

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタル表現 I		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。		
教科書	これからはじめるPhotoshopの本		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介	31
	2	Photoshop実習 基本操作など	32
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎	33
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎	34
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎	35
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎	36
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎	37
	8	課題制作	38
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎	39
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎	40
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎	41
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎	42
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）	43
	14	課題制作	44
	15	課題制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作 I		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	作品制作	31
	2	作品制作	32
	3	作品制作	33
	4	作品制作	34
	5	作品制作	35
	6	作品制作	36
	7	作品制作	37
	8	作品制作	38
	9	作品制作	39
	10	作品制作	40
	11	作品制作	41
	12	作品制作	42
	13	作品制作	43
	14	作品制作	44
	15	作品制作	45
	16	作品制作	46
	17	作品制作	47
	18	作品制作	48
	19	作品制作	49
	20	作品制作	50
	21	作品制作	51
	22	作品制作	52
	23	作品制作	53
	24	作品制作	54
	25	作品制作	55
	26	作品制作	56
	27	作品制作	57
	28	作品制作	58
	29	作品制作	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	検定対策		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。		
授業の進め方	問題演習による試験対策		
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。		
教科書	検定対策問題		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	問題演習	31
	2	問題演習	32
	3	問題演習	33
	4	問題演習	34
	5	問題演習	35
	6	問題演習	36
	7	問題演習	37
	8	問題演習	38
	9	問題演習	39
	10	問題演習	40
	11	問題演習	41
	12	問題演習	42
	13	問題演習	43
	14	問題演習	44
	15	問題演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・定期試験・授業出席 授業内試験と定期試験、授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザイン		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	自己PRを構築する。		
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	就職概論	31
	2	就職スケジュール	32
	3	一般常識試験	33
	4	適性検査	34
	5	作文	35
	6	敬語と立ち居振舞い	36
	7	面接試験のねらい	37
	8	自己PRとは	38
	9	自己PRの書き方	39
	10	自己PRの書き方	40
	11	自己PRの書き方	41
	12	自己PRの書き方	42
	13	好ましくない自己PRの例	43
	14	仕事の選び方	44
	15	会社の選び方	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	コンピュータ概論		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。		
教科書	入門マルチメディア		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	デジタル化とネットワークがもたらす社会	31
	2	マルチメディアの特徴	32
	3	デジタル端末	33
	4	コンテンツ制作のためのメディア処理	34
	5	インターネットと通信	35
	6	インターネットで提供されるサービス	36
	7	インターネットビジネス	37
	8	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル	38
	9	社会に広がるマルチメディア	39
	10	セキュリティと情報リテラシ	40
	11	練習問題	41
	12	練習問題	42
	13	練習問題	43
	14	練習問題	44
	15	練習問題	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・授業出席 チェックテストや演習と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム概論		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	様々な観点到に気付き、考える力を身につける。		
教科書	ゲームクリエイターの仕事 イマドキのゲーム制作現場を大解剖！		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲームとは	31
	2	ゲームジャンル	32
	3	ゲーム制作の流れ、職種	33
	4	ゲーム会社の分類と主な企業	34
	5	グローバル視点	35
	6	産業としてのゲーム	36
	7	ゲームプラットフォームの歴史	37
	8	ゲームとテクノロジーの歴史	38
	9	有名ゲームタイトルの基礎知識	39
	10	ゲーム業界の代表的人物	40
	11	ビジネスモデル	41
	12	マーケティング	42
	13	ゲーム業界の法律とルール	43
	14	ゲーム業界の問題点	44
	15	最新動向と未来	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームCG I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲーム制作に必要なオブジェクトをモデリングする技術を習得する。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	3DCGソフトによる3Dモデルの作成ができるようになる。		
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	カメラとオブジェクトの基本操作	31
	2	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント	32
	3	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント	33
	4	モデリングツールキット	34
	5	モデリングツールキット	35
	6	モデリングツールキット	36
	7	モデリングツールキット	37
	8	モデリングツールキット	38
	9	モデル制作	39
	10	モデル制作	40
	11	モデル制作	41
	12	モデル制作	42
	13	モデル制作	43
	14	モデル制作	44
	15	モデル制作	45
	16	モデル制作	46
	17	モデルの出力	47
	18	テクスチャとUV	48
	19	テクスチャとUV	49
	20	テクスチャとUV	50
	21	テクスチャとUV	51
	22	テクスチャとUV	52
	23	テクスチャとUV	53
	24	ライティングの基本	54
	25	ライティングの基本	55
	26	モデリング課題	56
	27	モデリング課題	57
	28	モデリング課題	58
	29	モデリング課題	59
	30	モデリング課題	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム企画 I		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	企画書作成に必要な知識を学び、企画書を完成させる。		
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲームの面白さとは	31
	2	アイデア発想法	32
	3	アナログゲームによるデザイン学習	33
	4	ゲームアイデアを考える	34
	5	企画書について	35
	6	企画書作成	36
	7	企画書作成	37
	8	企画書作成	38
	9	企画書作成	39
	10	企画書作成	40
	11	企画書作成	41
	12	企画書作成	42
	13	企画書作成	43
	14	企画書作成	44
	15	発表・講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	プログラミング I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。			
教科書	やさしいC言語			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	プログラムの基礎	31	配列
	2	プログラムの基礎	32	配列
	3	C言語の基本的なルール	33	配列
	4	C言語の基本的なルール	34	配列
	5	変数	35	文字列操作
	6	変数	36	文字列操作
	7	変数	37	文字列操作
	8	変数	38	文字列操作
	9	変数	39	文字列操作
	10	演算子	40	課題制作
	11	演算子	41	課題制作
	12	演算子	42	課題制作
	13	演算子	43	課題制作
	14	演算子	44	課題制作
	15	条件分岐	45	課題制作
	16	条件分岐	46	
	17	条件分岐	47	
	18	条件分岐	48	
	19	条件分岐	49	
	20	繰り返し処理	50	
	21	繰り返し処理	51	
	22	繰り返し処理	52	
	23	繰り返し処理	53	
	24	繰り返し処理	54	
	25	関数	55	
	26	関数	56	
	27	関数	57	
	28	関数	58	
	29	関数	59	
	30	配列	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ポインタや構造体など、C言語のプログラミングを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。			
教科書	やさしいC言語			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ポインタ	31	課題制作
	2	ポインタ	32	課題制作
	3	ポインタ	33	課題制作
	4	ポインタ	34	課題制作
	5	ポインタ	35	課題制作
	6	ポインタ	36	課題制作
	7	ポインタ	37	課題制作
	8	ポインタ	38	課題制作
	9	ポインタ	39	課題制作
	10	ポインタ	40	課題制作
	11	ファイル入出力	41	課題制作
	12	ファイル入出力	42	課題制作
	13	ファイル入出力	43	課題制作
	14	ファイル入出力	44	課題制作
	15	ファイル入出力	45	課題制作
	16	構造体	46	
	17	構造体	47	
	18	構造体	48	
	19	構造体	49	
	20	構造体	50	
	21	その他の型	51	
	22	その他の型	52	
	23	その他の型	53	
	24	その他の型	54	
	25	その他の型	55	
	26	プリプロセッサ	56	
	27	プリプロセッサ	57	
	28	プリプロセッサ	58	
	29	プリプロセッサ	59	
	30	プリプロセッサ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	プログラミングⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	C++の文法、プログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。		
教科書	やさしいC++		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	C++の基本	31
	2	C++の基本	32
	3	変数	33
	4	変数	34
	5	式と演算子	35
	6	式と演算子	36
	7	条件分岐	37
	8	条件分岐	38
	9	繰り返し処理	39
	10	繰り返し処理	40
	11	関数	41
	12	関数	42
	13	ポインタ	43
	14	ポインタ	44
	15	配列	45
	16	配列	46
	17	課題制作	47
	18	課題制作	48
	19	クラスの基本	49
	20	クラスの基本	50
	21	クラスの機能	51
	22	クラスの機能	52
	23	新しいクラス	53
	24	新しいクラス	54
	25	クラスに関する高度なトピック	55
	26	クラスに関する高度なトピック	56
	27	ファイルの入出力	57
	28	ファイルの入出力	58
	29	課題制作	59
	30	課題制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームプログラミング I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	ソート	31
	2	ソート	32
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）	33
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）	34
	5	圧縮	35
	6	圧縮	36
	7	圧縮	37
	8	暗号	38
	9	暗号	39
	10	暗号	40
	11	疑似乱数	41
	12	疑似乱数	42
	13	疑似乱数	43
	14	検索	44
	15	検索	45
	16	検索	46
	17	再帰法	47
	18	再帰法	48
	19	再帰法	49
	20	最短経路探索	50
	21	最短経路探索	51
	22	最短経路探索	52
	23	マッチメイキング	53
	24	マッチメイキング	54
	25	素数	55
	26	課題制作	56
	27	課題制作	57
	28	課題制作	58
	29	課題制作	59
	30	課題制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	発表・講評
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅢ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を通じて、ゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	47	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	48	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	49	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	50	ゲーム制作
	21	ゲーム制作	51	ゲーム制作
	22	ゲーム制作	52	ゲーム制作
	23	ゲーム制作	53	ゲーム制作
	24	ゲーム制作	54	ゲーム制作
	25	ゲーム制作	55	ゲーム制作
	26	ゲーム制作	56	ゲーム制作
	27	ゲーム制作	57	ゲーム制作
	28	ゲーム制作	58	ゲーム制作
	29	ゲーム制作	59	ゲーム制作
	30	ゲーム制作	60	ゲーム制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム数学 I		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクタの動きを表す方程式とグラフを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	ゲーム制作に複雑な計算処理に必要な方程式などを理解する。		
教科書	ゲームを動かす数学・物理R		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	確認テスト	31
	2	整数・小数の計算	32
	3	約数・倍数と分数の計算	33
	4	基数変換とビット操作	34
	5	比と割合	35
	6	指数と無理数の計算	36
	7	復習と確認テスト	37
	8	展開と因数分解	38
	9	座標と一次方程式	39
	10	一次関数とグラフ	40
	11	直線の方程式	41
	12	二次方程式	42
	13	二次関数のグラフ	43
	14	復習と確認テスト	44
	15	まとめ	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム数学Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム制作に使用する集合、円、衝突判定、三角関数の基礎知識を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	ゲーム制作に必要な三角関数などの基礎知識を習得する。		
教科書	ゲームを動かす数学・物理R		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	集合と論理	31
	2	確率と期待値	32
	3	円の方程式	33
	4	連立方程式とグラフ	34
	5	衝突判定(直線、矩形)	35
	6	衝突判定(円と球)	36
	7	復習と確認テスト	37
	8	三角比	38
	9	三角関数(定義)	39
	10	三角関数(弧度法)	40
	11	三角関数(グラフ)	41
	12	三角関数(任意の点の回転)	42
	13	三角関数(逆三角関数)	43
	14	復習と確認テスト	44
	15	まとめ	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム数学Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択1		
授業方法	講義		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ベクトルの基礎知識と衝突判定、キャラクタを動かすための座標変換行列を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	キャラクタの動きをリアルに計算するための基本式を理解する。		
教科書	ゲームを動かす数学・物理R		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ベクトルの定義	31
	2	ベクトルの基本演算	32
	3	ベクトルの正規化	33
	4	ベクトルの内積、外積	34
	5	ベクトルの利用(点と直線の距離)	35
	6	ベクトルの利用(壁とオブジェクトの衝突判定)	36
	7	ベクトルの利用(点と線分の距離)	37
	8	ベクトルの利用(2つの線分の交点)	38
	9	ベクトルの利用(反射)	39
	10	ベクトルの利用(線形補間)	40
	11	ベクトルを利用した衝突判定	41
	12	ベクトルを利用した衝突判定	42
	13	ベクトルを利用した衝突判定	43
	14	ベクトルを利用した衝突判定	44
	15	復習と確認テスト	45
	16	行列とは	46
	17	行列の加算、減算、スカラー倍	47
	18	行列の乗算	48
	19	座標変換行列	49
	20	座標変換行列	50
	21	逆行列	51
	22	逆行列	52
	23	転置行列	53
	24	座標変換行列の合成	54
	25	座標変換行列の合成のまとめ	55
	26	行列の復習	56
	27	座標変換行列演習	57
	28	座標変換行列演習	58
	29	復習と確認テスト	59
	30	まとめ	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	中間発表	45	発表・講評
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作図法基本(平面図形)	31	モチーフ 2
	2	作図法基本(平面図形)	32	モチーフ 2
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称	33	モチーフ 2
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称	34	モチーフ 3
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称	35	モチーフ 3
	6	展開図	36	モチーフ 3
	7	展開図	37	モチーフ 3
	8	展開図	38	モチーフ 4
	9	展開図	39	モチーフ 4
	10	立体図法	40	モチーフ 4
	11	立体図法	41	モチーフ 4
	12	立体図法	42	モチーフ 5
	13	立体図法	43	モチーフ 5
	14	パース	44	モチーフ 5
	15	パース	45	モチーフ 5
	16	パース	46	
	17	パース	47	
	18	パース	48	
	19	パース	49	
	20	パース	50	
	21	パース	51	
	22	パース	52	
	23	パース	53	
	24	パース	54	
	25	パース	55	
	26	デッサン導入	56	
	27	モチーフ 1	57	
	28	モチーフ 1	58	
	29	モチーフ 1	59	
	30	モチーフ 2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	パース応用	31	モチーフ2
	2	パース応用	32	モチーフ2
	3	パース応用	33	モチーフ2
	4	パース応用	34	モチーフ3
	5	立体図法応用	35	モチーフ3
	6	立体図法応用	36	モチーフ3
	7	立体図法応用	37	モチーフ3
	8	立体図法応用	38	モチーフ4
	9	二点透視図	39	モチーフ4
	10	二点透視図	40	モチーフ4
	11	二点透視図	41	モチーフ4
	12	二点透視図	42	モチーフ5
	13	二点透視図	43	モチーフ5
	14	二点透視図	44	モチーフ5
	15	二点透視図	45	モチーフ5
	16	二点透視図	46	
	17	制作課題	47	
	18	制作課題	48	
	19	制作課題	49	
	20	制作課題	50	
	21	制作課題	51	
	22	制作課題	52	
	23	制作課題	53	
	24	制作課題	54	
	25	制作課題	55	
	26	モチーフ1	56	
	27	モチーフ1	57	
	28	モチーフ1	58	
	29	モチーフ1	59	
	30	モチーフ2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーション I		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択2		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	ビジネスコミュニケーション	32
	3	アクティブリスニング	33
	4	アサーティブコミュニケーション	34
	5	バーバル・ノンバーバル	35
	6	コミュニケーションゲーム I	36
	7	コミュニケーションゲーム II	37
	8	起承転結・SDS法・DESC法	38
	9	PREP法	39
	10	PREP法	40
	11	スライド作成法	41
	12	課題制作	42
	13	課題制作	43
	14	課題制作	44
	15	課題制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーションⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択2		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	効果的な企画書とプレゼンテーション力を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	企画書の目的と種類	32
	3	企画書の基本構成	33
	4	企画書の基本構成	34
	5	企画書の黄金式	35
	6	企画書の黄金式	36
	7	企画書作成のポイント	37
	8	企画書作成のポイント	38
	9	課題制作	39
	10	課題制作	40
	11	課題制作	41
	12	プレゼンテーション方法	42
	13	プレゼンテーション方法	43
	14	プレゼンテーション実施練習	44
	15	プレゼンテーション実施練習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像概論 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択3		
授業方法	演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。		
教科書	入門CGデザイン CG制作の基礎、Premiere Proよくばり入門		
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導を行う。		
授業計画	1	CGとは	31
	2	表現の基礎	32
	3	2次元CGと写真撮影	33
	4	3次元CGの制作	34
	5	3次元CGの制作	35
	6	技術の基礎	36
	7	知的財産権	37
	8	自己表現4コマの作成	38
	9	動画基礎	39
	10	動画基礎	40
	11	映像基礎	41
	12	映像基礎	42
	13	課題 写真撮影	43
	14	課題 写真撮影	44
	15	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ	45
	16	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ	46
	17	Premireによる編集 基本操作	47
	18	Premireによる編集 実習	48
	19	編集課題 講評	49
	20	シナリオの基本	50
	21	絵コンテ	51
	22	絵コンテ	52
	23	作品分析、絵コンテ課題	53
	24	作品分析、絵コンテ課題	54
	25	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現	55
	26	絵コンテ制作 講評	56
	27	絵コンテ制作	57
	28	絵コンテ制作	58
	29	絵コンテ制作	59
	30	絵コンテ制作 講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像概論Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択3		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットを完成させる。		
教科書	Premiere Proよくばり入門		
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導を行う。		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用	31
	2	13フェイズ分析	32
	3	13フェイズ分析	33
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	34
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	35
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	36
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	37
	8	ショートプロット作成	38
	9	ショートプロット作成	39
	10	キービジュアル探し	40
	11	ミディアムプロット	41
	12	ミディアムプロット	42
	13	ロングプロット	43
	14	ロングプロット	44
	15	ロングプロット	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。			
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	UV展開とテクスチャ作成
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	UV展開とテクスチャ作成
	3	モデリングツールキットの使い方	33	ライティング
	4	モデリングツールキットの使い方	34	ライティング
	5	モデリングツールキットの使い方	35	ライティング
	6	モデリングツールキットの使い方	36	ライティング
	7	モデリングツールキットの使い方	37	モデリング課題制作
	8	モデリングツールキットの使い方	38	モデリング課題制作
	9	モデリングツールキットの使い方	39	モデリング課題制作
	10	モデリング課題制作	40	モデリング課題制作
	11	モデリング課題制作	41	モデリング課題制作
	12	モデリング課題制作	42	モデリング課題制作
	13	モデリング課題制作	43	モデリング課題制作
	14	モデリング課題制作	44	モデリング課題制作
	15	モデリング課題制作	45	モデリング課題制作
	16	モデリング課題制作	46	モデリング課題制作
	17	モデリング課題制作	47	モデリング課題制作
	18	モデリング課題制作	48	モデリング課題制作
	19	モデリング課題制作	49	モデリング課題制作
	20	発表、講評	50	モデリング課題制作
	21	モデルの出力	51	モデリング課題制作
	22	モデルの出力	52	モデリング課題制作
	23	UV展開とテクスチャ作成	53	モデリング課題制作
	24	UV展開とテクスチャ作成	54	モデリング課題制作
	25	UV展開とテクスチャ作成	55	モデリング課題制作
	26	UV展開とテクスチャ作成	56	モデリング課題制作
	27	UV展開とテクスチャ作成	57	モデリング課題制作
	28	UV展開とテクスチャ作成	58	モデリング課題制作
	29	UV展開とテクスチャ作成	59	モデリング課題制作
	30	UV展開とテクスチャ作成	60	モデリング課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。			
授業計画	61	モデリング課題制作		
	62	モデリング課題制作		
	63	モデリング課題制作		
	64	モデリング課題制作		
	65	モデリング課題制作		
	66	モデリング課題制作		
	67	モデリング課題制作		
	68	モデリング課題制作		
	69	モデリング課題制作		
	70	モデリング課題制作		
	71	モデリング課題制作		
	72	モデリング課題制作		
	73	モデリング課題制作		
	74	モデリング課題制作		
	75	発表・講評		
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
	備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリングII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。			
授業計画	1	キャラクターモデリング基礎	31	モデリング課題制作
	2	キャラクターモデリング基礎	32	モデリング課題制作
	3	キャラクターモデリング基礎	33	モデリング課題制作
	4	キャラクターモデリング基礎	34	モデリング課題制作
	5	キャラクターモデリング基礎	35	モデリング課題制作
	6	キャラクターモデリング基礎	36	モデリング課題制作
	7	キャラクターモデリング基礎	37	モデリング課題制作
	8	キャラクターモデリング基礎	38	モデリング課題制作
	9	キャラクターモデリング基礎	39	モデリング課題制作
	10	キャラクターモデリング基礎	40	モデリング課題制作
	11	モデリング課題制作	41	モデリング課題制作
	12	モデリング課題制作	42	モデリング課題制作
	13	モデリング課題制作	43	モデリング課題制作
	14	モデリング課題制作	44	モデリング課題制作
	15	モデリング課題制作	45	モデリング課題制作
	16	モデリング課題制作	46	モデリング課題制作
	17	モデリング課題制作	47	モデリング課題制作
	18	モデリング課題制作	48	モデリング課題制作
	19	モデリング課題制作	49	モデリング課題制作
	20	モデリング課題制作	50	モデリング課題制作
	21	モデリング課題制作	51	モデリング課題制作
	22	モデリング課題制作	52	モデリング課題制作
	23	モデリング課題制作	53	モデリング課題制作
	24	モデリング課題制作	54	モデリング課題制作
	25	モデリング課題制作	55	モデリング課題制作
	26	モデリング課題制作	56	モデリング課題制作
	27	モデリング課題制作	57	モデリング課題制作
	28	モデリング課題制作	58	モデリング課題制作
	29	モデリング課題制作	59	モデリング課題制作
	30	モデリング課題制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーション I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。			
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎	31	モーション課題制作
	2	キーフレームアニメーションの基礎	32	モーション課題制作
	3	キーフレームアニメーションの基礎	33	モーション課題制作
	4	キーフレームアニメーションの基礎	34	モーション課題制作
	5	キーフレームアニメーションの基礎	35	モーション課題制作
	6	キーフレームアニメーションの基礎	36	モーション課題制作
	7	キーフレームアニメーションの基礎	37	モーション課題制作
	8	スケルトンの理解	38	モーション課題制作
	9	スケルトンの理解	39	モーション課題制作
	10	スケルトンの理解	40	モーション課題制作
	11	スケルトンの理解	41	モーション課題制作
	12	スケルトンの理解	42	モーション課題制作
	13	キャラクターアニメーション	43	モーション課題制作
	14	キャラクターアニメーション	44	モーション課題制作
	15	キャラクターアニメーション	45	モーション課題制作
	16	キャラクターアニメーション	46	モーション課題制作
	17	キャラクターアニメーション	47	モーション課題制作
	18	キャラクターアニメーション	48	モーション課題制作
	19	キャラクターアニメーション	49	モーション課題制作
	20	キャラクターアニメーション	50	モーション課題制作
	21	キャラクターアニメーション	51	モーション課題制作
	22	キャラクターアニメーション	52	モーション課題制作
	23	キャラクターアニメーション	53	モーション課題制作
	24	キャラクターアニメーション	54	モーション課題制作
	25	キャラクターアニメーション	55	モーション課題制作
	26	モーション課題制作	56	モーション課題制作
	27	モーション課題制作	57	モーション課題制作
	28	モーション課題制作	58	モーション課題制作
	29	モーション課題制作	59	モーション課題制作
	30	モーション課題制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーションII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。			
授業計画	1	アニメーション課題制作	31	アニメーション課題制作
	2	アニメーション課題制作	32	アニメーション課題制作
	3	アニメーション課題制作	33	アニメーション課題制作
	4	アニメーション課題制作	34	アニメーション課題制作
	5	アニメーション課題制作	35	アニメーション課題制作
	6	アニメーション課題制作	36	アニメーション課題制作
	7	アニメーション課題制作	37	アニメーション課題制作
	8	アニメーション課題制作	38	アニメーション課題制作
	9	アニメーション課題制作	39	アニメーション課題制作
	10	アニメーション課題制作	40	アニメーション課題制作
	11	アニメーション課題制作	41	アニメーション課題制作
	12	アニメーション課題制作	42	アニメーション課題制作
	13	アニメーション課題制作	43	アニメーション課題制作
	14	アニメーション課題制作	44	アニメーション課題制作
	15	アニメーション課題制作	45	アニメーション課題制作
	16	アニメーション課題制作	46	
	17	アニメーション課題制作	47	
	18	アニメーション課題制作	48	
	19	アニメーション課題制作	49	
	20	アニメーション課題制作	50	
	21	アニメーション課題制作	51	
	22	アニメーション課題制作	52	
	23	アニメーション課題制作	53	
	24	アニメーション課題制作	54	
	25	アニメーション課題制作	55	
	26	アニメーション課題制作	56	
	27	アニメーション課題制作	57	
	28	アニメーション課題制作	58	
	29	アニメーション課題制作	59	
	30	アニメーション課題制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクト I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択3		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	After Effectsの基本	31
	2	映像編集の流れ	32
	3	レイヤー	33
	4	スイッチ	34
	5	描画モードとマスク	35
	6	プレビューパネル	36
	7	アニメーション	37
	8	エフェクト	38
	9	テキストとサウンド	39
	10	課題制作	40
	11	課題制作	41
	12	課題制作	42
	13	課題制作	43
	14	課題制作	44
	15	課題制作	45
	16	課題制作	46
	17	課題制作	47
	18	課題制作	48
	19	課題制作	49
	20	課題制作	50
	21	課題制作	51
	22	課題制作	52
	23	課題制作	53
	24	課題制作	54
	25	課題制作	55
	26	課題制作	56
	27	課題制作	57
	28	課題制作	58
	29	課題制作	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル表現Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択4			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの応用の習得を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Photoshopの実践操作をマスターし、グラフィックデザイン制作のスキルを習得する。			
教科書	これからはじめるPhotoshopの本			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Photoshop実習	色調補正・応用	31
	2	Photoshop実習	画像加工・応用	32
	3	Photoshop実習	画像加工・応用	33
	4	Photoshop実習	画像補正・応用	34
	5	課題制作		35
	6	課題制作		36
	7	課題制作		37
	8	Photoshop実習	画像合成・応用	38
	9	Photoshop実習	画像合成・応用	39
	10	Photoshop実習	画像制作・応用	40
	11	Photoshop実習	画像制作・応用	41
	12	課題制作		42
	13	課題制作		43
	14	課題制作		44
	15	課題制作		45
	16			46
	17			47
	18			48
	19			49
	20			50
	21			51
	22			52
	23			53
	24			54
	25			55
	26			56
	27			57
	28			58
	29			59
	30			60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	Webデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択4			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。			
教科書	HTML5&CSS3標準デザイン講座			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	オリエンテーション	31	CSS3の概要
	2	HTMLの概要	32	CSS3セレクタ
	3	文書をHTMLでマークアップする	33	CSS3プロパティ
	4	改行や強調・画像やリンクを挿入する	34	CSS3プロパティ
	5	表とフォームを設置する	35	アニメーションとメディアクエリ
	6	復習	36	アニメーションとメディアクエリ
	7	CSSの概要	37	復習
	8	基本プロパティとセレクタの使い方	38	デバイスの特性を理解する
	9	背景画像を使って装飾する	39	モバイル対応Webサイトの基礎知識
	10	文書のレイアウトとボックスモデル	40	復習
	11	表組みと入力フォームのスタイリング	41	レスポンス画面設計とコーディング
	12	復習	42	メディアクエリを使ったレイアウト
	13	レイアウトの種類	43	メディアクエリを使ったレイアウト
	14	floatレイアウト	44	Retinaディスプレイ対策
	15	positionレイアウト	45	実習
	16	復習	46	実習
	17	セクション関連の新要素	47	実習
	18	新しいカテゴリとコンテンツ・モデル	48	実習
	19	その他の新要素と属性	49	実習
	20	復習	50	まとめ
	21	Webサイトのコーディング設計	51	実習：ワイヤーフレーム作成
	22	効率的なCSSコーディングの下準備	52	実習：デザインカンパ作成手法
	23	復習	53	実習：デザインカンパ作成
	24	実習：ワイヤーフレームの描き方	54	実習：デザインカンパ作成
	25	実習：ワイヤーフレーム作成	55	実習：デザインカンパ作成
	26	レイアウトフォーマットを作成する	56	実習：コーディングガイドラインとは
	27	displayプロパティを用いたレイアウト	57	実習：コーディングガイドライン作成
	28	CSSスプライトの仕組みを理解する	58	実習：コーディングガイドライン作成
	29	メインコンテンツ領域を作成する	59	実習：コーディングガイドライン作成
	30	復習	60	実習：サーバーの使い方
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	WebデザインII			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択4			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	JavaScript、jQueryを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	jQueryを利用した動的なサイト制作技術を身につける。			
教科書	jQuery標準デザイン講座			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	オリエンテーション	31	スクロールによるヘッダーのリサイズ
	2	jQueryの概要	32	ブラウザ上部に固定されるヘッダー
	3	jQueryの導入	33	メニューのハイライト
	4	復習	34	復習
	5	jQueryの文法	35	スライドショー(横スクロール)
	6	JavaScriptの基本	36	スライドショー(フェードイン/アウト)
	7	復習	37	画像のズーム
	8	トグルメニュー	38	カウントアップゲーム
	9	アラートボックス	39	プラグインの利用
	10	ビューアー	40	実習
	11	タブ	41	実習
	12	復習	42	実習
	13	ドロップダウンメニュー	43	実習
	14	フローティングメニュー	44	実習
	15	lightBox風モーダルウインドウ	45	まとめ
	16	画像のキャプション表示	46	
	17	ツールチップ	47	
	18	復習	48	
	19	ボックスの高さを合わせる	49	
	20	文字サイズの変更	50	
	21	パララックス効果	51	
	22	フィルタリング	52	
	23	テーブルセルのハイライト	53	
	24	アコーディオンパネル	54	
	25	スムーズスクロール	55	
	26	復習	56	
	27	バナーのランダム表示	57	
	28	フォームのバリデーション	58	
	29	スライドメニュー	59	
	30	スクロールによるヘッダーのリサイズ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容				
授業科目	グラフィックデザイン I				
実務家教員授業	○				
学部・学科	クリエイター学科 2年制				
履修年次	1年次				
科目区分	選択4				
授業方法	実習				
授業時間	150単位時間				
授業コマ数	75コマ				
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う。				
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習				
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する。				
教科書	これからはじめるIllustratorの本、新詳説DTP基礎				
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。				
授業計画	1	オリエンテーション PC基本操作	31	DTP知識	基礎知識
	2	Illustrator実習 基本操作	32	DTP知識	印刷知識
	3	Illustrator実習 描画	33	DTP知識	データ概要
	4	Illustrator実習 描画	34	DTP知識	データ概要
	5	Illustrator実習 作図	35	DTP知識	文字（フォント）
	6	Illustrator実習 作図	36	課題制作	
	7	Illustrator実習 制作	37	課題制作	
	8	Illustrator実習 制作	38	課題制作	
	9	課題制作	39	DTP知識	色の基礎
	10	課題制作	40	DTP実習	配色
	11	Illustrator実習 ベジェ曲線	41	DTP実習	配色
	12	Illustrator実習 ベジェ曲線	42	課題制作	
	13	Illustrator実習 画像	43	課題制作	
	14	課題制作	44	DTP実習	文字組
	15	課題制作	45	DTP実習	文章構造・レイアウト
	16	課題制作	46	DTP実習	文章構造・レイアウト
	17	課題制作	47	課題制作	
	18	課題制作	48	課題制作	
	19	Illustrator実習 制作	49	課題制作	
	20	Illustrator実習 制作	50	課題制作	
	21	Illustrator実習 制作	51	課題制作	
	22	課題制作	52	課題制作	
	23	課題制作	53	課題制作	
	24	課題制作	54	課題制作	
	25	課題制作	55	課題制作	
	26	課題制作	56	課題制作	
	27	課題制作	57	課題制作	
	28	課題制作	58	課題制作	
	29	課題制作	59	課題制作	
	30	課題制作	60	課題制作	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価				
備考					

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザイン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択4			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する。			
教科書	これからはじめるIllustratorの本、新詳説DTP基礎			
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。			
授業計画	61	マーケティング知識	基礎	
	62	マーケティング知識	基礎	
	63	マーケティング知識	6W2H・4P	
	64	課題制作		
	65	マーケティング知識	AIDMA・AISAS	
	66	課題制作		
	67	課題制作		
	68	課題制作		
	69	課題制作		
	70	マーケティング知識	ニーズ・シーズ	
	71	マーケティング知識	STP・SWOT	
	72	マーケティング知識	ペルソナ	
	73	コンセプトワーク知識	基礎	
	74	コンセプトワーク知識	基礎	
	75	課題制作		
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
	備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	グラフィックデザインII	
実務家教員授業	○	
学部・学科	クリエイター学科 2年制	
履修年次	1年次	
科目区分	選択4	
授業方法	実習	
授業時間	120単位時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	グラフィックデザイン制作の基本知識から実制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	ユーザーファーストでのクリエイティブ思考によるデザイン制作のフローを身につける。	
教科書	これからはじめるIllustratorの本、新詳説DTP基礎	
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。	
授業計画	1 オリエンテーション。情報デザインとは	31 パッケージデザイン知識
	2 図解表現理解	32 パッケージデザイン知識
	3 ピクトグラム（アイコン）知識	33 パッケージ分析
	4 課題制作①	34 パッケージ分析
	5 課題制作②	35 課題制作
	6 課題制作③	36 課題制作
	7 課題制作④	37 課題制作
	8 課題制作⑤	38 課題制作
	9 インフォグラフィックス知識	39 課題制作
	10 インフォグラフィックス知識	40 課題制作
	11 課題制作	41 課題制作
	12 課題制作	42 課題制作
	13 課題制作	43 課題制作
	14 課題制作	44 課題制作
	15 課題制作	45 課題制作
	16 課題制作	46 課題制作
	17 ブランディングデザイン知識	47 広告デザイン知識
	18 ブランディングデザイン知識	48 広告デザイン知識
	19 ブランディングデザイン知識	49 広告デザイン分析
	20 ブランドロゴ	50 広告デザイン分析
	21 課題制作	51 課題制作
	22 課題制作	52 課題制作
	23 課題制作	53 課題制作
	24 課題制作	54 課題制作
	25 課題制作	55 課題制作
	26 課題制作	56 課題制作
	27 ガイドライン（仕様書）作成法	57 課題制作
	28 課題制作	58 課題制作
	29 課題制作	59 課題制作
	30 課題制作	60 課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	広告・デザイン概論		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択4		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	グラフィックデザインの専門領域の特性とその変貌。またビジュアル表現基礎を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義		
達成目標	ビジュアルデザインにおける表現要素を理解し今後のデザイン制作に役立てる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション。目的と役割	31
	2	デザインの歴史とトレンドの変貌	32
	3	基本6要素の理解 点線面	33
	4	基本6要素の理解 点線面	34
	5	課題制作	35
	6	課題制作	36
	7	基本6要素の理解 色・形・質感	37
	8	基本6要素の理解 色・形・質感	38
	9	基本6要素の理解 空間・文字	39
	10	基本6要素の理解 空間・文字	40
	11	課題制作	41
	12	課題制作	42
	13	近代デザイン史	43
	14	近代デザイン史	44
	15	近代デザイン史	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択4		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。		
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	フォーマット準備	33
	4	フォーマット準備	34
	5	フォーマット作成	35
	6	フォーマット作成	36
	7	フォーマット作成	37
	8	フォーマット作成	38
	9	自己紹介ページ作成	39
	10	コンテンツ制作	40
	11	コンテンツ制作	41
	12	コンテンツ制作	42
	13	コンテンツ制作	43
	14	コンテンツ制作	44
	15	コンテンツ制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	サイト制作			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択4			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Webデザインで学んだことを活かし、実際にWebサイトを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	サイトの目的を意識し、効果的なWebデザインが出来るようになる。			
教科書	Adobe XDではじめるWebデザイン&プロトタイピング			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	31	ポートフォリオサイトの制作
	2	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	32	ポートフォリオサイトの制作
	3	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	33	ポートフォリオサイトの制作
	4	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	34	ポートフォリオサイトの制作
	5	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	35	ポートフォリオサイトの制作
	6	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	36	ポートフォリオサイトの制作
	7	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	37	ポートフォリオサイトの制作
	8	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	38	ポートフォリオサイトの制作
	9	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	39	ポートフォリオサイトの制作
	10	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	40	ポートフォリオサイトの制作
	11	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	41	ポートフォリオサイトの制作
	12	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	42	ポートフォリオサイトの制作
	13	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	43	ポートフォリオサイトの制作
	14	商品紹介ページの制作（グラフィックデザインの授業でパッケージデザインした商品）	44	ポートフォリオサイトの制作
	15	発表・講評	45	発表・講評
	16	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	46	
	17	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	47	
	18	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	48	
	19	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	49	
	20	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	50	
	21	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	51	
	22	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	52	
	23	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	53	
	24	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	54	
	25	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	55	
	26	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	56	
	27	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	57	
	28	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	58	
	29	ECサイトの制作（プリザーブドフラワー）※デザインカンパまで	59	
	30	発表	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	企画提出	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表、講評
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点	31
	2	選考試験	32
	3	面接試験の心構え	33
	4	面接試験の形態	34
	5	面接試験における質問研究	35
	6	面接試験における質問研究	36
	7	面接試験における質問研究	37
	8	自己PRを伝える(スピーキング)	38
	9	自己PRを伝える(スピーキング)	39
	10	応募書類	40
	11	履歴書の作り方	41
	12	履歴書の作り方	42
	13	エントリーシートの作り方	43
	14	エントリーシートの作り方	44
	15	書類の送付方法	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	志望動機の作り方	31
	2	志望動機の作り方	32
	3	志望動機の作り方	33
	4	インターネットによるアクセス	34
	5	電話によるアクセス	35
	6	電子メールによる企業アクセス	36
	7	説明会・選考試験	37
	8	説明会・選考試験	38
	9	筆記試験	39
	10	面接試験	40
	11	就職活動における自己管理	41
	12	就職活動における自己管理	42
	13	就職活動における自己管理	43
	14	就職活動における自己管理	44
	15	内定後の手続き、行動	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	プログラミングIV			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C#の基本仕様からプログラミング技術まで学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Unityのプログラミングに必要なC#の知識を身につける。			
教科書	かんたんC#			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	C#の学習を始める前に	31	LINQ
	2	C#の基本を学ぶ	32	LINQ
	3	変数と型	33	例外処理
	4	変数と型	34	例外処理
	5	演算子	35	例外処理
	6	演算子	36	非同期処理
	7	条件分岐	37	非同期処理
	8	条件分岐	38	課題制作
	9	繰り返し処理	39	課題制作
	10	繰り返し処理	40	課題制作
	11	配列とコレクション	41	課題制作
	12	配列とコレクション	42	課題制作
	13	メソッド	43	課題制作
	14	メソッド	44	課題制作
	15	クラスと構造体	45	課題制作
	16	クラスと構造体	46	
	17	クラスと構造体	47	
	18	継承	48	
	19	継承	49	
	20	継承	50	
	21	抽象クラスとインターフェイス	51	
	22	抽象クラスとインターフェイス	52	
	23	抽象クラスとインターフェイス	53	
	24	クラス継承	54	
	25	クラス継承	55	
	26	クラス継承	56	
	27	ジェネリック	57	
	28	ジェネリック	58	
	29	ジェネリック	59	
	30	LINQ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モバイルプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Android OSのアプリ開発手法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	アプリ開発技術習得と公開までの一連の流れが実行できる。			
教科書	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	イントロダクション	31	ビュー描画
	2	プロジェクトの構築	32	アニメーション機能
	3	アプリの構造	33	アニメーション機能
	4	レイアウト・イベント・ログ・デバッグ	34	テーマ・スタイル
	5	基本的な入出力	35	テーマ・スタイル
	6	基本的な入出力	36	インテントの基本
	7	入力ウィジェット	37	インテントの基本
	8	入力ウィジェット	38	画面間でデータ授受
	9	便利ウィジェット	39	画面間でデータ授受
	10	便利ウィジェット	40	暗黙的インテント
	11	リスト	41	暗黙的インテント
	12	ListViewのイベント処理	42	フラグメント
	13	ListViewのイベント処理	43	フラグメント
	14	リストのレイアウト	44	ファイルにデータを保存
	15	リストのレイアウト	45	ファイルにデータを保存
	16	ListViewの活用	46	データベースにデータを保存
	17	ListViewの活用	47	データベースにデータを保存
	18	柔軟性のあるリスト	48	アプリの設定情報を管理
	19	柔軟性のあるリスト	49	アプリの設定情報を管理
	20	レイアウト	50	位置情報
	21	レイアウト	51	位置情報
	22	タブパネルやフリップ可能なビュー	52	HTTP
	23	タブパネルやフリップ可能なビュー	53	HTTP
	24	ダイアログ	54	HTTP
	25	ダイアログ	55	音声ファイルを再生・録音
	26	メニュー	56	ハードウェアのその他の機能
	27	メニュー	57	サービス
	28	ビュー描画	58	サービス
	29	ビュー描画	59	アプリ公開
	30	ビュー描画	60	アプリ公開
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	A I プログラミング		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択1		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲームAIの考え方について理解する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているか理解する。		
教科書	人工知能の作り方 ――「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	AIとは	31
	2	知性を表現する方法	32
	3	AIの基礎	33
	4	キャラクターの制御	34
	5	AIは世界をどう認識するか	35
	6	成長するAI	36
	7	身体とAI	37
	8	集団の知能を表現するテクニック	38
	9	人間らしさの作り方	39
	10	課題制作	40
	11	課題制作	41
	12	課題制作	42
	13	課題制作	43
	14	課題制作	44
	15	課題制作	45
	16	課題制作	46
	17	課題制作	47
	18	課題制作	48
	19	課題制作	49
	20	課題制作	50
	21	課題制作	51
	22	課題制作	52
	23	課題制作	53
	24	課題制作	54
	25	課題制作	55
	26	課題制作	56
	27	課題制作	57
	28	課題制作	58
	29	課題制作	59
	30	課題制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームCG II		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択1		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーション技術を習得する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	3DCGソフトによるモデルのモーションを設定できるようになる。		
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基本	31
	2	キーフレームアニメーションの基本	32
	3	キーフレームアニメーションの基本	33
	4	キーフレームアニメーションの基本	34
	5	キーフレームアニメーションの基本	35
	6	キャラクターモデリング	36
	7	スケルトンの基本	37
	8	スケルトンの基本	38
	9	スケルトンの基本	39
	10	スケルトンの基本	40
	11	スケルトンの基本	41
	12	キャラクターアニメーション	42
	13	キャラクターアニメーション	43
	14	キャラクターアニメーション	44
	15	キャラクターアニメーション	45
	16	キャラクターアニメーション	46
	17	キャラクターアニメーション	47
	18	キャラクターアニメーション	48
	19	キャラクターアニメーション	49
	20	キャラクターアニメーション	50
	21	キャラクターアニメーション	51
	22	アニメーション課題	52
	23	アニメーション課題	53
	24	アニメーション課題	54
	25	アニメーション課題	55
	26	アニメーション課題	56
	27	アニメーション課題	57
	28	アニメーション課題	58
	29	アニメーション課題	59
	30	アニメーション課題	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム企画II		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択1		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームの企画立案のメソッドをレクチャー、企画書を作成する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	企画書、仕様書、スケジュールを作成し完成させる。		
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲームアイデアを考える	31
	2	ゲームアイデアを考える	32
	3	企画書作成	33
	4	企画書作成	34
	5	企画書作成	35
	6	企画書作成	36
	7	企画書作成	37
	8	仕様書について	38
	9	仕様書作成	39
	10	仕様書作成	40
	11	仕様書作成	41
	12	仕様書作成	42
	13	スケジュールについて	43
	14	スケジュール作成	44
	15	発表	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジン I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Unityを使用して基礎的なゲーム制作ができる。			
教科書	楽しく学ぶUnity 2D超入門講座			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Unityとは	31	シーン切り替え
	2	Unityとは	32	重力の使い方
	3	Unityの使い方	33	重力の使い方
	4	Unityの使い方	34	重力の使い方
	5	Unityの使い方	35	重力の使い方
	6	Unityの使い方	36	重力の使い方
	7	スクリプト	37	ゲーム制作
	8	スクリプト	38	ゲーム制作
	9	スクリプト	39	ゲーム制作
	10	スクリプト	40	ゲーム制作
	11	スクリプト	41	ゲーム制作
	12	キー入力	42	ゲーム制作
	13	キー入力	43	ゲーム制作
	14	キー入力	44	ゲーム制作
	15	キー入力	45	ゲーム制作
	16	キー入力	46	
	17	衝突判定	47	
	18	衝突判定	48	
	19	衝突判定	49	
	20	衝突判定	50	
	21	衝突判定	51	
	22	アニメーション	52	
	23	アニメーション	53	
	24	アニメーション	54	
	25	アニメーション	55	
	26	アニメーション	56	
	27	シーン切り替え	57	
	28	シーン切り替え	58	
	29	シーン切り替え	59	
	30	シーン切り替え	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジンII			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Unityを使用して応用的なゲーム制作ができる。			
教科書	楽しく学ぶUnity3D超入門講座			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Unityと3D	31	ナビメッシュ
	2	Unityと3D	32	ナビメッシュ
	3	画面説明	33	ナビメッシュ
	4	画面説明	34	ナビメッシュ
	5	画面説明	35	アニメーション
	6	画面説明	36	アニメーション
	7	画面説明	37	アニメーション
	8	スクリプト	38	アニメーション
	9	スクリプト	39	タイムラインムービー
	10	スクリプト	40	タイムラインムービー
	11	スクリプト	41	タイムラインムービー
	12	スクリプト	42	タイムラインムービー
	13	衝突判定	43	ゲーム制作
	14	衝突判定	44	ゲーム制作
	15	衝突判定	45	ゲーム制作
	16	衝突判定	46	
	17	衝突判定	47	
	18	カメラとジャンプ	48	
	19	カメラとジャンプ	49	
	20	カメラとジャンプ	50	
	21	カメラとジャンプ	51	
	22	カメラとジャンプ	52	
	23	シーン切り替え	53	
	24	シーン切り替え	54	
	25	シーン切り替え	55	
	26	シーン切り替え	56	
	27	シーン切り替え	57	
	28	プレハブ	58	
	29	プレハブ	59	
	30	プレハブ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームプログラミング応用 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択1		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	3Dプログラミングにおける基礎的なシェーダープログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	自作シェーダーを実装できるようになる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	半透明	31
	2	テクスチャ	32
	3	テクスチャ	33
	4	テクスチャ	34
	5	テクスチャ	35
	6	uvスクロール	36
	7	ランバートシェーダとフォンシェーダ	37
	8	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	38
	9	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	39
	10	頂点シェーダー	40
	11	頂点シェーダー	41
	12	法線マッピングと視差マッピング	42
	13	法線マッピングと視差マッピング	43
	14	ディゾルブシェーダー	44
	15	ディゾルブシェーダー	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームプログラミング応用Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択1		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	3Dプログラミングにおける応用的なシェーダープログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	自作シェーダーを実装する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	シェーダーを使って天候を表現	31
	2	シェーダーを使って天候を表現	32
	3	シェーダーを使って天候を表現	33
	4	水面の表現	34
	5	水面の表現	35
	6	水面の表現	36
	7	エフェクト	37
	8	エフェクト	38
	9	エフェクト	39
	10	エフェクト	40
	11	エフェクト	41
	12	ジオメトリシェーダ	42
	13	ジオメトリシェーダ	43
	14	ジオメトリシェーダ	44
	15	ジオメトリシェーダ	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像概論Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。		
教科書	Premiere Proよくばり入門		
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導を行う。		
授業計画	1	コンセプト作成	31
	2	コンセプト作成	32
	3	プロット、絵コンテ作成	33
	4	プロット、絵コンテ作成	34
	5	プロット、絵コンテ作成	35
	6	プロット、絵コンテ作成	36
	7	プロット、絵コンテ作成	37
	8	プロット、絵コンテ作成	38
	9	プロット、絵コンテ作成	39
	10	プロット、絵コンテ作成	40
	11	プロット、絵コンテ作成	41
	12	プロット、絵コンテ作成	42
	13	プロット、絵コンテ作成	43
	14	プロット、絵コンテ作成	44
	15	発表、講評	45
		46	
		47	
		48	
		49	
		50	
		51	
		52	
		53	
		54	
		55	
		56	
		57	
		58	
		59	
		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	作品制作	31
	2	作品制作	32
	3	作品制作	33
	4	作品制作	34
	5	作品制作	35
	6	作品制作	36
	7	作品制作	37
	8	作品制作	38
	9	作品制作	39
	10	作品制作	40
	11	作品制作	41
	12	作品制作	42
	13	作品制作	43
	14	作品制作	44
	15	作品制作	45
	16	作品制作	46
	17	作品制作	47
	18	作品制作	48
	19	作品制作	49
	20	作品制作	50
	21	作品制作	51
	22	作品制作	52
	23	作品制作	53
	24	作品制作	54
	25	作品制作	55
	26	作品制作	56
	27	作品制作	57
	28	作品制作	58
	29	作品制作	59
	30	作品制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	基礎デザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	モチーフ1	31
	2	モチーフ1	32
	3	モチーフ1	33
	4	モチーフ1	34
	5	モチーフ1	35
	6	モチーフ1	36
	7	モチーフ1	37
	8	モチーフ1	38
	9	モチーフ1	39
	10	モチーフ1	40
	11	モチーフ2	41
	12	モチーフ2	42
	13	モチーフ2	43
	14	モチーフ2	44
	15	モチーフ2	45
	16	モチーフ2	46
	17	モチーフ2	47
	18	モチーフ2	48
	19	モチーフ2	49
	20	モチーフ2	50
	21	モチーフ3	51
	22	モチーフ3	52
	23	モチーフ3	53
	24	モチーフ3	54
	25	モチーフ3	55
	26	モチーフ3	56
	27	モチーフ3	57
	28	モチーフ3	58
	29	モチーフ3	59
	30	モチーフ3	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	基礎デザインⅣ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	モチーフ1	31
	2	モチーフ1	32
	3	モチーフ1	33
	4	モチーフ1	34
	5	モチーフ1	35
	6	モチーフ1	36
	7	モチーフ1	37
	8	モチーフ1	38
	9	モチーフ2	39
	10	モチーフ2	40
	11	モチーフ2	41
	12	モチーフ2	42
	13	モチーフ2	43
	14	モチーフ2	44
	15	モチーフ2	45
	16	モチーフ2	46
	17	モチーフ3	47
	18	モチーフ3	48
	19	モチーフ3	49
	20	モチーフ3	50
	21	モチーフ3	51
	22	モチーフ3	52
	23	モチーフ3	53
	24	モチーフ4	54
	25	モチーフ4	55
	26	モチーフ4	56
	27	モチーフ4	57
	28	モチーフ4	58
	29	モチーフ4	59
	30	モチーフ4	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	CG造形		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	スカルプトソフトの基本技能を習得を旨とした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	スカルプトソフトの基本操作とモデリングの概要	31
	2	モデリング基礎 ツールの使い方	32
	3	モデリング基礎 ツールの使い方	33
	4	モデリング課題制作	34
	5	モデリング課題制作	35
	6	モデリング課題制作	36
	7	モデリング課題制作	37
	8	モデリング課題制作	38
	9	モデリング課題制作	39
	10	モデリング課題制作	40
	11	モデリング課題制作	41
	12	モデリング課題制作	42
	13	モデリング課題制作	43
	14	モデリング課題制作	44
	15	モデリング課題制作	45
	16	モデリング課題制作	46
	17	モデリング課題制作	47
	18	モデリング課題制作	48
	19	モデリング課題制作	49
	20	モデリング課題制作	50
	21	モデリング課題制作	51
	22	モデリング課題制作	52
	23	モデリング課題制作	53
	24	モデリング課題制作	54
	25	モデリング課題制作	55
	26	モデリング課題制作	56
	27	モデリング課題制作	57
	28	モデリング課題制作	58
	29	モデリング課題制作	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	モーションIII		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。		
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	オリジナルモデルのモーション課題制作	31
	2	オリジナルモデルのモーション課題制作	32
	3	オリジナルモデルのモーション課題制作	33
	4	オリジナルモデルのモーション課題制作	34
	5	オリジナルモデルのモーション課題制作	35
	6	オリジナルモデルのモーション課題制作	36
	7	オリジナルモデルのモーション課題制作	37
	8	オリジナルモデルのモーション課題制作	38
	9	オリジナルモデルのモーション課題制作	39
	10	オリジナルモデルのモーション課題制作	40
	11	オリジナルモデルのモーション課題制作	41
	12	オリジナルモデルのモーション課題制作	42
	13	オリジナルモデルのモーション課題制作	43
	14	オリジナルモデルのモーション課題制作	44
	15	オリジナルモデルのモーション課題制作	45
	16	オリジナルモデルのモーション課題制作	46
	17	オリジナルモデルのモーション課題制作	47
	18	オリジナルモデルのモーション課題制作	48
	19	オリジナルモデルのモーション課題制作	49
	20	オリジナルモデルのモーション課題制作	50
	21	オリジナルモデルのモーション課題制作	51
	22	オリジナルモデルのモーション課題制作	52
	23	オリジナルモデルのモーション課題制作	53
	24	オリジナルモデルのモーション課題制作	54
	25	オリジナルモデルのモーション課題制作	55
	26	オリジナルモデルのモーション課題制作	56
	27	オリジナルモデルのモーション課題制作	57
	28	オリジナルモデルのモーション課題制作	58
	29	オリジナルモデルのモーション課題制作	59
		30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクトⅡ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像編集ソフトを学びながら、映像作品の制作を行う実習。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	作品制作	31
	2	作品制作	32
	3	作品制作	33
	4	作品制作	34
	5	作品制作	35
	6	作品制作	36
	7	作品制作	37
	8	作品制作	38
	9	作品制作	39
	10	作品制作	40
	11	作品制作	41
	12	作品制作	42
	13	作品制作	43
	14	作品制作	44
	15	作品制作	45
	16	作品制作	46
	17	作品制作	47
	18	作品制作	48
	19	作品制作	49
	20	作品制作	50
	21	作品制作	51
	22	作品制作	52
	23	作品制作	53
	24	作品制作	54
	25	作品制作	55
	26	作品制作	56
	27	作品制作	57
	28	作品制作	58
	29	作品制作	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクトIII		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を習得するための実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	リサーチ、企画、コンセプト決定	31
	2	リサーチ、企画、コンセプト決定	32
	3	リサーチ、企画、コンセプト決定	33
	4	リサーチ、企画、コンセプト決定	34
	5	素材編集、映像作品制作	35
	6	素材編集、映像作品制作	36
	7	素材編集、映像作品制作	37
	8	素材編集、映像作品制作	38
	9	素材編集、映像作品制作	39
	10	素材編集、映像作品制作	40
	11	素材編集、映像作品制作	41
	12	素材編集、映像作品制作	42
	13	素材編集、映像作品制作	43
	14	素材編集、映像作品制作	44
	15	素材編集、映像作品制作	45
	16	素材編集、映像作品制作	46
	17	素材編集、映像作品制作	47
	18	素材編集、映像作品制作	48
	19	素材編集、映像作品制作	49
	20	素材編集、映像作品制作	50
	21	素材編集、映像作品制作	51
	22	素材編集、映像作品制作	52
	23	素材編集、映像作品制作	53
	24	素材編集、映像作品制作	54
	25	素材編集、映像作品制作	55
	26	素材編集、映像作品制作	56
	27	素材編集、映像作品制作	57
	28	素材編集、映像作品制作	58
	29	素材編集、映像作品制作	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	コンセプト決定と作品選定	33
	4	フォーマット作成	34
	5	フォーマット作成	35
	6	コンテンツ制作	36
	7	コンテンツ制作	37
	8	コンテンツ制作	38
	9	コンテンツ制作	39
	10	コンテンツ制作	40
	11	コンテンツ制作	41
	12	コンテンツ制作	42
	13	コンテンツ制作	43
	14	コンテンツ制作	44
	15	コンテンツ制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。			
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成	31	映像作品制作
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成	32	映像作品制作
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成	33	映像作品制作
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成	34	映像作品制作
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成	35	映像作品制作
	6	素材制作	36	映像作品制作
	7	素材制作	37	映像作品制作
	8	素材制作	38	映像作品制作
	9	素材制作	39	映像作品制作
	10	素材制作・講評	40	映像作品制作
	11	映像作品制作	41	映像作品制作
	12	映像作品制作	42	映像作品制作
	13	映像作品制作	43	映像作品制作
	14	映像作品制作	44	映像作品制作
	15	映像作品制作	45	映像作品制作
	16	映像作品制作	46	映像作品制作
	17	映像作品制作	47	映像作品制作
	18	映像作品制作	48	映像作品制作
	19	映像作品制作	49	映像作品制作
	20	映像作品制作	50	映像作品制作
	21	映像作品制作	51	映像作品制作
	22	映像作品制作	52	映像作品制作
	23	映像作品制作	53	映像作品制作
	24	映像作品制作	54	映像作品制作
	25	映像作品制作	55	映像作品制作
	26	映像作品制作	56	映像作品制作
	27	映像作品制作	57	映像作品制作
	28	映像作品制作	58	映像作品制作
	29	映像作品制作	59	映像作品制作
	30	映像作品制作	60	映像作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。			
授業計画	61	映像作品制作		
	62	映像作品制作		
	63	映像作品制作		
	64	映像作品制作		
	65	映像作品制作		
	66	映像作品制作		
	67	映像作品制作		
	68	映像作品制作		
	69	映像作品制作		
	70	映像作品制作		
	71	映像作品制作		
	72	映像作品制作		
	73	映像作品制作		
	74	映像作品制作		
	75	発表、講評		
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
	備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーションⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	企画書、アウトライン作成	31
	2	企画書、アウトライン作成	32
	3	企画書、アウトライン作成	33
	4	企画書、アウトライン作成	34
	5	企画書、アウトライン作成	35
	6	プレゼンテーション課題制作	36
	7	プレゼンテーション課題制作	37
	8	プレゼンテーション課題制作	38
	9	プレゼンテーション課題制作	39
	10	プレゼンテーション課題制作	40
	11	プレゼンテーション課題制作	41
	12	プレゼンテーション課題制作	42
	13	プレゼンテーション課題制作	43
	14	プレゼンテーション課題制作	44
	15	発表、講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	エディトリアルデザイン	
実務家教員授業	○	
学部・学科	クリエイター学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択3	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得する。	
教科書	迷わず進めるInDesignの道しるべ	
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。	
授業計画	1 Indesignの特徴と役割りの理解	31 課題：ブラッシュUP
	2 Indesign実習「基本的な使い方」	32 課題：文庫（新書）デザイン制作
	3 Indesign実習「基本的な使い方」	33 課題：文庫（新書）デザイン制作
	4 Indesign実習「基本的な使い方」	34 課題：文庫（新書）デザイン制作
	5 Indesign実習「ケーススタディ」	35 課題：文庫（新書）デザイン制作
	6 Indesign実習「ケーススタディ」	36 課題：文庫（新書）デザイン制作
	7 Indesign実習「ケーススタディ」	37 課題：プレゼン・講評
	8 Indesign実習「ケーススタディ」	38 課題：ブラッシュUP
	9 Indesign実習「ケーススタディ」	39 課題：装丁デザイン
	10 Indesign実習「ケーススタディ」	40 課題：装丁デザイン
	11 Indesign実習「ケーススタディ」	41 課題：装丁デザイン
	12 Indesign実習「ケーススタディ」	42 課題：装丁デザイン
	13 Indesign実習「ケーススタディ」	43 課題：装丁デザイン
	14 Indesign実習「ケーススタディ」	44 課題：プレゼン・講評
	15 Indesign実習「ケーススタディ」	45 課題：ブラッシュUP
	16 Indesign実習「ケーススタディ」	
	17 Indesign実習「ケーススタディ」	
	18 Indesign実習「ケーススタディ」	
	19 Indesign実習「ケーススタディ」	
	20 Indesign実習「ケーススタディ」	
	21 Indesign実習「ケーススタディ」	
	22 Indesign実習「ケーススタディ」	
	23 Indesign実習「ケーススタディ」	
	24 Indesign実習「ケーススタディ」	
	25 Indesign実習「入稿する前に」	
	26 課題：ポートフォリオ制作	
	27 課題：ポートフォリオ制作	
	28 課題：ポートフォリオ制作	
	29 課題：ポートフォリオ制作	
	30 課題：講評	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	WebデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Bootstrap、WordPressの使い方、PHPの基礎を身につける。			
教科書	Adobe XDではじめるWebデザイン&プロトタイピング、WordPress はじめてのデザイン&カスタマイズ入門			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	イントロダクション	31	Web ページのコンテンツを充実させる
	2	Bootstrapのレイアウト	32	Web ページのコンテンツを充実させる
	3	Bootstrapのレイアウト	33	Web ページのコンテンツを充実させる
	4	基本的なスタイリング	34	サイトのデザインをカスタマイズする
	5	基本的なスタイリング	35	サイトのデザインをカスタマイズする
	6	基本的なコンポーネント	36	テンプレートの働きを理解する
	7	基本的なコンポーネント	37	PHPの基本
	8	ナビゲーションのコンポーネント	38	PHPの基本
	9	ナビゲーションのコンポーネント	39	SEOを強化する
	10	フォームとボタンのコンポーネント	40	SNSとの連携を強化する
	11	フォームとボタンのコンポーネント	41	まとめ
	12	JavaScriptを利用したコンポーネント	42	実習
	13	JavaScriptを利用したコンポーネント	43	実習
	14	JavaScriptを利用したコンポーネント	44	実習
	15	ユーティリティ	45	まとめ
	16	ユーティリティ		
	17	ユーティリティ		
	18	ユーティリティ		
	19	Bootstrapでモックアップを作る		
	20	Bootstrapでモックアップを作る		
	21	Bootstrapでモックアップを作る		
	22	Bootstrapでモックアップを作る		
	23	Bootstrapのカスタマイズ		
	24	まとめ		
	25	WordPress の基本		
	26	WordPress の基本		
	27	投稿や固定ページで記事を書く		
	28	投稿や固定ページで記事を書く		
	29	投稿や固定ページで記事を書く		
	30	Gutenberg エディターを使いこなす		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	グラフィックデザインⅢ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	クリエイター学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択3	
授業方法	実習	
授業時間	150単位時間	
授業コマ数	75コマ	
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。	
授業計画	1 課題：フリーペーパー（タウン情報誌）	31 課題：フリーペーパー
	2 課題：フリーペーパー	32 課題：フリーペーパー
	3 課題：フリーペーパー	33 課題：フリーペーパー
	4 課題：フリーペーパー	34 課題：フリーペーパー
	5 課題：フリーペーパー	35 課題：フリーペーパー
	6 課題：フリーペーパー	36 課題：フリーペーパー
	7 課題：フリーペーパー	37 課題：フリーペーパー
	8 課題：フリーペーパー	38 課題：フリーペーパー
	9 課題：フリーペーパー	39 課題：フリーペーパー
	10 課題：フリーペーパー	40 課題：フリーペーパー
	11 課題：フリーペーパー	41 課題：フリーペーパー
	12 課題：フリーペーパー	42 課題：フリーペーパー
	13 課題：フリーペーパー	43 課題：プレゼン・講評
	14 課題：フリーペーパー	44 課題：ブラッシュUP
	15 課題：フリーペーパー	45 課題：ブラッシュUP
	16 課題：フリーペーパー	46 課題：パッケージデザイン（企業課題）
	17 課題：フリーペーパー	47 課題：パッケージデザイン
	18 課題：フリーペーパー	48 課題：パッケージデザイン
	19 課題：フリーペーパー	49 課題：パッケージデザイン
	20 課題：フリーペーパー	50 課題：パッケージデザイン
	21 課題：フリーペーパー	51 課題：パッケージデザイン
	22 課題：フリーペーパー	52 課題：パッケージデザイン
	23 課題：フリーペーパー	53 課題：パッケージデザイン
	24 課題：フリーペーパー	54 課題：パッケージデザイン
	25 課題：フリーペーパー	55 課題：パッケージデザイン
	26 課題：フリーペーパー	56 課題：パッケージデザイン
	27 課題：フリーペーパー	57 課題：パッケージデザイン
	28 課題：フリーペーパー	58 課題：パッケージデザイン
	29 課題：フリーペーパー	59 課題：パッケージデザイン
	30 課題：フリーペーパー	60 課題：パッケージデザイン
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	グラフィックデザインⅢ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	クリエイター学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択3	
授業方法	実習	
授業時間	150単位時間	
授業コマ数	75コマ	
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。	
授業計画	61	課題：パッケージデザイン
	62	課題：パッケージデザイン
	63	課題：パッケージデザイン
	64	課題：パッケージデザイン
	65	課題：パッケージデザイン
	66	課題：パッケージデザイン
	67	課題：パッケージデザイン
	68	課題：パッケージデザイン
	69	課題：パッケージデザイン
	70	課題：パッケージデザイン
	71	課題：パッケージデザイン
	72	課題：パッケージデザイン
	73	課題：プレゼン・講評
	74	課題：ブラッシュUP
	75	課題：ブラッシュUP
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	グラフィックデザインⅣ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択3		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	CI、VIの展開方法についてショップアイテム等の制作を通して学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習		
達成目標	ショップアイテム等の制作を通してCI、VIの理解を深め応用方法を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。		
授業計画	1	CI、VIとは	
	2	課題：（参考収集）	
	3	課題：（店舗企画）	
	4	課題：（店舗企画）	
	5	課題：（ロゴマーク）	
	6	課題：（ロゴマーク）	
	7	課題：（ロゴマーク）	
	8	課題：（ロゴマーク）	
	9	課題：（ロゴマーク）仕様書制作	
	10	課題：（ショップアイテム制作）	
	11	課題：（ショップアイテム制作）	
	12	課題：（ショップアイテム制作）	
	13	課題：（ショップアイテム制作）	
	14	課題：（ショップアイテム制作）	
	15	課題：（ショップアイテム制作）	
	16	課題：（ショップアイテム制作）	
	17	課題：（ショップアイテム制作）	
	18	課題：（ショップアイテム制作）	
	19	課題：（ショップアイテム制作）	
	20	課題：（ショップアイテム制作）	
	21	課題：（ショップアイテム制作）	
	22	課題：（ショップアイテム制作）	
	23	課題：（ショップアイテム制作）	
	24	課題：（ショップアイテム制作）	
	25	課題：（ショップアイテム制作）	
	26	課題：企画書・プレゼン用資料作成	
	27	課題：企画書・プレゼン用資料作成	
	28	課題：企画書・プレゼン用資料作成	
	29	課題：プレゼン・講評	
	30	課題：ブラッシュUP	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	制作実習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択3		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	作品制作	31
	2	作品制作	32
	3	作品制作	33
	4	作品制作	34
	5	作品制作	35
	6	作品制作	36
	7	作品制作	37
	8	作品制作	38
	9	作品制作	39
	10	作品制作	40
	11	作品制作	41
	12	作品制作	42
	13	作品制作	43
	14	作品制作	44
	15	作品制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習V			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				