なレタリングを作成する。 表現技法に関する基礎的な知識と技術を習得し、作品制作に活用して表現する力を身につける。 		<p>デザインに関する道具、機材を駆使して作品を製作する意欲があり、積極的、主体的に取り組む。</p>	
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 課題の進捗状況 レポート <p>[4割評価]</p>		<ul style="list-style-type: none"> 課題の完成度 プレゼンテーション力 <p>[4割評価]</p>		<ul style="list-style-type: none"> 取組姿勢、協働性 発言、発問 <p>[2割]</p>	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント						
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい		評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～6	<ul style="list-style-type: none"> レタリング技能検定3級 	<ul style="list-style-type: none"> デザイン用具の使い方 レタリングの知識、技法 		<ul style="list-style-type: none"> 課題とテーマの理解（知） デザイン試案、完成度（思） 授業態度提出状況（主） 	
2	7～3	<ul style="list-style-type: none"> 手描きによる表現技法 C Gによる表現技法 	<ul style="list-style-type: none"> 色彩構成、表現技法、色鉛筆の技法、ポスター制作 上記課題を通してデザイン表現で必要能力を身につける。 Illustrator&Photoshop 上記各ソフトの基礎的な操作方法を学び、基本課題を通してデザイン表現で必要能力を身につける。 			
3						
学習サポート（担当者からのアドバイス）						
<p>①どのコースでも必要な基礎的な知識、技術になります。 ②日頃から優れたデザインのことを意識して見るようにしましょう。美術展などにも足を運びましょう。 ③積極的に質問してください。</p>						

科目名	実習	単位数	2	履修学年	1
使用する教科書・副教材等		デザイン実践(実教出版), オリジナルプリント, 教材			
学 習 目 標					
デザイン科1クラスを3班編成し、ビジュアルデザイン・プロダクトデザイン・アパレルデザインの各コースをローテーションで実習を行う。これにより自分の興味・適性を知り、2年生からのビジュアルデザイン・プロダクトデザイン・アパレルデザインのコース選択につなげるとともに、デザインの基礎となる造形技術・知識を総合的に学習する。なおローテーションは、1コースあたり2時間を4回の8時間、各コースを2ローテする。合計時間は各コース1.6時間の実習となる。					
学 習 方 法					
①課題に即した作品を制作し、道具の使い方を学び、基礎的な知識と技術を習得する。 ②合評等により、課題の目的や到達点を確認し、多様な価値を認めるとともに各自の課題と解決法を知る。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度		
評価規準	・各実習の道具、機材の使用法の理解し、適切に使用する技術を身につける。 ・課題に関する基本的な概念や基礎的な知識、社会生活や産業に果たしている役割を理解している。	・テーマに即したデザイン案を考え、造形性や表現力が発揮できる。 ・デザイン案に対し、製作の手順などを検討し、作品を作ることができる。 ・合評等でプレゼンテーションができる。	・課題制作に関して、積極的に取り組むことができる。 ・デザイン案を練り直すなど、作品の向上にむけて取り組んでいる。		
評価方法	・課題の進捗状況 ・レポート [4割評価]	・作品のコンセプト内容、完成度 ・プレゼンテーション力 [4割評価]	・取組姿勢、発言、発問 ・協働性 [2割評価]		
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1～3	各8週	<ビジュアルデザインコース> ・色彩構成 ・平面構成	・立体と透明 色彩構成の知識と技術を学ぶ ・春夏秋冬 混色表現と構成力を養う	・課題のテーマに対する理解(知) ・道具・機材への理解と習得(知) ・課題に対する思考・表現と完成度(思) ・授業態度、取組姿勢(主) ・提出状況(主)	
		<プロダクトデザインコース> ・プロダクトデザインとは ・面の造形 ・線の造形 ・スタディ模型	・アートとデザインの違い、製品デザインの基礎的な考え方を理解する ・切り折りによる立体造形 2次元から3次元への視覚化 ・線の構成による立体造形 線の特徴を生かした立体造形作品 ・模型製作の基礎 ・オリジナルデザインの模型製作による機能、形状検証		
		<アパレルデザインコース> ・自己表現マップの作成 ・ミシンの使用方法の習得 ・ハーフパンツの制作	・アパレル、ファッションの理解を通して、自己表現マップの作成する。 ・作品製作を通して縫製技術を確認する。 パターン、生地、裁断から縫製の技術の習得		
学習サポート(担当者からのアドバイス)					
①授業に必要なもの 各コースに必要なものはガイダンスで説明します。 ②日頃から優れたデザインのもの意識して見るようにしましょう。美術展などにも足を運びましょう。 ③積極的に質問してください。					

科目名	製図		単位数	2	履修学年	1
使用する教科書・副教材等		製図（実教出版），オリジナル教材				
学 習 目 標						
製図に関する日本工業規格及びデザイン分野の製図に関する知識と技術を習得させ、製作図・設計図などを正しく読み、図面を構想し作成する能力と態度を育てる。						
学 習 方 法						
①課題製作に取り組む実習形式の授業によって学習を進める。 ②製図道具の基本的な使い方や、図面におけるルールや表現・技法を習得する。 ③定期考査により、製図の基礎知識の定着を確認する。 ④基礎製図検定、トレース技能検定合格に向けた課題に取り組む。						
学習評価の観点別規準と評価方法						
評価の観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	製図に関する事象について、基本的な概念・知識を理解し、読図・作図の技能を身に付けている。		製図に関する事象について、論理的に考えたり、分析したりして総合的に判断できる。また、その過程や結果および考え方を的確に表現できる。		製図に関する事象について関心をもち、主体的・協同できに取り組む態度を身に付けようとする。	
評価方法	【4割】 定期考査、各種検定		【4割】 定期考査、製図道具の正しい使用、課題の完成度		【2割】 授業態度 課題提出状況、発言・発	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント						
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい		評価のポイント 課題・提出物等	
1	4.5	第1章 製図の基礎 基礎製図検定問題集 トレース技能検定	製図道具の種類と使い方 基礎製図検定課題をとおして静の基礎的な知識と技術の習得を目指す		<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査、各種検定（知） ・課題に対する思考の程度、復習状況、完成度（思） ・授業態度、取組姿勢（主） ・提出状況（主） 	
	6.7		トレース技能検定をとおして、早く、正確で美しい図面を描く力をつける			
2	9.1	第4章 各種の製図	様々な分野の製図を手書きで作成する			
	11.12		CADによる図面作成 基礎的なコマンドを習得する。			
3	1.2.3	第5章 CAD製図				
学習サポート（担当者からのアドバイス）						
基礎製図検定とトレース技能検定3級の取得を目指して繰り返し課題で練習します。根気よく取り組みましょう。 授業に必要なもの：教科書・基礎製図検定問題集・トレース技能検定問題集・製図ファイル・製図道具一式・トレース用ペン						

科目名	工業情報数理		単位数	2	履修学年	1
使用する教科書・副教材等		工業情報数理（実教出版）				
学 習 目 標						
①社会における情報化の進展と情報の意義や役割を理解する。 ②情報技術に関する知識と技術を習得する。 ③工業の各分野において情報及び情報手段を主体的に活用する能力と態度を身につける。						
学 習 方 法						
①座学と実技を交互に行い、知識と技術の定着を図る。 ②道具としてパソコンを使えることを目指し、多くの検定に挑戦する。						
学習評価の観点別規準と評価方法						
評価の観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> 製図道具、機材の使用法の理解し、適切に使用する技術を身につける。 製図に関する基本的な概念や基礎的な知識、社会生活や産業に果たしている役割を理解している。 		<ul style="list-style-type: none"> テーマに即したデザイン案を考え、造形性や表現力が発揮できる。 デザイン案に対し、製作の手順などを検討し、作品を作ることができる。 合評等でプレゼンテーションができる。 		<ul style="list-style-type: none"> 知識に関して、予習をして授業に望んでいる。 正確な図面作成のために復習を繰り返すなど、技術の向上を心掛けている。 	
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 取組姿勢 課題の進捗状況、レポート [4割で評価] 		<ul style="list-style-type: none"> コンセプト 作品の完成度、プレゼンテーション力 [4割で評価] 		<ul style="list-style-type: none"> 取組姿勢、協働性 発言、発問 [2割で評価] 	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント						
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい		評価のポイント 課題・提出物等	
1	4、5	第1章 産業社会と情報技術 第2章 コンピュータの基本操作とソフトウェア	<ul style="list-style-type: none"> 情報技術の進展、産業界の動向を踏まえ、情報技術を適切に活用することの必要性を理解する。 情報が処理される仕組みや表現方法、情報通信ネットワークの構成要素、プロトコルの役割及び情報通信の活用を理解する。 課題の解法をアルゴリズムを用いて表現する方法やコンピュータによる処理手順を理解する。 実際にコンピュータを活用して数値処理を理解する。 		<ul style="list-style-type: none"> 定期考査、各種検定（知） 課題に対する思考の程度（思） 復習状況、完成度（思） 授業態度、取組姿勢（主） 提出状況（主） 	
	6～7	第3章 プログラミングの基礎				
2	9、10	第5章 Cによるプログラミング 第6章 ハードウェア				
	11、12	第7章 コンピュータネットワーク 第8章 コンピュータ制御				
3	1	第9章 情報技術の活用と問題の発見・解決				
	2～3	第10章 数値処理				
学習サポート（担当者からのアドバイス）						
デザインをする上で、多くの情報を入力し知識を得ることは案をまとめるために重要であるが、意図せず他人の権利を侵害してしまうことがある。情報モラルを遵守し、コンピュータをデザイン表現の道具として有効に活用できるようにしっかりと学んで欲しい。						

科目名	実習（ビジュアルデザイン）	単位数	4	履修学年	2
使用する教科書・副教材等		デザイン実践(実教出版)			
学 習 目 標					
この実習はビジュアルデザイン、プロダクトデザイン、アパレルデザインよりいずれかコースを選択し、受講。色彩・平面表現を用いて情報を伝える技術を習得する。ビジュアルデザインに必要な各種技法を学び、自身の技術を習得する。					
学 習 方 法					
課題を与え、要求されているデザインを考えさせる。また、アイデアを出した状態でエスキースを行い問いかけを行うことで個人のデザインを確立させていく。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	テーマに対して十分な知識と理解を得る事ができる。適切な技法・表現を用いて自分の意図を表現できる	与えられたテーマに対し的確な考えや判断で制作できる		ビジュアル表現に対して強い関心と意欲を持って表現できる。	
評価方法	作品の合評会、取組状況、提出課題 [4割で評価]	作品の取組状況、課題、コミュニケーション [4割で評価]		出席状況、制作態度 [4割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4~7	イラスト表現 ポスター応募課題①	<ul style="list-style-type: none"> ・表現を学ぶ ・ポスターでの情報伝達を学ぶ ・文字で形を捉える ・キャラクターを制作する中で構成力や世界観を考えさせる。 	課題への理解（知） 作品の取組状況（思） 出席状況、制作態度（主）	
2	9~12	ロゴタイプ キャラクターデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・ロゴデザインを設計するうえで企業の伝えたい内容を学ぶ ・自らの表情をとらえ、デザインに活かす 		
3	1~3	シンボルマーク 自画像			
学習サポート（担当者からのアドバイス）					
①スケッチブックを持ち歩きアイデアを書き留めておきましょう。 ②自分の作品と向き合い求められているものなのかをチェックしましょう。 ③エスキースチェックを受けてください。					

科目名	工業・実習（プロダクトデザイン）	単位数	4	履修学年	2
使用する教科書・副教材等		デザイン実践「実教出版（工業735）」			
学 習 目 標					
デザインにより解決できる課題を発見し、技術者として科学的な根拠に基づき構想を立て解決するための知識と技術を習得する。					
学 習 方 法					
この実習はビジュアルデザイン、プロダクトデザイン、アパレルデザインよりいずれかコースを選択し、受講。 ①課題に即した作品を作ることで、道具の使い方を学び、基礎的な知識と技術を習得する。 ②合評により、課題の目的や到達点を確認し、多様な価値を認めるとともに各自の課題と解決法を知る。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	プロダクトデザインの工業生産における意義などを理解し、関連する知識・技術を習得している。 科学的な根拠に基づいた製品設計の基礎的な手法を習得している。 手工具の使い方を習得し、簡単な	社会や生活のニーズに着目し、科学的な根拠に基づいて構想をたて、結果を検証し改善することができる。		歴史的な事象から課題を見出し、デザインの成り立ちを歴史的な視野から考察するとともに自己の課題に役立てる。	
評価方法	課題の完成度、作品のプレゼンテーション [4割で評価]	コンセプト、エスキース、コミュニケーション力 [4割で評価]		出席状況 授業態度 作品の取組み及び提出状況 [4割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～5	3D-CAD演習	基本形状作成、部品作成、アセンブリ	・授業中の態度、意欲（知・思・主） ・作品（知・思） (1作品でも課題が未提出の場合は未修得とする)	
	5～6	木材加工	曲げ加工、継ぎ手・仕口		
2	7～10	生活用品の設計	生活用品の研究・デザイン設計 デザインパテントコンテスト応募		
	10～12	家具製作	段ボールの構造体、木材加工		
3	1～2	工業製品の分解図面作成	工業製品の分解・計測・図面作成		
学習サポート（担当者からのアドバイス）					
①日頃から優れたデザインのことを意識して見るようにしましょう。美術展などにも足を運びましょう。 ②エスキースチェックを何度も受けてください。 ③工具を使う際は安全に配慮し、事故防止を心掛けましょう。					

科目名	実習 (アパレルデザイン)	単位数	4	履修学年	2
使用する教科書・副教材等		デザイン実践(実教出版)			
学 習 目 標					
デザインにより解決できる課題を発見し、デザイン技術者として社会が求める解決法を模索し、そのための知識と技術を習得する。					
学 習 方 法					
この実習はビジュアルデザイン、プロダクトデザイン、アパレルデザインよりいずれかコースを選択し、受講。 ①課題に即した作品を作ることで、道具の使い方を学び、基礎的な知識と技術を習得する。 ②成果課題及び発表により、課題の目的や到達点を確認し、多様な価値を認めるとともに各自の課題と解決法を知る。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	ファッション用語、テキスタイルの知識、被服構成の理解。ファッションクリエイション力と縫製技術を学び、実習を通して技術能力を養う	流行色、トレンドなど、色々な角度からの見方、考え方の活用、及び被服構成の基礎を養う。		流行色、トレンドなどに関心をもち、幅広い視野でファッションを習得し、実習の集中力を養成。	
評価方法	作品提出、授業態度。 [4割で評価]	作品提出、授業態度。 [4割で評価]		授業態度、出席状況。 [2割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(单元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4 5~6 6~7	人体のプロポーション 着衣のディテール描き方 ブラウス制作	・ファッション画を描く上での人体成型を学ぶ ・ファッションデザイン画をコンテスト応募を行うことで実践する。 ・用具の使用法、用材の扱い方、実際の表現法を学ぶ。	作品完成度(知・思) 応募作品の完成度(知・思) 授業態度(主) 課題の取り組み(知・思・主)	
	2	タイトスカート制作 スタイリングマップ作成			
3	1~2	パンツ制作			
学習サポート(担当者からのアドバイス)					
多くの応募・コンテストに参加し、様々な評価と必要な技術を身につけましょう。 多くの情報をキャッチし、アイデアを表現できる技術を身につけましょう。					

科目名	製図		単位数	2	履修学年	2
使用する教科書・副教材等		製図（実教出版），デザイン製図（実教出版）				
学 習 目 標						
製図の基本知識をよく理解し，日本産業規格（JIS）及び国際標準化機構（ISO）規格を踏まえて製図の理解と技術の習熟を図る。また，デザイン製図を基に製作図や設計図の課題を見出し，工業製品が社会に与える影響について考え解決しようとする力を身に付けさせる。さらに工業製品の安心で安全の製品について自ら学び、主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。						
学 習 方 法						
レタリング検定により、文字のデザインの要素の理解を深める。レンダリング、透視投影を行い、デザインによる基礎的な表現方法を学習し、パッケージデザイン、室内透視投影から、応用的な表現方法を学習する。						
学習評価の観点別規準と評価方法						
評価の観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	製図に関する基礎的・基本的な知識をよく理解し，製図及び設計能力が身についている。		製図に関する基礎的・基本的な知識を活用し，各課題のテーマを理解した作品表現ができる。		各課題に対して，主体的かつ協働的に取り組むことができる。	
評価方法	課題のテーマ理解 [4割で評価]		課題の表現方法 [4割で評価]		出席状況 課題の取組姿勢・提出状況 [4割で評価]	
学習内容，学習活動，ねらい及び評価のポイント						
学期	月	学習内容(单元名)	学習活動・ねらい		評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～6	レタリング2級	文字のバランスを認識し、タイプフェイスの原理を理解する。		課題のテーマ理解（知） 課題の表現方法（思） 課題の取り組み状況（主）	
	6～7	レンダリング	製品の生産から販売までの過程を理解しながら，作品表現ができる。			
2	9～12	パッケージデザイン（1） 透視投影				
3	1～3	パッケージデザイン（2） ブランドデザイン 室内透視図	〃			
学習サポート（担当者からのアドバイス）						
①課題を繰り返し練習することで，徐々に上手く描けるようになり，知識・技術とも身につきます。根気よく努力してください。 ②積極的に質問してください。						

科目名	デザイン史	単位数	2	履修学年	2
使用する教科書・副教材等	デザイン史(実教出版)・オリジナルプリント				
学 習 目 標					
造形作品は、時代・地域により特定のスタイルを持っている。各時代や地域に現れた独自の文化を学ぶことによって、造形様式の中に表されている社会の思想・世界観や美意識、さらに当時の産技術の内容や造形素材に対する認識までも読み取り、これからの時代のデザインのあり方を考え、造形活動に生かすことができるようにする。					
学 習 方 法					
座学を基本に、映像を、画像を多く見ることで、時代背景とリンクしたデザインを目にし、自分のデザインに応用できる力を養う。日本史、世界史それぞれ1単位ずつ分けて学び、定期考査もそれぞれで実施し定着度を確認する。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	諸国の文明の発達とデザインへの展開を理解し、その知識を身につけている。	歴史的な事象から課題を見出し、デザインの成り立ちを歴史的な視野から考察するとともに自己の課題に役立てる。文献やインターネット等を利用して資料を収集する能力が身につけているとともに、収集した資料をレポート等にまとめることができる。		歴史的な事象から課題を見出し、デザインの成り立ちを歴史的な視野から考察するとともに自己の課題に役立てる。	
評価方法	定期考査、ノートやレポートなどの提出物の状況 [5割で評価]	学習の取り組み状況、課題定期考査 [3割で評価]		出席状況、授業態度 課題の取組姿勢・提出状況 [2割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～7	第3章 西洋のデザイン	日本と西洋のデザインについて原始から近代までを広く学び、過去のデザインから新たな知見を得る。第二次世界大戦終了から、現代のデザインが直面する問題点までを学ぶことで、自身の立ち位置を確認し新たな造形につなげることを狙いとする。	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査(知・思) ・日常の授業態度(主) ・課題の取組み・提出状況、完成度(知・思・主) 	
2	9～12	第4章 現在のデザイン			
3	1～2	第2章 日本のデザイン			
学習サポート(担当者からのアドバイス)					
<p>①予習(教科書の次授業の範囲を読む)を必ず行っておく。</p> <p>②教科書のみならず、興味のある時代についてのレポート提出を求めているので、好きな作品、デザイナー、製品について自ら興味を持ち調べるようにしておく。</p>					

科目名	選択 I 実習 (デジタルデザイン)	単位数	2	履修学年	2
使用する教科書・副教材等		なし			
学 習 目 標					
コンピュータを運用し、ソフトウェアに関する知識と技術を習得させ、実用能力の育成と態度を育てる。					
学 習 方 法					
MacBook ProでAdobeのソフトを使い、制作を通して、CGソフトの技術を身につけていく。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度		
評価規準	デジタルデザインの意義を理解し、関連する知識・技能を習得している。	課題に関する基礎的な必要な知識と技術を駆使し、適切に活用する思考力・判断力を身に付けている。	デジタルデザインに興味・関心を持ち、実践的に学ぶために意欲的に取り組んでいる。		
評価方法	課題の内容 [4割で評価]	課題の理解と表現方法 発表の内容や仕方 [4割で評価]	授業態度 提出状況 [2割で評価]		
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(单元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～5 5	画像処理ソフトの使用法 課題の制作	<ul style="list-style-type: none"> Photoshop 画像編集 Illustrator レイアウト ベジェ曲線 Premierer Pro 動画編集 Adobeのソフト使用の連携 	<ul style="list-style-type: none"> 日常の授業態度 課題の取組み, 提出状況, 完成度 (1課題が未提出の場合は未修得となる) 	
2	6～7 9～10	イラスト作成ソフトの使用法 課題の製作			
3	11～12 1～3	課題の制作 動画ソフトの基礎演習			
学習サポート (担当者からのアドバイス)					
<ul style="list-style-type: none"> 忘れ物をしないこと。課題の提出期限を守ること。 欠席すれば、必ず補習を申し出ること。 自ら積極的に取り組むこと 					

科目名	選択Ⅱインテリア計画	単位数	2	履修学年	2
使用する教科書・副教材等		インテリア計画, スピード合格! カラーコーディネータ【スタンダードクラス】テキスト&問題集, グラフィックデザイン検定問題集			
学 習 目 標					
<p>選択Ⅱのインテリア計画ではインテリア設計にとどめず、デザインに必要な色彩構成、デザイン戦略、グラフィックデザイン等をおしてトータル的にデザインを学習する科目です。色彩構成においては、カラーコーディネータスタンダードクラスの合格をめざします。また後半には、デザイン戦略、グラフィックデザインにおいてはグラフィックデザイン2級の合格を目指します。</p>					
学 習 方 法					
<p>色彩構成の学習においては教科書を基本にノート学習を行います。 デザイン戦略・グラフィックデザインの学習に関しては、グラフィックデザイン2級の過去問を集中的に学習を行います。</p>					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度		
評価規準	デザイン企画、色彩等の必要な知識、技能を身につけている。	デザインの色彩、戦略、印刷に対する考え方、判断力を身につけている。デザインの各分野に関心を高め、自らの創造活動に役立てていくことができている。	自らの思考をノートにまとめる能力、表現方法を身につけている。		
評価方法	定期考査 【5割で評価】	学習の取り組み状況、課題、定期考査 【3割で評価】	出席状況、授業態度、提出物 【2割で評価】		
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(单元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4~7	色彩	色の働きと心理・色を表す方法・色の組み合わせ・色と光の関係・色を見る眼と脳・色を測る方法・色を表現する方法・色と文化について学習します。	定期考査(知・思) 課題(思) 学習の取り組み状況(思) 出席、授業態度、提出物(主) (課題が未提出の場合は未修得の可能性ある。)	
2	9~12	デザイン戦略	企画・写真・印刷・編集レイアウト・写真製版・仕上げについて学習します。		
3	1~3				
学習サポート(担当者からのアドバイス)					
<p>①毎時間の復讐を行いましょう。 ②毎回の授業の中で分からない内容などあれば質問に来ましょう。</p>					

科目名	実習 (ビジュアルデザイン)	単位数	6	履修学年	3
使用する教科書・副教材等		デザイン実践(実教出版)			
学 習 目 標					
実践的なビジュアルデザイン課題に取り組み、各自の発想力・創造性を高め、独自の表現・創作ができる知識・技術・想像力を身に着ける。					
学 習 方 法					
2学年で選択したコースを継続受講。テーマ設定された各課題を制作する。2学年で学習したビジュアルデザインの基礎を応用して長時間制作する課題作品に取り組む。完成作品に関するプレゼンテーションを行う。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	テーマに対して十分な知識と理解を得る事ができる。適切な技法・表現を用いて自分の意図を表現できる。	与えられたテーマに対する確かな考えや判断で制作できる。		ビジュアル表現に対して強い関心と意欲を持って表現できる。	
評価方法	色彩・平面構成、技法・画材・表現方法、作品完成度 [4割で評価]	アイデア、ラフ案、エスキース、制作工程(計画)、レポート作成、合評会 [4割で評価]		資料収集、取組状況、制作態度、提出状況 [2割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4~7	PRポスター ピクトグラム 応募作品	<ul style="list-style-type: none"> ・情報収集力 ・素材の観察力、表現力 ・必要な情報を的確に伝達する ・抽象形と具象形の視認性バランス ・校外でも評価される作品制作 ・「テーマ」イメージからの発想力、創造性 ・知識、技術、技法の集大成 ・プレゼンテーション(コミュニケーション能力) 	<ul style="list-style-type: none"> ・制作態度(知・思・主) ・作品完成度(知) ・取組状況(思) ・提出状況(主) 	
2	9~12	グラフィックデザイン イラスト表現 卒業制作			
3	1	卒業制作			
学習サポート (担当者からのアドバイス)					
①発想力・創造性を高めるための情報収集 ②課題制作(長期)での計画性 ③制作意図、プレゼンテーションの重要性					

科目名	実習 (プロダクトデザイン)	単位数	6	履修学年	3
使用する教科書・副教材等		デザイン実践(実教出版)			
学 習 目 標					
デザインにより解決できる課題を発見し、技術者として科学的な根拠に基づき構想を立て解決するための知識と技術を習得する。					
学 習 方 法					
2学年で選択したコースを継続受講。テーマ設定された各課題を制作する。2学年で学習したビジュアルデザインの基礎を応用して長時間制作する課題作品に取り組み。完成作品に関するプレゼンテーションを行う。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度		
評価規準	社会や生活における諸課題をデザインによって解決ができること、プロダクトデザインの工業生産における意義などを理解し、関連する知識・技術を習得している。 デザインが社会や生活に与える影響	社会や生活のニーズに着目し、科学的な根拠に基づいて工業生産に関連付けて構想をたて、結果を検証し改善して的確に表現する能力を身につけている。	プロダクトデザインとその創造活動に興味・関心を持ち、工業におけるデザインについて実践的に学ぶために意欲的に取り組んでいる。		
評価方法	課題の完成度、作品のプレゼンテーション [4割で評価]	コンセプト、エスキース、コミュニケーション力 [4割で評価]	出席状況 授業態度 作品の取組み及び提出状況 [2割で評価]		
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4~7	木工作品 コンテスト募集 応募作品	・情報収集力 ・素材の観察力、表現力 ・必要な情報を的確に伝達する ・木工加工の技能の向上	・取組状況(思) ・作品完成度(知・思) ・提出状況(主) ・制作態度(主)	
2	9~12	性格用具・家具の製作 卒業制作	・校外でも評価される作品制作 ・「テーマ」イメージからの発想力、創造性 ・知識、技術、技法の集大成		
3	1	卒業制作	・プレゼンテーション(コミュニケーション能力)		
学習サポート(担当者からのアドバイス)					
①発想力・創造性を高めるための情報収集 ②課題制作(長期)での計画性 ③制作意図、プレゼンテーションの重要性					

科目名	実習 (アパレルデザイン)	単位数	6	履修学年	3
使用する教科書・副教材等		デザイン実践 (実教出版)			
学 習 目 標					
ファッションの基礎的な知識と技術の習得。					
学 習 方 法					
この実習は2年生に選択したコースを継続受講。 ①目的を持ったデザイン画課題に取り組む ②デザイン画から型紙を起こし、生地選び、製作まで、一連の作業を行う					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	ファッション用語、テキスタイルの知識、被服構成の理解。また実習を通して技術能力、表現力を養う。	流行色、トレンド等様々な角度からの見方、考え方の活用及び被服構成の基礎を養う。		自分のデザイン手法を見出すため、資料を分析し、デザインに活かす。また、完成するまでのプロセスを考え、主体的に課題に取り組む姿勢を養う。	
評価方法	作品提出、授業態度。 [4割で評価]	作品提出、授業態度。 [4割で評価]		作品提出、授業態度、出席状況。 [2割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4~6	デザイン画の制作 /自己作品制作	自身のファッションデザインを展開し作品につなげる 自身のファッションデザインを一連の制作活動を通し理解する 依頼に答える作品制作を行う	<ul style="list-style-type: none"> ・日常の授業態度 (知・思・主) ・課題の取組み, 提出状況, 完成度 (知・思) ・長期休業日中の課題 (知・思・主) (課題が未提出の場合、未修得となる可能性がある)	
2	6~10	デザイン画の製作 /自己作品制作			
3	11~1	依頼作品の製作			
学習サポート (担当者からのアドバイス)					
①各課題を着実に仕上げる ②まず自身があり, のちにアドバイスを求める ③作品に責任を持つ					

科目名	課題研究	単位数	3	履修学年	3
使用する教科書・副教材等		デザイン実践 (実教出版)			
学 習 目 標					
デザイン科で履修する専門科目について、実験・実習を通して授業内容への理解を深め、洞察力を育成する。グループ作業を通して協調性を養うと共に、計画・試作・ものづくりを行う手順を自らの判断でスムーズに実行できるようにする。					
学 習 方 法					
課題研究は研究内容よりビジュアルデザイン、プロダクトデザイン、アパレルデザイン、知的財産、情報発信 (CG)、地域連携の研究室に分かれて受講。ものづくりに関する課題を設定し、その課題の解決を図る学習を通して、専門的な知識と技術の深化総合化を図るとともに、問題解決の能力や自発的、創造的な学習態度を身に付ける。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	工業とデザインを関連付けた研究テーマの設定を行い、相互に関連付けられた技術を身に付けようとしている。	社会におけるデザインの意義や役割に着目して、独創的な解決策を探求し、科学的な根拠に基づき創造的に解決する力を養う。		課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。	
評価方法	テーマを理解し、解決に向けた技能を身に付けられている。[4割で評価]	テーマに関する社会的や意義に着目して、課題を見だし、解決策の探求、創造的な解決する力を養っている。[4割で評価]		テーマの解決力の向上を目指し、主体的かつ協働的に取り組むことができている。[2割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～7	情報収集、研究テーマ決定、調査分析 材料調達・制作 実験・実習 問題点の修正・改善 中間発表 (夏休み明け)	以下の研究室に分かれ研究を行う。 ①ビジュアルデザイン研究室 ②プロダクトデザイン研究室 ③アパレルデザイン研究室 ④知的財産研究室 ⑤情報発信研究室 ⑥地域連携研究室	テーマを理解した研究・制作、レポート (知) 課題解決への探求と手段、プレゼン (思) 授業態度・意欲 (主) * 研究報告が未提出・未発表の場合は未修得になる可能性がある。	
2	9～11	課題研究作品完成 研究発表会 (下級生にむけて) 最終レポート提出 (総まとめ)			
3	1～2				
学習サポート (担当者からのアドバイス)					
各自でテーマを決め、グループ分けし、製作や研究を行っていきます。 9月に中間発表会を行います。 2月に研究発表会を行います。卒業制作展では、展示を行います。					

科目名	デザイン実践	単位数	2	履修学年	3
使用する教科書・副教材等	デザイン実践(実教出版)				
学 習 目 標					
デザインは、過去の技術や新しい科学・技術、人々が求めているものや社会の動向の情報をもとにしたデザイナーの感性などにより製品化が進められる。また、こうした商品やサービスを、販売・催事活動などを企画・計画し、各メディア（媒体）を通して人々に伝える。ここでは、発想からプロセス、マーケティングについて学習した上で、ビジュアル、プロダクト、スペースの基礎を学び、造形活動の基本としたいと考える。					
学 習 方 法					
デザイン選手権に向けてPCを使用しチームで調べ学習を行いパワーポイントで発表を行う。また、マーケティングではGoogleフォームを使用し調査させ、デザインに活用する。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	思考による考查を重視し、その中で必要な語彙などの知識があるか、また的確に思考の中に組み込まれているかを判断する。また、自らの思考をレポートにし、まとめる能力、表現方法などから判断する	各課題に対する取り組みから、デザインに対する考え方、判断の力を養っていているかにより判断する		各分野における関心を高め、すべての分野に繋がりがあり、その中で自分で必要なものを取捨選択し、創造活動に役立て社会に提案していく事ができるを判断する	
評価方法	定期考查、ノートやレポートなどの提出物の状況 [5割で評価]	学習の取り組み状況、課題 [3割で評価]		出席状況、授業態度 [2割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～7	デザイン選手権(企画書) (パワーポイント)	高校生の目線から問題を発見し、解決させるデザインを考える。チームで取り組むことでコミュニケーション力を養う。 また、マーケティングでは市場のニーズを調べさせ、それに適したデザインや調査の方法を考えさせる。	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の知識(知) ・課題の取り組み、提出状況、完成度(知・思) ・日常の授業態度(主) (課題が未提出の場合、未修得となる可能性がある)	
2	9～12	工業製品の企画と計画 (広告のデザイン)			
3	1～3	マーケティングの実践・販売			
学習サポート(担当者からのアドバイス)					
<ul style="list-style-type: none"> ・忘れ物をしないこと。課題の提出期限を守ること。 ・欠席すれば、自発的に補習を申し出ること。 ・自ら積極的に取り組むこと 					

科目名	実習（描画）	単位数	2	履修学年	3
使用する教科書・副教材等		デザイン実践(実教出版)			
学 習 目 標					
造形的な力を養うために、対照の観察からその表示、そして表現に至るまでの方法や考え方について学ぶ。また、モチーフを真剣に観察し、鉛筆と練り消しゴムを使いこなすことによってデッサンの基本を学ぶ。					
学 習 方 法					
実習（描画）と製図よりいずれか選択し受講。まずは線を面で描く練習をさせ、次に情報量の少ないものから描かせ、徐々に情報量を増やしていく。また、対象物の配置などを学ばせる。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	デッサンが表現力の基礎になることを理解する。4Bから4Hまでの鉛筆を適切に使い分け描写できる。練り消しゴムで調子を整えることができる。	画面に対しての構成力、モチーフの観察力をつけようとする。		制作態度、モチーフに対する関心、描写力を高めようとする。	
評価方法	透視図法や空気遠近法など作品を効果的に見せるデッサン方法を知る。デッサンの基本となる鉛筆の使い方が適切にできているか作品で判断評価する。〔4割で評価〕	各作品ごとの合評会を通して自分の作品を客観的に判断、評価できる力を評価する。〔4割で評価〕		出席状況・授業態度 課題の取組姿勢・提出状況 〔2割で評価〕	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～5 6～7	デッサン2点 テキスタイルデザイン	・物体の形を理解する練習を行い実物とリンクさせる。 連続模様を理解し、自分のオリジナルの絵柄をデザインする。	<ul style="list-style-type: none"> ・作品（知・思） ・制作状況（知・思・主） ・授業中の態度、意欲（主） 	
2	9～12	サンドブラスト ガラス彫刻	ガラスの素材を使い模様を削り出す技術を学ぶ。		
3	1～3	木炭デッサン	・2つ以上のモチーフを用いて木炭での表現方法を学ぶ。		
学習サポート（担当者からのアドバイス）					
<p>①授業に必要なもの、4B～4Hの鉛筆（カッターナイフで削る）、練り消し、消しゴム、カッターナイフ</p> <p>②授業を通し描く描いていく順番をしっかりと抑えよう。</p> <p>③対象物の質感や形を表現することに時間をかけよう。</p>					

科目名	製図	単位数	2	履修学年	3学年
使用する教科書・副教材等		機械製図検定問題集			
学 習 目 標					
製図の基本知識をよく理解し、簡単な部品の製作図が確実にかける実技能力を高める。また3次元CADと3Dプリンターの基本的、基礎的な知識と操作技術を身につける。					
学 習 方 法					
機械製図検定の資格取得を目指しJIS規格と手書きによる製図を学ぶ。また3次元CADと3Dプリンターの操作技術を身につけ、機械部品のモデリング演習をおこなうことにより設計技術と表現する力をつける。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	製図に関する基礎的・基本的な知識を身につけ、手書きや3次元CADによる製図をすることができる。また3Dプリンターを使用し作成した部品を出力することができる。	製図に関し、自ら考察を深め、基礎的・基本的な知識を活用して創意工夫することができる。		製図に興味・関心を持ち、主体的に学習に取り組むとともに、技術者としての望ましい心構えや態度を身につける。	
評価方法	課題 [4割で評価]	学習の取り組み状況、課題 [4割で評価]		出席状況、授業態度 [2割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4-7	機械製図演習 JIS規格 機械図面の作成	機械製図に興味・関心を持ち、資格取得を目指して基本的・基礎的な製図の技術とJIS規格等の知識を身につける	課題の取り組み、完成度（知・思） 授業態度（主） （課題が未提出の場合、未修得となる可能性がある）	
2	9-12	3DCAD演習	3次元CADの操作技術を身につけ、図面を的確に表現できる。		
3	12-2	3DCAD演習 3Dプリンター演習	3次元CADで機械部品の図面を作成し、3Dプリンターを使用して機械部品を出力する技術を身につける。		
学習サポート（担当者からのアドバイス）					
<ul style="list-style-type: none"> ・忘れ物をしない。課題の提出期限を厳守すること。 ・自ら積極的に授業に取り組むこと。 					

科目名	インテリア計画	単位数	2	履修学年	3
使用する教科書・副教材等		インテリア計画「実教出版（工業734）」			
学 習 目 標					
建築物の仕上げと造作、家具、テキスタイル製品、照明器具、壁装、設備機器などに関する知識と技術を習得させ、使用目的に適したインテリア空間を計画する能力と態度を育てる。					
学 習 方 法					
教科書を中心に講義形式での授業を行う。 プリントやワークシートを用いた記述ならびに小テストにより学習内容の定着を図るとともに、課題に取り組む学習を展開していく。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	インテリアに関する基礎的な知識と技術を身に付け、方法の意義や役割を理解する力を身に付けている。	インテリアに関する基礎的な知識と技術をもとに、その内容について思考し、活用する際に適切な判断・表現ができる力を身に付けている。		インテリアに関する基礎的な知識と技術について関心を持ち、その内容の把握に意欲的に取り組み活用しようとする態度を身に付けている。	
評価方法	定期考査 [5割で評価]	課題の内容 定期考査 [3割で評価]		<ul style="list-style-type: none"> ・授業に取り組む態度 ・提出状況 ・小テスト [2割で評価] 	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい		評価のポイント 課題・提出物等
1	4～6	秘書検定に向けて 第1章 必要とされる資質 第2章 職務知識 第3章 一般知識 第4章 マナー・接遇 第5章 技能	秘書検定では社会人に欠かせない能力（一般常識・敬語の使い方・電話対応など）を習得させるためワークシートやペーパーワークを取り入れ学習する。また、過去問を中心にポイントをおさえ、合格に向け学習する。		<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査では、「知識・技能」と「思考・判断・表現」分野を出題 ・授業態度、小テストへの取り組み、課題の提出及び内容を通じて、「思考・判断・表現」と「主体的に取り組む態度」を評価する
	7	インテリア計画 第4章 インテリアと人間工学	人体と人体寸法、姿勢と動作及びインテリアと住空間について取り扱い、インテリアと人間工学に関する知識と技術を習得させる。		
2		第5章 規模計画と寸法計画 第6章 インテリアエレメント 第7章 各種空間の計画	空間の目的と規模、モジュラーコーディネーション及び寸法設計について取り扱い、寸法計画と規模計画に関する知識と技術を習得させる。 インテリアエレメントの分類及びインテリアエレメントの計画上の取扱い、インテリアエレメントの計画に関する知識と技術を習得させる。		
3					
学習サポート（担当者からのアドバイス）					
秘書検定の合格を目指して積極的に授業に向け取り組むこと。 板書をし、あとから見返してもわかりやすいようノートづくりに工夫をすること。 忘れ物をしないこと					

科目名	選択Ⅳ（製図）	単位数	2	履修学年	3学年
使用する教科書・副教材等	製図「実教出版(工業307)」				
学 習 目 標					
製図の基本知識をよく理解し、簡単な部品の製作図が確実にかける実技能力を高める。また、2次元および3次元CADシステムの基本的知識および操作方法を学び、CADシステムを用いた設計能力の養成を目的とする。					
学 習 方 法					
機械製図のJIS規格と手書きによる製図を学ぶ。また2次元CADと3次元CAD、3Dプリンターの操作技術を身につけ、モデリング演習をおこなうことにより設計技術と表現する力をつける。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	製図に関する基礎的・基本的な知識を活用し、手描きまたはCADによる精確かつ効率的な製図をすることができる。	製図に関し、自ら考察を深め、基礎的・基本的な知識を活用して創意工夫することができる。製図に関する基礎的・基本的な知識を活用し、手描きまたはCADによる精確かつ効率的な製図をすることができる。		製図に興味・関心を持ち、主体的に学習に取り組むとともに、技術者としての望ましい心構えや態度を身につけようとしている。	
評価方法	課題の完成度、小テスト [4割で評価]	課題の完成、小テスト [4割で評価]		出席状況、授業態度、課題の取組姿勢・提出状況 [2割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい	評価のポイント 課題・提出物等	
1	4～7	2D-CAD演習	機械製図に関する基礎的・基本的な知識を活用し、トレース技能による機械図面を作成する技能を習得。 3次元CADによる部品作成やアセンブリの技能を習得し、3Dプリンターによる出力ができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・制作態度（知・思） ・取組状況（知・思） ・作品完成度（知・思） ・提出状況（主） 	
2	7～12	製図演習（手書き）			
3	12～2	3D-CAD演習			
学習サポート（担当者からのアドバイス）					
<ul style="list-style-type: none"> ・忘れ物をしない。課題の提出期限を厳守すること。 ・自ら積極的に授業に取り組むこと。 					

科目名	選択Ⅴ実習（デジタルデザイン）	単位数	2	履修学年	3
使用する教科書・副教材等		なし			
学 習 目 標					
コンピュータを運用し、ソフトウェアに関する知識と技術を得させ、実際に活用させる能力と態度を育てる。					
学 習 方 法					
Adobeのソフトを使い、ポスターや動画の制作を通して、技術を身につけていく。					
学習評価の観点別規準と評価方法					
評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現		主体的に取り組む態度	
評価規準	デジタルデザインの意義を理解し、ソフトの活用ができています。	課題のテーマについて理解し、作品表現のためにソフト活用する際に適切な活用する能力を身に付けている。		デジタルデザインに興味・関心を持ち、かつ協働的に作品制作に取り組んでいる。	
評価方法	課題制作 ソフトの活用 [4割で評価]	テーマの理解、制作 プレゼンテーション [4割で評価]		進捗状況 提出厳守 [4割で評価]	
学習内容、学習活動、ねらい及び評価のポイント					
学期	月	学習内容(単元名)	学習活動・ねらい		評価のポイント 課題・提出物等
1	4～5	ポスター制作	・Photoshop 画像編集		<ul style="list-style-type: none"> ・完成度（知） ・課題の理解（思） ・授業態度，提出状況（主） （課題が未提出の場合、未修得となる可能性がある）
2	6～7	編集・動画ソフトの習得	・Illustrator レイアウト ベジェ曲線		
3	9～10	動画制作1	・After Effects 動画編集（グラフィック）		
	11～12	動画制作2	・Premiere Pro 動画編集（映像）		
	1～3	雑誌デザイン			
学習サポート（担当者からのアドバイス）					
<ul style="list-style-type: none"> ・忘れ物をしないこと。課題の提出期限を守ること。 ・欠席すれば、自発的に補習を申し出ること。 ・自ら積極的に取り組むこと 					