

年間教授計画 2025年度（4月～2月）

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
コンテンツ基礎B	クラス: 1 年 J 組 学科: クリエイター コース: 全	吉岡	デザインの基本ノート[第2版]SBクリエイティブ HTML5&CSS3ワークブック 第2版 ステップ30カットシステム	2 時間/週	60時間

授業概要		DTPの基礎知識と実践を学び、印刷入稿に必要なデータ制作スキルを習得する。					
最終到達目標		実際の印刷入稿に必要なデータをDTP作品の制作を通して習得。自作のカードゲームを制作。					
月	週	単元	内容および授業方法				
前期 (4月～9月)	1	オリエンテーション	授業概要の説明(講義)				
	2	印刷物の基礎知識	印刷のしくみに関する知識(講義)				
	3	DTPの基礎知識	アプリケーションの種類(講義・演習)				
	4		カラーモードと色(講義・演習)				
	5		版とトンボ(講義・演習)				
	6		解像度(講義・演習)				
	7	DTPのレイアウト	フォントの知識(講義・演習)				
	8		組版の知識と実践(講義・演習)				
	9		DTPの画像(講義・演習)				
	10		制作物の色指定(講義・演習)				
	11		ここまでの復習(試験)				
	12	DTP作品の制作	デザイン作業(実習)				
	13		デザイン作業(実習)				
	14		デザイン作業(実習)				
	15		データ・コンセプト制作(提出)				
後期 (10月～2月)	1	オリエンテーション	授業概要の説明(講義)				
	2	カードゲームの企画	ゲームのテーマ設定(講義・演習)				
	3		ルールの基本設計(講義・演習)				
	4		プレイヤー人数や勝敗条件の決定(講義・演習)				
	5		必要なカード種類の整理(講義・演習)				
	6		試作カードの作成(講義・演習)				
	7	カードデザインの基礎	ゲームの世界観(講義・演習)				
	8		分かりやすいアイコンの作成(講義・演習)				
	9		デザインの統一感を出す方法(講義・演習)				
	10	入稿データの作成	カードサイズと印刷仕様				
	11	試作カードの作成	デザイン作業(実習)				
	12		デザイン作業(実習)				
	13		デザイン作業(実習)				
	14		データ・コンセプト制作(提出)＋プレゼンテーション				
	15	作品制作発表会	プレゼンテーション				
成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他(プレゼン評価)
	割合	前期	50%	20%	20%	10%	
		後期	40%		40%	10%	10%
備考 ※2							

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験／小テスト: 単元ごとのテスト等／課題内容: 課題提出および課題の出来具合
その他: () に具体的内容を記載。(例) 外部実習評価

※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。