

2024年度 科目別 授業計画(シラバス)							
科目名	デジタルスキルベーシック	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	2セメスター(後期)
学科・専攻	ビューティWEBクリエイター	授業 形態	演習	単位 時間	4 60	曜日 時限	金 3, 4
教員	株式会社FMB(磯村 祐邦 他) 【教員実務 経験】						
【到達目標】	デジタルテクノロジーの最新情報を把握し、実務に活用する提案ができる人材 3DCG技術、SNS運用知識の基礎を総合的に習得し、プロモーション等に活用する提案ができる人材 新たなトレンドや技術情報をキャッチアップし、自己成長できる人材						
【授業の学習内容】							
最先端のデジタルテクノロジーとマーケティング理論を使用して、WEB及びSNSベースで実売に結びつくPR、広宣、販促のスキームの知見を得る 具体的には、オリジナル企画のEC販売と、そのプロモーションとしてのSNS運用、3DCG、VR、AR等のデジタル技術の活用、AIを活用したビジュアルやテキストの生成など							
週	授業形態	授業計画・内容					小テスト・中間テスト・定期試験
1	登校	オリエンテーション/仕事とは？働くとは？/求められる人材とスキル/授業の説明					
2	登校	3DCG技術の体験/Style3Dオペレーション(アセットを使用した着せ付け・シミュレーション)					
3	登校	Style3Dでのアイテム作成 スカート(2Dと3Dの関係性/基本的なパターンの話)					(制作課題提出5点)
4	登校	Style3Dでのアイテム作成 シャツ(簡単な生地と素材の話)					(制作課題提出5点)
5	登校	Style3Dで作成するオリジナルデザインのアイデア出し/ターゲット/コンセプト/ディテール					(制作課題提出5点)
6	登校	Style3Dでのアイテム作成 オリジナル					
7	登校	資料まとめ/オリジナルの発表					中間テスト(オリジナル制作発表20点)
8	登校	Paintful、Paintory、Sweatjp等を使用した商品作成、販促企画作成(受注生産やクラファン等含む)					
9	登校	商品の作成/デザイン(Illustrator/Photoshop/FireFlyなど)					
10	登校	デザイン入稿/商品のデータ化/WEB・SNSでの商品(ブランド)周知、PR					(制作物提出5点)
11	登校	ECサイトのささげ/ビジュアル/レビュー					(制作物提出5点)
12	登校	デジタル技術での購入体験価値/サイトへの3D埋め込み(Aero等)					(制作物提出5点)
13	登校	SNS、AR等とECの連携					
14	登校	狙い(仮説)/やった事(施策)/結果と改善策のアイデアまとめ					
15	登校	資料まとめ/最終発表					定期テスト(最終発表50点)
準備学習 時間外学習		準 備:ファッション、ビューティー、カルチャーなどのトレンドリサーチ 時間外学習:授業のノート整理、項目の復習、取り組み課題のソリューション研究(こんなふうだったら面白いのに！とか、これだったら買うのに！のような)					
評価方法		●取組姿勢 : 40点(学習に対する取組姿勢) ●課 題 : 30点(課題提出状況) ●習熟度 : 30点(到達目標に対する成長具合や習熟度) ◇出席:出席率70%以上(下回る場合は単位認定は無し、E評価となる) ◇合否:60点以上で合格(A:100~90 B:89~80 C:79~70 D:69~60) 否(E:評価資格喪失 F:59~0) 重要や要熟度が遅れた場合はS、A評価					
受講生への メッセージ		唯一無二のユニークなスキルと経験を持った人材として、就職を有利に進めましょう。また、就職という就業形態に拘らず、自身で売上を作る、ビジネスを立ち上げる、ということも可能なスキルでもあります。学んだ分だけ将来の財産になるので、自分らしい人生を手に入れたい人は、頑張って学んでいきましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】		無し					

無し