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	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	通年			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	３０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	演習形式による試験対策			
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			
特記				
授業計画	1	問題対策（1）	31	
	2	問題対策（2）	32	
	3	問題対策（3）	33	
	4	問題対策（4）	34	
	5	問題対策（5）	35	
	6	問題対策（6）	36	
	7	問題対策（7）	37	
	8	問題対策（8）	38	
	9	問題対策（9）	39	
	10	問題対策（10）	40	
	11	問題対策（11）	41	
	12	問題対策（12）	42	
	13	問題対策（13）	43	
	14	問題対策（14）	44	
	15	問題対策（15）	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100%　チェックテストや演習における得点で評価			
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Ⅰ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	３０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基礎的な演習			
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			
特記				
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（1）	39	
	10	自己PRの書き方（2）	40	
	11	自己PRの書き方（3）	41	
	12	自己PRの書き方（4）	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）	授業内試験100％　チェックテストや演習における得点で評価			
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Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	クリエイティブ制作にて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践的な実習
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（技術評論社）
特記	

授業計画

1	オリエンテーション。Ps使用例紹介	31	
2	Ps実習　基本操作など	32	
3	Ps実習　色調補正・基礎	33	
4	Ps実習　画像加工・基礎（１）	34	
5	Ps実習　画像加工・基礎（２）	35	
6	Ps実習　画像補正・基礎（１）	36	
7	Ps実習　画像補正・基礎（２）	37	
8	課題制作	38	
9	Ps実習　画像合成・基礎（１）	39	
10	Ps実習　画像合成・基礎（２）	40	
11	Ps実習　画像制作・基礎（１）	41	
12	Ps実習　画像制作・基礎（２）	42	
13	Ps実習　文字・色（カラーモード）	43	
14	課題制作（１）	44	
15	課題制作（２）	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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義・実習			
授業時間	６０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講義と基礎的な実習			
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			
特記				
授業計画	1	課題制作（1）	31	
	2	課題制作（2）	32	
	3	課題制作（3）	33	
	4	課題制作（4）	34	
	5	課題制作（5）	35	
	6	課題制作（6）	36	
	7	課題制作（7）	37	
	8	課題制作（8）	38	
	9	課題制作（9）	39	
	10	課題制作（１０）	40	
	11	課題制作（１１）	41	
	12	課題制作（１２）	42	
	13	課題制作（１３）	43	
	14	課題制作（１４）	44	
	15	課題制作（１５）	45	
	16	課題制作（１６）	46	
	17	課題制作（１７）	47	
	18	課題制作（１８）	48	
	19	課題制作（１９）	49	
	20	課題制作（２０）	50	
	21	課題制作（２１）	51	
	22	課題制作（２２）	52	
	23	課題制作（２３）	53	
	24	課題制作（２４）	54	
	25	課題制作（２５）	55	
	26	課題制作（２６）	56	
	27	課題制作（２７）	57	
	28	課題制作（２８）	58	
	29	課題制作（２９）	59	
	30	課題制作（３０）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	一般教養Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	３０時間			
授業コマ数	１５コマ			
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	各項目での演習問題で合格点を達成する			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	一般常識対策（1）	31	
	2	一般常識対策（2）	32	
	3	一般常識対策（3）	33	
	4	一般常識対策（4）	34	
	5	一般常識対策（5）	35	
	6	適性試験対策（1）	36	
	7	適性試験対策（2）	37	
	8	適性試験対策（3）	38	
	9	適性試験対策（4）	39	
	10	適性試験対策（5）	40	
	11	漢字試験対策（1）	41	
	12	漢字試験対策（2）	42	
	13	漢字試験対策（3）	43	
	14	漢字試験対策（4）	44	
	15	効果測定　漢字	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100%　講義後のチェックテストの得点で評価			
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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 2 ビジネスコミュニケーション 3 アクティブリスニング 4 アサーティブコミュニケーション 5 バーバル・ノンバーバル 6 コミュニケーションゲームⅠ 7 コミュニケーションゲームⅡ 8 起承転結・SDS法・DESC法 9 PREP法 10 PREP法 11 スライド作成法 12 課題制作 13 課題制作 14 課題制作 15 課題制作 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 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）	授業内試験100%　チェックテストや演習における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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 2 企画書の目的と種類 3 企画書の基本構成 4 企画書の基本構成 5 企画書の黄金式 6 企画書の黄金式 7 企画書作成のポイント 8 企画書作成のポイント 9 課題制作 10 課題制作 11 課題制作 12 プレゼンテーション方法 13 プレゼンテーション方法 14 プレゼンテーション実施練習 15 プレゼンテーション実施練習 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 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）	授業内試験100%　チェックテストや演習における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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 2 パース応用 3 パース応用 4 パース応用 5 立体図法応用 6 立体図法応用 7 立体図法応用 8 立体図法応用 9 二点透視図 10 二点透視図 11 二点透視図 12 二点透視図 13 二点透視図 14 二点透視図 15 二点透視図 16 二点透視図 17 制作課題 18 制作課題 19 制作課題 20 制作課題 21 制作課題 22 制作課題 23 制作課題 24 制作課題 25 制作課題 26 モチーフ１ 27 モチーフ１ 28 モチーフ１ 29 モチーフ１ 30 モチーフ２ 31 モチーフ２ 32 モチーフ２ 33 モチーフ２ 34 モチーフ３ 35 モチーフ３ 36 モチーフ３ 37 モチーフ３ 38 モチーフ４ 39 モチーフ４ 40 モチーフ４ 41 モチーフ４ 42 モチーフ５ 43 モチーフ５ 44 モチーフ５ 45 モチーフ５ 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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
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	なし			
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			
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）	授業内試験100%　チェックテストや演習における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制		
履修年次	１年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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	なし		
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		
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100%　課題制作における得点で評価		
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
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 第4版			
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			
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100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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 第4版
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
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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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 第4版
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
授業計画	1 キャラクターモデリング基礎 2 キャラクターモデリング基礎 3 キャラクターモデリング基礎 4 キャラクターモデリング基礎 5 キャラクターモデリング基礎 6 キャラクターモデリング基礎 7 キャラクターモデリング基礎 8 キャラクターモデリング基礎 9 キャラクターモデリング基礎 10 キャラクターモデリング基礎 11 モデリング課題制作 12 モデリング課題制作 13 モデリング課題制作 14 モデリング課題制作 15 モデリング課題制作 16 モデリング課題制作 17 モデリング課題制作 18 モデリング課題制作 19 モデリング課題制作 20 モデリング課題制作 21 モデリング課題制作 22 モデリング課題制作 23 モデリング課題制作 24 モデリング課題制作 25 モデリング課題制作 26 モデリング課題制作 27 モデリング課題制作 28 モデリング課題制作 29 モデリング課題制作 30 モデリング課題制作 31 モデリング課題制作 32 モデリング課題制作 33 モデリング課題制作 34 モデリング課題制作 35 モデリング課題制作 36 モデリング課題制作 37 モデリング課題制作 38 モデリング課題制作 39 モデリング課題制作 40 モデリング課題制作 41 モデリング課題制作 42 モデリング課題制作 43 モデリング課題制作 44 モデリング課題制作 45 モデリング課題制作 46 モデリング課題制作 47 モデリング課題制作 48 モデリング課題制作 49 モデリング課題制作 50 モデリング課題制作 51 モデリング課題制作 52 モデリング課題制作 53 モデリング課題制作 54 モデリング課題制作 55 モデリング課題制作 56 モデリング課題制作 57 モデリング課題制作 58 モデリング課題制作 59 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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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 第4版
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
授業計画	1 キーフレームアニメーションの基礎 2 キーフレームアニメーションの基礎 3 キーフレームアニメーションの基礎 4 キーフレームアニメーションの基礎 5 キーフレームアニメーションの基礎 6 キーフレームアニメーションの基礎 7 キーフレームアニメーションの基礎 8 スケルトンの理解 9 スケルトンの理解 10 スケルトンの理解 11 スケルトンの理解 12 スケルトンの理解 13 キャラクターアニメーション 14 キャラクターアニメーション 15 キャラクターアニメーション 16 キャラクターアニメーション 17 キャラクターアニメーション 18 キャラクターアニメーション 19 キャラクターアニメーション 20 キャラクターアニメーション 21 キャラクターアニメーション 22 キャラクターアニメーション 23 キャラクターアニメーション 24 キャラクターアニメーション 25 キャラクターアニメーション 26 モーション課題制作 27 モーション課題制作 28 モーション課題制作 29 モーション課題制作 30 モーション課題制作 31 モーション課題制作 32 モーション課題制作 33 モーション課題制作 34 モーション課題制作 35 モーション課題制作 36 モーション課題制作 37 モーション課題制作 38 モーション課題制作 39 モーション課題制作 40 モーション課題制作 41 モーション課題制作 42 モーション課題制作 43 モーション課題制作 44 モーション課題制作 45 モーション課題制作 46 モーション課題制作 47 モーション課題制作 48 モーション課題制作 49 モーション課題制作 50 モーション課題制作 51 モーション課題制作 52 モーション課題制作 53 モーション課題制作 54 モーション課題制作 55 モーション課題制作 56 モーション課題制作 57 モーション課題制作 58 モーション課題制作 59 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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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 第4版
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
授業計画	1 アニメーション課題制作 2 アニメーション課題制作 3 アニメーション課題制作 4 アニメーション課題制作 5 アニメーション課題制作 6 アニメーション課題制作 7 アニメーション課題制作 8 アニメーション課題制作 9 アニメーション課題制作 10 アニメーション課題制作 11 アニメーション課題制作 12 アニメーション課題制作 13 アニメーション課題制作 14 アニメーション課題制作 15 アニメーション課題制作 16 アニメーション課題制作 17 アニメーション課題制作 18 アニメーション課題制作 19 アニメーション課題制作 20 アニメーション課題制作 21 アニメーション課題制作 22 アニメーション課題制作 23 アニメーション課題制作 24 アニメーション課題制作 25 アニメーション課題制作 26 アニメーション課題制作 27 アニメーション課題制作 28 アニメーション課題制作 29 アニメーション課題制作 30 アニメーション課題制作 31 アニメーション課題制作 32 アニメーション課題制作 33 アニメーション課題制作 34 アニメーション課題制作 35 アニメーション課題制作 36 アニメーション課題制作 37 アニメーション課題制作 38 アニメーション課題制作 39 アニメーション課題制作 40 アニメーション課題制作 41 アニメーション課題制作 42 アニメーション課題制作 43 アニメーション課題制作 44 アニメーション課題制作 45 アニメーション課題制作 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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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	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
授業計画	1 After Effectsの基本 2 映像編集の流れ 3 レイヤー 4 スイッチ 5 描画モードとマスク 6 プレビューパネル 7 アニメーション 8 エフェクト 9 テキストとサウンド 10 課題制作 11 課題制作 12 課題制作 13 課題制作 14 課題制作 15 課題制作 16 課題制作 17 課題制作 18 課題制作 19 課題制作 20 課題制作 21 課題制作 22 課題制作 23 課題制作 24 課題制作 25 課題制作 26 課題制作 27 課題制作 28 課題制作 29 課題制作 30 発表・講評 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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 2 Photoshop実習　画像加工・応用 3 Photoshop実習　画像加工・応用 4 Photoshop実習　画像補正・応用 5 課題制作 6 課題制作 7 課題制作 8 Photoshop実習　画像合成・応用 9 Photoshop実習　画像合成・応用 10 Photoshop実習　画像制作・応用 11 Photoshop実習　画像制作・応用 12 課題制作 13 課題制作 14 課題制作 15 課題制作 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
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	レスポンシブ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：デザインカンプ作成手法
	23	復習	53	実習：デザインカンプ作成
	24	実習：ワイヤーフレームの描き方	54	実習：デザインカンプ作成
	25	実習：ワイヤーフレーム作成	55	実習：デザインカンプ作成
	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100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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、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

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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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、DTP基礎
実務家教員の紹介	
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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
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	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			
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100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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 2 デザインの歴史とトレンドの変貌 3 基本6要素の理解　点線面 4 基本6要素の理解　点線面 5 課題制作 6 課題制作 7 基本6要素の理解　色・形・質感 8 基本6要素の理解　色・形・質感 9 基本6要素の理解　空間・文字 10 基本6要素の理解　空間・文字 11 課題制作 12 課題制作 13 近代デザイン史 14 近代デザイン史 15 近代デザイン史 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 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）	定期試験100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制		
履修年次	１年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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		
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100%　課題制作における得点で評価		
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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	なし
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（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	46	
17	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	47	
18	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	48	
19	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	49	
20	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	50	
21	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	51	
22	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	52	
23	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	53	
24	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	54	
25	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	55	
26	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	56	
27	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	57	
28	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	58	
29	ECサイトの制作（ブリザーブドフラワー）※デザインカンプまで	59	
30	発表	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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	スムーススクロール	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100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	広告制作			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	６０時間			
授業コマ数	３０コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	
	2	作品制作（2）	32	
	3	作品制作（3）	33	
	4	作品制作（4）	34	
	5	作品制作（5）	35	
	6	作品制作（6）	36	
	7	作品制作（7）	37	
	8	作品制作（8）	38	
	9	作品制作（9）	39	
	10	作品制作（１０）	40	
	11	作品制作（１１）	41	
	12	作品制作（１２）	42	
	13	作品制作（１３）	43	
	14	作品制作（１４）	44	
	15	作品制作（１５）	45	
	16	作品制作（１６）	46	
	17	作品制作（１７）	47	
	18	作品制作（１８）	48	
	19	作品制作（１９）	49	
	20	作品制作（２０）	50	
	21	作品制作（２１）	51	
	22	作品制作（２２）	52	
	23	作品制作（２３）	53	
	24	作品制作（２４）	54	
	25	作品制作（２５）	55	
	26	作品制作（２６）	56	
	27	作品制作（２７）	57	
	28	作品制作（２８）	58	
	29	作品制作（２９）	59	
	30	作品制作（３０）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100％　課題制作における得点で評価			
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Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	９０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	講義と実践的な実習			
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			
特記	大手広告制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	1	広告制作のワークフロー	31	作品制作（９）
	2	オリエンテーション（１）	32	作品制作（１０）
	3	オリエンテーション（２）	33	作品制作（１１）
	4	オリエンテーション（３）	34	作品制作（１２）
	5	リサーチ（１）	35	作品制作（１３）
	6	リサーチ（２）	36	作品制作（１４）
	7	リサーチ（３）	37	作品制作（１５）
	8	コンセプトメイキング（１）	38	作品制作（１６）
	9	コンセプトメイキング（２）	39	作品制作（１７）
	10	コンセプトメイキング（３）	40	作品制作（１８）
	11	コンセプトメイキング（４）	41	作品制作（１９）
	12	コンセプトメイキング（５）	42	作品制作（２０）
	13	コンセプトメイキング（６）	43	作品制作（２１）
	14	ラフ作成（１）	44	作品制作（２２）
	15	ラフ作成（２）	45	作品制作（２３）
	16	ラフ作成（３）	46	
	17	ラフ作成（４）	47	
	18	ラフ作成（５）	48	
	19	ラフ作成（６）	49	
	20	プレゼンテーション（１）	50	
	21	プレゼンテーション（２）	51	
	22	プレゼンテーション（３）	52	
	23	作品制作（１）	53	
	24	作品制作（２）	54	
	25	作品制作（３）	55	
	26	作品制作（４）	56	
	27	作品制作（５）	57	
	28	作品制作（６）	58	
	29	作品制作（７）	59	
	30	作品制作（８）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	建築設計Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	４５単位時間
授業コマ数	２３コマ
授業概要	平行定規等で手描き図面を思考する
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	各種図面のトレースを通じ各図面の役割・表現を習得
教科書	新しい建築製図
特記	

授業計画

1	用具の使い方/紙の規格/線の種類・引き方/線の練習/コンパスの使用	31	
2	図形の表現・投影図法・大三角法/平行線の利用・角の分割/三角形の性	32	
3	平行線の利用・角の分割/内接円・投影図法の解説・立体の投影図１	33	
4	転倒立体の投影図/立体の投影図/立体の傾斜/展開	34	
5	立体の切断/直裁断投影図1・2/斜裁断投影図/展開投影図	35	
6	展開投影図/相貫体投影図	36	
7	教科書の木造住宅平面図のトレース　(S=1/10C)	37	
8	各図面の種類・役割について説明　平面図JIS表示記号のトレース	38	
9	木造住宅　平面図のトレース　縮尺の違いのスケール感を体感(S=1/100)	39	
10	木造住宅　平面図のトレース　縮尺の違いのスケール感を体感(S=1/50)	40	
11	教科書の木造住宅　平面図のトレース	41	
12	教科書の木造住宅　平面図・配置図のトレース	42	
13	教科書の木造住宅　断面図のトレース	43	
14	木造住宅の展開図トレース	44	
15	木造住宅の展開図・天井伏図トレース	45	
16	WC・浴室をデザイン　オリジナルの空間を表現する	46	
17	WC・浴室をデザイン　線描きパースの添付	47	
18	所定の空間設定の中でLDKを配置し豊かな空間の提案を行う	48	
19	LDKの家具配置　「豊かな暮らし」の提案　平面・展開・天井伏図	49	
20	LDKの家具配置　「豊かな暮らし」の提案　平面・展開・天井伏図	50	
21	LDK「豊かな暮らしの空間」の提案　線描きパース・フィードバックし各図面修正	51	
22	LDK「豊かな暮らしの空間」の提案　クライアント説明の資料として図面の準備	52	
23	プレゼンテーション	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)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	インテリアパースⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	手描きによるパースの表現方法の習得
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	インテリアイメージを正確で魅力的に伝える表現力を身に付ける
教科書	主に講師考案によるオリジナル課題をテキストとする
特記	

授業計画					
	1	パースの役割や表現方法についての講義	31	【美容室】（店舗パース・1点図法）　ペン描き	
	2	【リビング8帖】（45°1点図法）　下図起こし	32	【美容室】（店舗パース・1点図法）　ペン描き	
	3	【リビング8帖】（45°1点図法）　下図起こし	33	【美容室】（店舗パース・1点図法）　カラーリング仕上げ	
	4	【リビング8帖】（45°1点図法）　下図起こし	34	【美容室】（店舗パース・1点図法）　カラーリング仕上げ	
	5	【リビング8帖】（45°1点図法）　下図起こし	35	【美容室】（店舗パース・1点図法）　カラーリング仕上げ	
	6	【リビング8帖】（45°1点図法）　ペン描き	36	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　下図起こし	
	7	【リビング8帖】（45°1点図法）　ペン描き	37	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　下図起こし	
	8	コピックマーカーの使い方についての講義	38	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　下図起こし	
	9	【リビング8帖】（45°1点図法）　カラーリング仕上げ	39	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　下図起こし	
	10	【リビング8帖】（45°1点図法）　カラーリング仕上げ	40	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　ペン描き	
	11	【リビング8帖】（45°1点図法）　カラーリング仕上げ	41	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　ペン描き	
	12	【リビング8帖】（45°1点図法）　カラーリング仕上げ	42	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　ペン描き	
	13	【キッチン】（45°1点図法）　下図起こし	43	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　カラーリング仕上げ	
	14	【キッチン】（45°1点図法）　下図起こし	44	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　カラーリング仕上げ	
	15	【キッチン】（45°1点図法）　下図起こし	45	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）　カラーリング仕上げ	
	16	【キッチン】（45°1点図法）　下図起こし	46		
	17	【キッチン】（45°1点図法）　ペン描き	47		
	18	【キッチン】（45°1点図法）　ペン描き	48		
	19	【キッチン】（45°1点図法）　ペン描き	49		
	20	【キッチン】（45°1点図法）　カラーリング仕上げ	50		
	21	【キッチン】（45°1点図法）　カラーリング仕上げ	51		
	22	【キッチン】（45°1点図法）　カラーリング仕上げ	52		
	23	【キッチン】（45°1点図法）　カラーリング仕上げ	53		
	24	【点景の練習】（樹木他）	54		
	25	【点景の練習】（樹木他）	55		
	26	【美容室】（店舗パース・1点図法）　下図起こし	56		
	27	【美容室】（店舗パース・1点図法）　下図起こし	57		
	28	【美容室】（店舗パース・1点図法）　下図起こし	58		
	29	【美容室】（店舗パース・1点図法）　下図起こし	59		
	30	【美容室】（店舗パース・1点図法）　ペン描き	60		

成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CAD実習Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	Vector Worksの基本操作の習得、インテリア空間の設計図面表現			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	CAD検定３級合格			
教科書	配布プリント			
特記				
授業計画	1	Vector Worksの基本操作	31	CAD検定対策
	2	Vector Worksの基本操作	32	CAD検定対策
	3	2Dツールの操作	33	CAD検定対策
	4	図面枠の作成	34	CAD検定対策
	5	Vector Worksのショートカット習得	35	CAD検定対策
	6	Vector Worksのショートカット習得・演習	36	CAD検定対策
	7	基礎演習①	37	CAD検定対策
	8	基礎演習②	38	CAD検定対策
	9	基礎演習③	39	CAD検定対策
	10	基礎演習④	40	CAD検定対策
	11	基礎演習⑤	41	CAD検定対策
	12	問題演習①	42	CAD検定対策
	13	問題演習②	43	CAD検定対策
	14	問題演習③	44	CAD検定対策
	15	問題演習④	45	CAD検定対策
	16	問題演習⑤	46	
	17	LDK課題の図面表現	47	
	18	LDK課題の図面表現	48	
	19	LDK課題の図面表現	49	
	20	LDK課題の図面表現	50	
	21	CAD検定対策	51	
	22	CAD検定対策	52	
	23	CAD検定対策	53	
	24	CAD検定対策	54	
	25	CAD検定対策	55	
	26	CAD検定対策	56	
	27	CAD検定対策	57	
	28	CAD検定対策	58	
	29	CAD検定対策	59	
	30	CAD検定対策	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	インテリアデザイン実習Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	１８０単位時間
授業コマ数	９０コマ
授業概要	インテリアの基礎を習得し、クライアントの生活スタイルからインテリア構成を考える
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	クライアントの要望に沿ったインテリアコーディネート提案を考え、プレゼンする
教科書	
特記	
授業計画	1 インテリアについて 2 インテリアと建築の違いについて 3 インテリアの仕事について 4 人体計測実習・体側と実習 5 動作寸法と動作空間について 6 動作から考える空間 7 インテリアデザイン計画について 8 イメージスケールについて 9 イメージスケール実習 10 インテリアイメージスケール実習 11 インテリアイメージスケール実習 12 インテリアイメージについて 13 インテリアイメージボード実習 14 インテリアイメージボード実習 15 リビングルームの考え方 16 リビングルームの考え方 17 理想のリビングの考案 18 理想のリビングの考案、プレゼン 19 キッチンの考え方 20 ワークトライアングルについて 21 理想のキッチンの考案 22 理想のキッチンの考案・プレゼン 23 ダイニングの考え方 24 理想のLDKの考案 25 理想のLDKの考案・プレゼン 26 寝室・子供部屋の考え方 27 理想の寝室・子供部屋の考案 28 理想の寝室・子供部屋の考案・プレゼン 29 29～31クライアントを想定した実習（子供部屋） 32 32～34クライアントを想定した実習（寝室6帖） 35 35～40クライアントを想定した実習（寝室10帖） 41 41～43クライアントを想定した実習（キッチン） 44 44～48クライアントを想定した実習（戸建て） 49 プレゼンテーション 50 暮らしの提案の基礎的知識 51 家具配置から暮らし方を考える 52 フロアープランのエスキース 53 フロアープランのエスキース 54 厨房・冷蔵庫・ユーティリティの在り方 55 フロアープランのエスキース 56 フロアープランのエスキース 57 暮らし方イメージの鮮明化 58 フロアープランのエスキース　チェック 59 フロアープランのエスキース　チェック 60 壁面のデザイン 61 フロアープランのエスキース　チェック 62 フロアープランのエスキース　チェック 63 フロアープランのフィードバックについて 64 家具を考える 65 家具の寸法・機能・表情（質感） 66 家具の寸法・機能・表情（質感） 67 67～69フロアープランのエスキース 70 フロアープラン図の完了とフィードバック 71 71～73天井と照明を計画　フロアープラン着彩 74 74～76天井伏図のエスキース　フロアープラン着彩 77 77～79展開図のエスキース 80 80～85スチレンボードにて模型の製作 86 86～90家具模型型制作
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30%　課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアモデリングⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	モデルボードの基本的な加工方法を習得し、素材・接着方法・表現を習得			
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	建築インテリアモデルの手法を理解し、内観・外観モデルの製作技術を習得する			
教科書	イラストで分かる建築模型の作り方（彰国社）			
特記				
授業計画	1	建築模型の在り方、加工についての講義	31	LDKの建築模型の製作
	2	モデルボードで立方体の製作	32	LDKの建築模型の製作
	3	モデルボードで立方体の製作	33	LDKの建築模型の製作
	4	モデルボードで立方体の製作	34	LDKの建築模型の製作
	5	モデルボードで大きいR模型	35	LDKの建築模型の製作
	6	モデルボードで大きいR模型	36	LDKの建築模型の製作
	7	モデルボードで大きいR模型	37	プレゼンテーション
	8	モデルボードで大きいR模型	38	店舗の建築模型の製作
	9	発泡スチロールで穴開き立体	39	店舗の建築模型の製作
	10	発泡スチロールで穴開き立体	40	店舗の建築模型の製作
	11	発泡スチロールで穴開き立体	41	店舗の建築模型の製作
	12	発泡スチロールで穴開き立体	42	店舗の建築模型の製作
	13	発泡スチロールで穴開き立体	43	店舗の建築模型の製作
	14	発泡スチロールで穴開き立体	44	店舗の建築模型の製作
	15	塩ビ版で箱作り	45	プレゼンテーション
	16	塩ビ版で箱作り	46	
	17	塩ビ版で箱作り	47	
	18	塩ビ版で箱作り	48	
	19	塩ビ版で箱作り	49	
	20	塩ビ版で箱作り	50	
	21	透明プラスティックでパッケージ制作	51	
	22	透明プラスティックでパッケージ制作	52	
	23	透明プラスティックでパッケージ制作	53	
	24	透明プラスティックでパッケージ制作	54	
	25	透明プラスティックでパッケージ制作	55	
	26	建築模型	56	
	27	建築模型	57	
	28	建築模型	58	
	29	建築模型	59	
	30	建築模型	60	
成績評価方法（試験実施方法）	平常点100％　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	建築構造Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	４５単位時間			
授業コマ数	２３コマ			
授業概要	インテリア空間を構成する構造体についての理解、建築基準法他の説明			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	構造種別の理解と仕上げ・下地の概念の理解、インテリア計画に必要な法律の習得			
教科書	構造用教材、法規用教材			
特記				
授業計画	1	構造種別の概要/構造原理/基礎構造	31	
	2	木質構造（在来・2×2・丸太組）/材料（軸組・小屋組）/集成材	32	
	3	鉄骨構造（形鋼・溶接・ファスナー）/プレース構造とラーメン構造	33	
	4	鉄筋コンクリート造（鉄筋・コンクリート材料特性）	34	
	5	鉄骨鉄筋コンクリート造（合成構造）/組積構造（CB造・PC構造）	35	
	6	仕上げと下地・下地と躯体/各部の名称	36	
	7	屋根/床/階段	37	
	8	壁/天井/床の間	38	
	9	建具	39	
	10	法律の概要（建築基準法・都市計画法・消防法他）法文の読み方・集団・単体規定	40	
	11	基本用語の定義（建築物・敷地・地階・床面積・建築・主要構造部・居室）	41	
	12	用語の定義・面積・高さ・階数の算定（延焼のおそれのある部分・床面積の定義）	42	
	13	高さ・階数の算定基準・地盤面の定義（高さに含む・含まない・平均地盤面）	43	
	14	単体規定（防火・避難関係）不燃・準不燃・難燃材料/耐火・準耐火建築物・耐火構造）	44	
	15	特殊建築物/防火区画・防火戸・他	45	
	16	避難施設（廊下の幅・排煙設備・非常用照明・非常用侵入口・敷地内道路）	46	
	17	内装制限（無窓の居室・火器使用室）	47	
	18	一般構造（天井、床の高さ・床下換気・階段規定・居室の採光・地階の居室・遮音構造）	48	
	19	設備（換気・24H換気・排煙設備	49	
	20	集団規定（道路と敷地・接道の義務・用途制限）用途地域（建蔽率・容積率）	50	
	21	高さの制限（道路斜線・隣地斜線・北側斜線・日影による高さ制限）	51	
	22	消防法（防火対象物・消防用設備）/消火設備・警報装置・避難設備	52	
	23	まとめ	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100%　講義後のチェックテストの解答状況			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	インテリア概論Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	４５単位時間
授業コマ数	２３コマ
授業概要	店舗設計への初歩知識やインテリアの素材知識の習得
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	インテリア素材知識の習得・コーディネート提案
教科書	素材・建材ハンドブック
特記	

授業計画

1	デザインとアート　アーツアンドクラフト運動について	31	
2	印象派とジャポニズム　アールヌーヴォについて	32	
3	店舗の営利/業種業態（物販・飲食・サービス業）について	33	
4	物販店の計画方法	34	
5	飲食店の計画方法	35	
6	インテリアエレメントとは	36	
7	家具	37	
8	家具	38	
9	合板	39	
10	ファブリック	40	
11	カーテン・カーペット・壁装材等	41	
12	カーテン・カーペット・壁装材等	42	
13	カーテン・カーペット・壁装材等	43	
14	カーテン・カーペット・壁装材等	44	
15	デザイナーズチェア	45	
16	デザイナーズチェア	46	
17	木材料（仕上げ材・広葉樹・針葉樹・床柱・竹・集成材）	47	
18	建材（合板・ファイバーボード・パーティクルボード・石膏ボード・セメント系ボード・断熱材）	48	
19	石・タイル・ガラス	49	
20	塗装・左官	50	
21	床仕上げ材・壁仕上げ材・天井仕上げ材	51	
22	建具材（木製・鋼製）	52	
23	まとめ	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）	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	福祉住環境Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	４５単位時間
授業コマ数	２３コマ
授業概要	検定試験３級の問題に取り組み、誰もが暮らしやすい生活環境について基礎知識を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義・問題演習と演習形式による試験対策
達成目標	問題集に取り組み、福祉住環境コーディネーター検定３級の基礎知識を習得
教科書	２０２０年版ユーキャンの福祉住環境コーディネーター３級速習レッスン＆問題集
特記	

授業計画				
	1	第一章　暮らしやすい生活環境を目指して	31	
	2	日本の住環境の問題点	32	
	3	日本の住環境の問題点	33	
	4	第二章　自立を支援する制度と方策	34	
	5	障碍者福祉の理念～ノーマライゼーション～	35	
	6	障碍者福祉の理念～ノーマライゼーション～	36	
	7	第三章　バリアフリーとユニバーサルデザイン：共用品（アクセシブルデザイン）	37	
	8	福祉用具の定義と役割	38	
	9	福祉用具の定義と役割	39	
	10	第四章　住まい整備のための基本技術	40	
	11	金沢福祉用具情報プラザ見学	41	
	12	生活に即した安全・安心・快適な住まい	42	
	13	生活に即した安全・安心・快適な住まい	43	
	14	色彩・照明・インテリアへの配慮	44	
	15	第五章　安心できる住生活とまちづくり	45	
	16	高齢期の多様な住まい方　安心して住み続けるために	46	
	17	予想模擬試験問題（１）	47	
	18	予想模擬試験問題（２）	48	
	19	予想模擬試験問題（３）	49	
	20	予想模擬試験問題（４）	50	
	21	試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ	51	
	22	試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ	52	
	23	試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ	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100%　20題の基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	色彩基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	３０時間			
授業コマ数	１５コマ			
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習			
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する			
教科書	色彩検定　公式テキスト３級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）			
特記				
授業計画	1	ガイダンス	31	
	2	色の分類と三属性（1）	32	
	3	色の分類と三属性（2）	33	
	4	PCCS（1）	34	
	5	PCCS（2）	35	
	6	問題演習	36	
	7	光と色（1）	37	
	8	光と色（2）	38	
	9	眼の仕組み	39	
	10	照明と色の見え方	40	
	11	混色（1）	41	
	12	混色（2）	42	
	13	色の心理効果（1）	43	
	14	色の心理効果（2）	44	
	15	総合演習	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100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	色彩応用			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	３０時間			
授業コマ数	１５コマ			
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習			
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する			
教科書	色彩検定　公式テキスト３級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）			
特記				
授業計画	1	色彩調和（1）	31	
	2	色彩調和（2）	32	
	3	配色の基本技法	33	
	4	問題演習	34	
	5	配色イメージ	35	
	6	色彩と生活（1）	36	
	7	色彩と生活（2）	37	
	8	問題演習	38	
	9	ファッションとは	39	
	10	ファッションと色彩	40	
	11	インテリアと色彩	41	
	12	インテリアのカラーコーディネーション	42	
	13	問題演習（1）	43	
	14	問題演習（2）	44	
	15	総合演習	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100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	３０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			
特記				
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（1）	35	
	6	面接試験における質問研究（2）	36	
	7	面接試験における質問研究（3）	37	
	8	自己PRを伝える(スピーキング)（1）	38	
	9	自己PRを伝える(スピーキング)（2）	39	
	10	応募書類	40	
	11	履歴書1	41	
	12	履歴書2	42	
	13	エントリーシート（1）	43	
	14	エントリーシート（2）	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）	定期試験100%　筆記試験における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義・演習			
授業時間	３０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			
特記				
授業計画	1	志望動機の作り方（1）	31	
	2	志望動機の作り方（2）	32	
	3	志望動機の作り方（3）	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（2）	37	
	8	説明会・選考試験（3）	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（1）	41	
	12	就職活動における自己管理（2）	42	
	13	就職活動における自己管理（3）	43	
	14	就職活動における自己管理（4）	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）	定期試験100%　課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ビジネスマナー			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	３０時間			
授業コマ数	１５コマ			
授業概要	新入社員に求められる電話応対スキルなどを学ぶ			
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	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話応対ができるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	職場のマナー（1）	31	
	2	職場のマナー（2）	32	
	3	職場のマナー（3）	33	
	4	職場のマナー（4）	34	
	5	挨拶と敬語（1）	35	
	6	挨拶と敬語（2）	36	
	7	挨拶と敬語（3）	37	
	8	電話応対　STEP1	38	
	9	電話応対　STEP1	39	
	10	電話応対　STEP1	40	
	11	電話応対　STEP1	41	
	12	電話応対　STEP2	42	
	13	電話応対　STEP2	43	
	14	電話応対　STEP2	44	
	15	社会人マナー	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）	効果測定100％　筆記・実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マルチメディア			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	多様なメディアを利用して外部向けのへ制作を行い発表する			
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	多様なメディアを利用しての作品制作を行う			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1 制作（1）		31 制作（３１）	
	2 制作（2）		32 制作（３２）	
	3 制作（3）		33 制作（３３）	
	4 制作（4）		34 制作（３４）	
	5 制作（5）		35 制作（３５）	
	6 制作（6）		36 制作（３６）	
	7 制作（7）		37 制作（３７）	
	8 制作（8）		38 制作（３８）	
	9 制作（9）		39 制作（３９）	
	10 制作（１０）		40 制作（４０）	
	11 制作（１１）		41 制作（４１）	
	12 制作（１２）		42 制作（４２）	
	13 制作（１３）		43 制作（４３）	
	14 制作（１４）		44 制作（４４）	
	15 制作（１５）		45 制作（４５）	
	16 制作（１６）		46 制作（４６）	
	17 制作（１７）		47 制作（４７）	
	18 制作（１８）		48 制作（４８）	
	19 制作（１９）		49 制作（４９）	
	20 制作（２０）		50 制作（５０）	
	21 制作（２１）		51 制作（５１）	
	22 制作（２２）		52 制作（５２）	
	23 制作（２３）		53 制作（５３）	
	24 制作（２４）		54 制作（５４）	
	25 制作（２５）		55 制作（５５）	
	26 制作（２６）		56 制作（５６）	
	27 制作（２７）		57 制作（５７）	
	28 制作（２８）		58 制作（５８）	
	29 制作（２９）		59 制作（５９）	
	30 制作（３０）		60 制作（６０）	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100％　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	９０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			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（１６）	46	
	17	作品制作（１７）	47	
	18	作品制作（１８）	48	
	19	作品制作（１９）	49	
	20	作品制作（２０）	50	
	21	作品制作（２１）	51	
	22	作品制作（２２）	52	
	23	作品制作（２３）	53	
	24	作品制作（２４）	54	
	25	作品制作（２５）	55	
	26	作品制作（２６）	56	
	27	作品制作（２７）	57	
	28	作品制作（２８）	58	
	29	作品制作（２９）	59	
	30	作品制作（３０）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	６０時間			
授業コマ数	３０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			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	
	2	作品制作（2）	32	
	3	作品制作（3）	33	
	4	作品制作（4）	34	
	5	作品制作（5）	35	
	6	作品制作（6）	36	
	7	作品制作（7）	37	
	8	作品制作（8）	38	
	9	作品制作（9）	39	
	10	作品制作（１０）	40	
	11	企画提出	41	
	12	作品制作（１１）	42	
	13	作品制作（１２）	43	
	14	作品制作（１３）	44	
	15	作品制作（１４）	45	
	16	作品制作（１５）	46	
	17	作品制作（１６）	47	
	18	作品制作（１７）	48	
	19	作品制作（１８）	49	
	20	作品制作（１９）	50	
	21	作品制作（２０）	51	
	22	作品制作（２１）	52	
	23	作品制作（２２）	53	
	24	作品制作（２３）	54	
	25	作品制作（２４）	55	
	26	作品制作（２５）	56	
	27	作品制作（２６）	57	
	28	作品制作（２７）	58	
	29	作品制作（２８）	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習
授業時間	９０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
特記	

授業計画

1	作品制作（1）	31	作品制作（３１）
2	作品制作（2）	32	作品制作（３２）
3	作品制作（3）	33	作品制作（３３）
4	作品制作（4）	34	作品制作（３４）
5	作品制作（5）	35	作品制作（３５）
6	作品制作（6）	36	作品制作（３６）
7	作品制作（7）	37	作品制作（３７）
8	作品制作（8）	38	作品制作（３８）
9	作品制作（9）	39	作品制作（３９）
10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
15	作品制作（１５）	45	発表、講評
16	作品制作（１６）	46	
17	作品制作（１７）	47	
18	作品制作（１８）	48	
19	作品制作（１９）	49	
20	作品制作（２０）	50	
21	作品制作（２１）	51	
22	作品制作（２２）	52	
23	作品制作（２３）	53	
24	作品制作（２４）	54	
25	作品制作（２５）	55	
26	作品制作（２６）	56	
27	作品制作（２７）	57	
28	作品制作（２８）	58	
29	作品制作（２９）	59	
30	作品制作（３０）	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	３０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			
特記				
授業計画	1	企画書、アウトライン作成（1）	31	
	2	企画書、アウトライン作成（2）	32	
	3	企画書、アウトライン作成（3）	33	
	4	企画書、アウトライン作成（4）	34	
	5	企画書、アウトライン作成（5）	35	
	6	プレゼンテーション課題制作（1）	36	
	7	プレゼンテーション課題制作（2）	37	
	8	プレゼンテーション課題制作（3）	38	
	9	プレゼンテーション課題制作（4）	39	
	10	プレゼンテーション課題制作（5）	40	
	11	プレゼンテーション課題制作（6）	41	
	12	プレゼンテーション課題制作（7）	42	
	13	プレゼンテーション課題制作（8）	43	
	14	プレゼンテーション課題制作（9）	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100％　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	３０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	Premire Proよくばり入門			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	コンセプト作成（1）	31	
	2	コンセプト作成（2）	32	
	3	プロット、絵コンテ作成（1）	33	
	4	プロット、絵コンテ作成（2）	34	
	5	プロット、絵コンテ作成（3）	35	
	6	プロット、絵コンテ作成（4）	36	
	7	プロット、絵コンテ作成（5）	37	
	8	プロット、絵コンテ作成（6）	38	
	9	プロット、絵コンテ作成（7）	39	
	10	プロット、絵コンテ作成（8）	40	
	11	プロット、絵コンテ作成（9）	41	
	12	プロット、絵コンテ作成（１０）	42	
	13	プロット、絵コンテ作成（１１）	43	
	14	プロット、絵コンテ作成（１２）	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100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制		
履修年次	２年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	６０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、AfterEffects NEXT LEVEL		
特記			
授業計画	1 作品制作（１）	31	
	2 作品制作（２）	32	
	3 作品制作（３）	33	
	4 作品制作（４）	34	
	5 作品制作（５）	35	
	6 作品制作（６）	36	
	7 作品制作（７）	37	
	8 作品制作（８）	38	
	9 作品制作（９）	39	
	10 作品制作（１０）	40	
	11 作品制作（１１）	41	
	12 作品制作（１２）	42	
	13 作品制作（１３）	43	
	14 作品制作（１４）	44	
	15 作品制作（１５）	45	
	16 作品制作（１６）	46	
	17 作品制作（１７）	47	
	18 作品制作（１８）	48	
	19 作品制作（１９）	49	
	20 作品制作（２０）	50	
	21 作品制作（２１）	51	
	22 作品制作（２２）	52	
	23 作品制作（２３）	53	
	24 作品制作（２４）	54	
	25 作品制作（２５）	55	
	26 作品制作（２６）	56	
	27 作品制作（２７）	57	
	28 作品制作（２８）	58	
	29 作品制作（２９）	59	
	30 作品制作（３０）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価		
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	６０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			
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家			
授業計画	1	モチーフ1（1）	31	
	2	モチーフ1（2）	32	
	3	モチーフ1（3）	33	
	4	モチーフ1（4）	34	
	5	モチーフ1（5）	35	
	6	モチーフ1（6）	36	
	7	モチーフ1（7）	37	
	8	モチーフ1（8）	38	
	9	モチーフ1（9）	39	
	10	モチーフ1（１０）	40	
	11	モチーフ2（1）	41	
	12	モチーフ2（2）	42	
	13	モチーフ2（3）	43	
	14	モチーフ2（4）	44	
	15	モチーフ2（5）	45	
	16	モチーフ2（6）	46	
	17	モチーフ2（7）	47	
	18	モチーフ2（8）	48	
	19	モチーフ2（9）	49	
	20	モチーフ2（１０）	50	
	21	モチーフ3（1）	51	
	22	モチーフ3（2）	52	
	23	モチーフ3（3）	53	
	24	モチーフ3（4）	54	
	25	モチーフ3（5）	55	
	26	モチーフ3（6）	56	
	27	モチーフ3（7）	57	
	28	モチーフ3（8）	58	
	29	モチーフ3（9）	59	
	30	モチーフ3（１０）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	６０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			
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家			
授業計画	1	モチーフ1（1）	31	
	2	モチーフ1（2）	32	
	3	モチーフ1（3）	33	
	4	モチーフ1（4）	34	
	5	モチーフ1（5）	35	
	6	モチーフ1（6）	36	
	7	モチーフ1（7）	37	
	8	モチーフ1（8）	38	
	9	モチーフ2（1）	39	
	10	モチーフ2（2）	40	
	11	モチーフ2（3）	41	
	12	モチーフ2（4）	42	
	13	モチーフ2（5）	43	
	14	モチーフ2（6）	44	
	15	モチーフ2（7）	45	
	16	モチーフ2（8）	46	
	17	モチーフ3（1）	47	
	18	モチーフ3（2）	48	
	19	モチーフ3（3）	49	
	20	モチーフ3（4）	50	
	21	モチーフ3（5）	51	
	22	モチーフ3（6）	52	
	23	モチーフ3（7）	53	
	24	モチーフ4（1）	54	
	25	モチーフ4（2）	55	
	26	モチーフ4（3）	56	
	27	モチーフ4（4）	57	
	28	モチーフ4（5）	58	
	29	モチーフ4（6）	59	
	30	モチーフ4（7）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100％　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	６０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	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			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
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（1）	32	
	3	モデリング基礎　ツールの使い方（2）	33	
	4	モデリング課題制作（1）	34	
	5	モデリング課題制作（2）	35	
	6	モデリング課題制作（3）	36	
	7	モデリング課題制作（4）	37	
	8	モデリング課題制作（5）	38	
	9	モデリング課題制作（6）	39	
	10	モデリング課題制作（7）	40	
	11	モデリング課題制作（8）	41	
	12	モデリング課題制作（9）	42	
	13	モデリング課題制作（１０）	43	
	14	モデリング課題制作（１１）	44	
	15	モデリング課題制作（１２）	45	
	16	モデリング課題制作（１３）	46	
	17	モデリング課題制作（１４）	47	
	18	モデリング課題制作（１５）	48	
	19	モデリング課題制作（１６）	49	
	20	モデリング課題制作（１７）	50	
	21	モデリング課題制作（１８）	51	
	22	モデリング課題制作（１９）	52	
	23	モデリング課題制作（２０）	53	
	24	モデリング課題制作（２１）	54	
	25	モデリング課題制作（２２）	55	
	26	モデリング課題制作（２３）	56	
	27	モデリング課題制作（２４）	57	
	28	モデリング課題制作（２５）	58	
	29	モデリング課題制作（２６）	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	６０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 第4版			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	オリジナルモデルのモーション課題制作（１）	31	
	2	オリジナルモデルのモーション課題制作（２）	32	
	3	オリジナルモデルのモーション課題制作（３）	33	
	4	オリジナルモデルのモーション課題制作（４）	34	
	5	オリジナルモデルのモーション課題制作（５）	35	
	6	オリジナルモデルのモーション課題制作（６）	36	
	7	オリジナルモデルのモーション課題制作（７）	37	
	8	オリジナルモデルのモーション課題制作（８）	38	
	9	オリジナルモデルのモーション課題制作（９）	39	
	10	オリジナルモデルのモーション課題制作（１０）	40	
	11	オリジナルモデルのモーション課題制作（１１）	41	
	12	オリジナルモデルのモーション課題制作（１２）	42	
	13	オリジナルモデルのモーション課題制作（１３）	43	
	14	オリジナルモデルのモーション課題制作（１４）	44	
	15	オリジナルモデルのモーション課題制作（１５）	45	
	16	オリジナルモデルのモーション課題制作（１６）	46	
	17	オリジナルモデルのモーション課題制作（１７）	47	
	18	オリジナルモデルのモーション課題制作（１８）	48	
	19	オリジナルモデルのモーション課題制作（１９）	49	
	20	オリジナルモデルのモーション課題制作（２０）	50	
	21	オリジナルモデルのモーション課題制作（２１）	51	
	22	オリジナルモデルのモーション課題制作（２２）	52	
	23	オリジナルモデルのモーション課題制作（２３）	53	
	24	オリジナルモデルのモーション課題制作（２４）	54	
	25	オリジナルモデルのモーション課題制作（２５）	55	
	26	オリジナルモデルのモーション課題制作（２６）	56	
	27	オリジナルモデルのモーション課題制作（２７）	57	
	28	オリジナルモデルのモーション課題制作（２８）	58	
	29	オリジナルモデルのモーション課題制作（２９）	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制		
履修年次	２年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	６０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、AfterEffects NEXT LEVEL		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1 作品制作（1）	31	
	2 作品制作（2）	32	
	3 作品制作（3）	33	
	4 作品制作（4）	34	
	5 作品制作（5）	35	
	6 作品制作（6）	36	
	7 作品制作（7）	37	
	8 作品制作（8）	38	
	9 作品制作（9）	39	
	10 作品制作（１０）	40	
	11 作品制作（１１）	41	
	12 作品制作（１２）	42	
	13 作品制作（１３）	43	
	14 作品制作（１４）	44	
	15 作品制作（１５）	45	
	16 作品制作（１６）	46	
	17 作品制作（１７）	47	
	18 作品制作（１８）	48	
	19 作品制作（１９）	49	
	20 作品制作（２０）	50	
	21 作品制作（２１）	51	
	22 作品制作（２２）	52	
	23 作品制作（２３）	53	
	24 作品制作（２４）	54	
	25 作品制作（２５）	55	
	26 作品制作（２６）	56	
	27 作品制作（２７）	57	
	28 作品制作（２８）	58	
	29 作品制作（２９）	59	
	30 発表、講評	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価		
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	デザイン学科　２年制		
履修年次	２年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	６０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、AfterEffects NEXT LEVEL		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	リサーチ、企画、コンセプト決定（１）	31
	2	リサーチ、企画、コンセプト決定（２）	32
	3	リサーチ、企画、コンセプト決定（３）	33
	4	リサーチ、企画、コンセプト決定（４）	34
	5	素材編集、映像作品制作（１）	35
	6	素材編集、映像作品制作（２）	36
	7	素材編集、映像作品制作（３）	37
	8	素材編集、映像作品制作（４）	38
	9	素材編集、映像作品制作（５）	39
	10	素材編集、映像作品制作（６）	40
	11	素材編集、映像作品制作（７）	41
	12	素材編集、映像作品制作（８）	42
	13	素材編集、映像作品制作（９）	43
	14	素材編集、映像作品制作（１０）	44
	15	素材編集、映像作品制作（１１）	45
	16	素材編集、映像作品制作（１２）	46
	17	素材編集、映像作品制作（１３）	47
	18	素材編集、映像作品制作（１４）	48
	19	素材編集、映像作品制作（１５）	49
	20	素材編集、映像作品制作（１６）	50
	21	素材編集、映像作品制作（１７）	51
	22	素材編集、映像作品制作（１８）	52
	23	素材編集、映像作品制作（１９）	53
	24	素材編集、映像作品制作（２０）	54
	25	素材編集、映像作品制作（２１）	55
	26	素材編集、映像作品制作（２２）	56
	27	素材編集、映像作品制作（２３）	57
	28	素材編集、映像作品制作（２４）	58
	29	素材編集、映像作品制作（２５）	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価		
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	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０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
特記	
授業計画	1 ポートフォリオとは 2 作成事例紹介 3 コンセプト決定と作品選定 4 フォーマット作成（1） 5 フォーマット作成（2） 6 コンテンツ制作（1） 7 コンテンツ制作（2） 8 コンテンツ制作（3） 9 コンテンツ制作（4） 10 コンテンツ制作（5） 11 コンテンツ制作（6） 12 コンテンツ制作（7） 13 コンテンツ制作（8） 14 コンテンツ制作（9） 15 コンテンツ制作（１０） 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	１５０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
特記	
授業計画	61 映像作品制作（５１） 62 映像作品制作（５２） 63 映像作品制作（５３） 64 映像作品制作（５４） 65 映像作品制作（５５） 66 映像作品制作（５６） 67 映像作品制作（５７） 68 映像作品制作（５８） 69 映像作品制作（５９） 70 映像作品制作（６０） 71 映像作品制作（６１） 72 映像作品制作（６２） 73 映像作品制作（６３） 74 映像作品制作（６４） 75 発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100％　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	９０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			
教科書	InDesignの道しるべ（BNN新社）			
特記	大手広告制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
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」（１）	32	課題：文庫（新書）デザイン制作①
	3	Indesign実習「基本的な使い方」（２）	33	課題：文庫（新書）デザイン制作②
	4	Indesign実習「基本的な使い方」（３）	34	課題：文庫（新書）デザイン制作③
	5	Indesign実習「ケーススタディ」（１）	35	課題：文庫（新書）デザイン制作④
	6	Indesign実習「ケーススタディ」（１）	36	課題：文庫（新書）デザイン制作⑤
	7	Indesign実習「ケーススタディ」（２）	37	課題：プレゼン・講評
	8	Indesign実習「ケーススタディ」（２）	38	課題：ブラッシュUP
	9	Indesign実習「ケーススタディ」（３）	39	課題：装丁デザイン①
	10	Indesign実習「ケーススタディ」（３）	40	課題：装丁デザイン②
	11	Indesign実習「ケーススタディ」（４）	41	課題：装丁デザイン③
	12	Indesign実習「ケーススタディ」（４）	42	課題：装丁デザイン④
	13	Indesign実習「ケーススタディ」（５）	43	課題：装丁デザイン⑤
	14	Indesign実習「ケーススタディ」（５）	44	課題：プレゼン・講評
	15	Indesign実習「ケーススタディ」（６）	45	課題：ブラッシュUP
	16	Indesign実習「ケーススタディ」（６）	46	
	17	Indesign実習「ケーススタディ」（７）	47	
	18	Indesign実習「ケーススタディ」（７）	48	
	19	Indesign実習「ケーススタディ」（８）	49	
	20	Indesign実習「ケーススタディ」（８）	50	
	21	Indesign実習「ケーススタディ」（９）	51	
	22	Indesign実習「ケーススタディ」（９）	52	
	23	Indesign実習「ケーススタディ」（１０）	53	
	24	Indesign実習「ケーススタディ」（１０）	54	
	25	Indesign実習「入稿する前に」	55	
	26	課題：ポートフォリオ制作（１）	56	
	27	課題：ポートフォリオ制作（２）	57	
	28	課題：ポートフォリオ制作（３）	58	
	29	課題：ポートフォリオ制作（４）	59	
	30	課題：講評	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
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	Bootstrap 4 フロントエンド開発の教科書、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100%　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	１５０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			
特記	大手広告制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	1	課題：フリーペーパー（1）	31	課題：フリーペーパー（３１）
	2	課題：フリーペーパー（2）	32	課題：フリーペーパー（３２）
	3	課題：フリーペーパー（3）	33	課題：フリーペーパー（３３）
	4	課題：フリーペーパー（4）	34	課題：フリーペーパー（３４）
	5	課題：フリーペーパー（5）	35	課題：フリーペーパー（３５）
	6	課題：フリーペーパー（6）	36	課題：フリーペーパー（３６）
	7	課題：フリーペーパー（7）	37	課題：フリーペーパー（３７）
	8	課題：フリーペーパー（8）	38	課題：フリーペーパー（３８）
	9	課題：フリーペーパー（9）	39	課題：フリーペーパー（３９）
	10	課題：フリーペーパー（１０）	40	課題：フリーペーパー（４０）
	11	課題：フリーペーパー（１１）	41	課題：フリーペーパー（４１）
	12	課題：フリーペーパー（１２）	42	課題：フリーペーパー（４２）
	13	課題：フリーペーパー（１３）	43	課題：プレゼン・講評
	14	課題：フリーペーパー（１４）	44	課題：ブラッシュUP（1）
	15	課題：フリーペーパー（１５）	45	課題：ブラッシュUP（2）
	16	課題：フリーペーパー（１６）	46	課題：パッケージデザイン（1）
	17	課題：フリーペーパー（１７）	47	課題：パッケージデザイン（2）
	18	課題：フリーペーパー（１８）	48	課題：パッケージデザイン（3）
	19	課題：フリーペーパー（１９）	49	課題：パッケージデザイン（4）
	20	課題：フリーペーパー（２０）	50	課題：パッケージデザイン（5）
	21	課題：フリーペーパー（２１）	51	課題：パッケージデザイン（6）
	22	課題：フリーペーパー（２２）	52	課題：パッケージデザイン（7）
	23	課題：フリーペーパー（２３）	53	課題：パッケージデザイン（8）
	24	課題：フリーペーパー（２４）	54	課題：パッケージデザイン（9）
	25	課題：フリーペーパー（２５）	55	課題：パッケージデザイン（１０）
	26	課題：フリーペーパー（２６）	56	課題：パッケージデザイン（１１）
	27	課題：フリーペーパー（２７）	57	課題：パッケージデザイン（１２）
	28	課題：フリーペーパー（２８）	58	課題：パッケージデザイン（１３）
	29	課題：フリーペーパー（２９）	59	課題：パッケージデザイン（１４）
	30	課題：フリーペーパー（３０）	60	課題：パッケージデザイン（１５）
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・実習
授業時間	１５０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
特記	大手広告制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー
授業計画	61 課題：パッケージデザイン（1） 62 課題：パッケージデザイン（2） 63 課題：パッケージデザイン（3） 64 課題：パッケージデザイン（4） 65 課題：パッケージデザイン（5） 66 課題：パッケージデザイン（6） 67 課題：パッケージデザイン（7） 68 課題：パッケージデザイン（8） 69 課題：パッケージデザイン（9） 70 課題：パッケージデザイン（１０） 71 課題：パッケージデザイン（１１） 72 課題：パッケージデザイン（１２） 73 課題：プレゼン・講評 74 課題：ブラッシュUP（1） 75 課題：ブラッシュUP（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100％　課題制作における得点で評価
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業コマ数	４５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、V1の理解を深め応用方法を習得する			
教科書	なし			
特記	大手広告制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	1	CI、VIとは	31	課題：ショップアイテム制作（１７）
	2	課題：参考収集	32	課題：ショップアイテム制作（１８）
	3	課題：店舗企画（１）	33	課題：ショップアイテム制作（１９）
	4	課題：店舗企画（２）	34	課題：ショップアイテム制作（２０）
	5	課題：ロゴマーク（１）	35	課題：ショップアイテム制作（２１）
	6	課題：ロゴマーク（２）	36	課題：ショップアイテム制作（２２）
	7	課題：ロゴマーク（３）	37	課題：ショップアイテム制作（２３）
	8	課題：ロゴマーク（４）	38	課題：ショップアイテム制作（２４）
	9	課題：ロゴマーク仕様書制作	39	課題：ショップアイテム制作（２５）
	10	課題：ショップアイテム制作（１）	40	課題：ショップアイテム制作（２６）
	11	課題：ショップアイテム制作（２）	41	課題：企画書・プレゼン用資料作成（４）
	12	課題：ショップアイテム制作（３）	42	課題：企画書・プレゼン用資料作成（５）
	13	課題：ショップアイテム制作（４）	43	課題：企画書・プレゼン用資料作成（６）
	14	課題：ショップアイテム制作（５）	44	課題：プレゼン・講評
	15	課題：ショップアイテム制作（６）	45	課題：ブラッシュUP
	16	課題：ショップアイテム制作（７）	46	
	17	課題：ショップアイテム制作（８）	47	
	18	課題：ショップアイテム制作（９）	48	
	19	課題：ショップアイテム制作（１０）	49	
	20	課題：ショップアイテム制作（１１）	50	
	21	課題：ショップアイテム制作（１２）	51	
	22	課題：ショップアイテム制作（１３）	52	
	23	課題：ショップアイテム制作（１４）	53	
	24	課題：ショップアイテム制作（１５）	54	
	25	課題：ショップアイテム制作（１６）	55	
	26	課題：企画書・プレゼン用資料作成（１）	56	
	27	課題：企画書・プレゼン用資料作成（２）	57	
	28	課題：企画書・プレゼン用資料作成（３）	58	
	29	課題：プレゼン・講評	59	
	30	課題：ブラッシュUP	60	
成績評価方法 試験実施方法	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	３０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			
特記				
授業計画	1	作品制作（１）	31	
	2	作品制作（２）	32	
	3	作品制作（３）	33	
	4	作品制作（４）	34	
	5	作品制作（５）	35	
	6	作品制作（６）	36	
	7	作品制作（７）	37	
	8	作品制作（８）	38	
	9	作品制作（９）	39	
	10	作品制作（１０）	40	
	11	作品制作（１１）	41	
	12	作品制作（１２）	42	
	13	作品制作（１３）	43	
	14	作品制作（１４）	44	
	15	作品制作（１５）	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100％　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業コマ数	４５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			
特記				
授業計画	1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
	16	作品制作（１６）	46	
	17	作品制作（１７）	47	
	18	作品制作（１８）	48	
	19	作品制作（１９）	49	
	20	作品制作（２０）	50	
	21	作品制作（２１）	51	
	22	作品制作（２２）	52	
	23	作品制作（２３）	53	
	24	作品制作（２４）	54	
	25	作品制作（２５）	55	
	26	作品制作（２６）	56	
	27	作品制作（２７）	57	
	28	作品制作（２８）	58	
	29	作品制作（２９）	59	
	30	作品制作（３０）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
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	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５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
特記	
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（１０） 11 作品制作（１１） 12 作品制作（１２） 13 作品制作（１３） 14 作品制作（１４） 15 作品制作（１５） 16 作品制作（１６） 17 作品制作（１７） 18 作品制作（１８） 19 作品制作（１９） 20 作品制作（２０） 21 作品制作（２１） 22 作品制作（２２） 23 作品制作（２３） 24 作品制作（２４） 25 作品制作（２５） 26 作品制作（２６） 27 作品制作（２７） 28 作品制作（２８） 29 作品制作（２９） 30 作品制作（３０） 31 作品制作（３１） 32 作品制作（３２） 33 作品制作（３３） 34 作品制作（３４） 35 作品制作（３５） 36 作品制作（３６） 37 作品制作（３７） 38 作品制作（３８） 39 作品制作（３９） 40 作品制作（４０） 41 作品制作（４１） 42 作品制作（４２） 43 作品制作（４３） 44 作品制作（４４） 45 作品制作（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100％　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	インテリアデザイン実習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	１８０単位時間
授業コマ数	９０コマ
授業概要	駅周辺の土産物店（工芸品）の設計
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	方位を意識し快適な暮らしの提案
教科書	設計ノート商業施設
特記	

授業計画				
	1	リアルな店舗の在り方	48	48～50ファサードエスキース
	2	鉄筋コンクリート造/排煙窓の存在	51	51～53フロアプラン・インテリアエレベーション
	3	3～5フロアプランのエスキース	54	54～56シーリングプラン・照明計画
	6	6～8フロアプラン什器配置	57	57～59店内パースの作図
	9	9～11シーリングプラン・照明計画	60	プレゼンテーション
	12	12～14展開図・天井伏図	61	住宅設計コンペ制作　コンセプト草案
	15	15～18パースの作図	62	住宅設計コンペ制作　コンセプト草案
	19	プレゼンテーション	63	63～65住宅設計コンペ制作　フロアプランのエスキース
	20	住宅設計について/方位の重要性	66	66～68住宅設計コンペ制作　フロアプランのCAD製図
	21	鉄筋コンクリート造ならではの考え方	69	69～71住宅設計コンペ制作　パース制作
	22	フロアプランのエスキース/収納の提案	72	住宅設計コンペ制作　プレゼンボード制作
	23	フロアプランのエスキース/収納の提案	73	住宅設計コンペ制作　プレゼンボード制作
	24	フロアプラン家具配置/より良い暮らしの提案	74	住宅設計コンペ制作　プレゼンテーション
	25	フロアプラン家具配置/より良い暮らしの提案	75	店舗設計コンペ制作　コンセプト草案
	26	フロアプラン家具配置/寸法確認	76	住宅設計コンペ制作　コンセプト草案
	27	フロアプラン家具配置/寸法確認	77	住宅設計コンペ制作　コンセプト草案
	28	展開図	78	住宅設計コンペ制作　フロアプランのエスキース
	29	展開図	79	住宅設計コンペ制作　フロアプランのエスキース
	30	天井伏図	80	住宅設計コンペ制作　フロアプランのエスキース
	31	天井伏図	81	住宅設計コンペ制作　フロアプランのエスキース
	32	LDKパースの作図	82	住宅設計コンペ制作　フロアプランのCAD製図
	33	LDKパースの作図	83	住宅設計コンペ制作　フロアプランのCAD製図
	34	LDKパースの作図	84	住宅設計コンペ制作　フロアプランのCAD製図
	35	LDKパースの作図	85	住宅設計コンペ制作　パース制作
	36	プレゼンテーション	86	住宅設計コンペ制作　パース制作
	37	店舗設計（飲食店）の概要	87	住宅設計コンペ制作　パース制作
	38	暖房機器について説明	88	住宅設計コンペ制作　プレゼンボード制作
	39	39～41フロアプランのエスキース/ファサード	89	住宅設計コンペ制作　プレゼンボード制作
	42	42～44フロアプランのエスキース/スケール感	90	住宅設計コンペ制作　プレゼンテーション
	45	45～47店舗内空間のデザイン・エスキース		

成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30%　課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	建築設計Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	小住宅設計課題のスケッチ指導及びCAD作図法の指導、プレゼンテーション
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	小住宅基本設計の方法を習得し、CAD製図表現を可能にする
教科書	配布プリント・資料
特記	一級建築士、建築設計事務所代表
授業計画	1 課題の内容説明、取り組み方 / 31 2 住宅計画概要の設定と分析 / 32 3 クライアント情報の整理とコンセプトの考案 / 33 4 １階２階平面スケッチ、指導 / 34 5 １階２階平面スケッチ、指導 / 35 6 配置スケッチ、指導 / 36 7 配置スケッチ、指導 / 37 8 立面スケッチ、指導 / 38 9 立面スケッチ、指導 / 39 10 断面の検討、指導 / 40 11 断面の検討、指導 / 41 12 CAD製図実習（敷地、１階平面図） / 42 13 CAD製図実習（敷地、１階平面図） / 43 14 CAD製図実習（敷地、１階平面図） / 44 15 CAD製図実習（２階平面図、配置図） / 45 16 CAD製図実習（２階平面図、配置図） / 46 17 CAD製図実習（２階平面図、配置図） / 47 18 CAD製図実習（南立面図、西立面図） / 48 19 CAD製図実習（南立面図、西立面図） / 49 20 CAD製図実習（南立面図、西立面図） / 50 21 CAD製図実習（断面図、内装計画） / 51 22 CAD製図実習（断面図、内装計画） / 52 23 CAD製図実習（断面図、内装計画） / 53 24 CAD製図実習（インテリアパース等イメージ、照明計画） / 54 25 CAD製図実習（インテリアパース等イメージ、照明計画） / 55 26 CAD製図実習（インテリアパース等イメージ、照明計画） / 56 27 CAD製図実習（コンセプト文、面積表） / 57 28 CAD製図実習（コンセプト文、面積表） / 58 29 CAD製図実習（コンセプト文、面積表） / 59 30 プレゼンテーション、講評 / 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30%　課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	インテリアパースⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	手描きによるパースの表現方法とデザイン力を習得させる
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な演習
達成目標	インテリアイメージを正確で魅力的に伝える表現力を身に付ける
教科書	主に講師考案によるオリジナル課題をテキストとする
特記	
授業計画	1 【鳥瞰図】（アトリエK）課題説明 2 【鳥瞰図】（アトリエK）下図起こし 3 【鳥瞰図】（アトリエK）下図起こし 4 【鳥瞰図】（アトリエK）下図起こし 5 【鳥瞰図】（アトリエK）ペン描き 6 【鳥瞰図】（アトリエK）ペン描き 7 【鳥瞰図】（アトリエK）ペン描き 8 【鳥瞰図】（アトリエK）カラーリング仕上げ 9 【鳥瞰図】（アトリエK）カラーリング仕上げ 10 【鳥瞰図】（アトリエK）カラーリング仕上げ 11 【外観パース】（コテージ）課題説明 12 【外観パース】（コテージ）図法の基本を練習 13 【外観パース】（コテージ）トレーニング２題 14 【外観パース】（コテージ）下図起こし 15 【外観パース】（コテージ）下図起こし 16 【外観パース】（コテージ）下図起こし 17 【外観パース】（コテージ）ペン描き 18 【外観パース】（コテージ）ペン描き 19 【外観パース】（コテージ）カラーリング仕上げ 20 【外観パース】（コテージ）カラーリング仕上げ 21 【外観パース】（コテージ）カラーリング仕上げ 22 【バスルーム】（２焦点、コーナーパース）課題説明 23 【バスルーム】下図起こし 24 【バスルーム】下図起こし 25 【バスルーム】下図起こし 26 【バスルーム】ペン描き 27 【バスルーム】ペン描き 28 【バスルーム】カラーリング仕上げ 29 【バスルーム】カラーリング仕上げ 30 【バスルーム】カラーリング仕上げ 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 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70% 平常点30%　課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	CAD実習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・実習
授業時間	４５単位時間
授業コマ数	２３コマ
授業概要	基本操作を応用し、家具や住宅・店舗図面を立体化させる
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	正確な図面の作成に加え、室内空間を３Ｄで表現する
教科書	
特記	
授業計画	1 ３ＤＣＡＤの使い方、立体へ立ち上げる方法の説明 2 課題の立体化（四つ脚机） 3 課題の立体化（いす） 4 課題の立体化（一人掛けソファ） 5 課題の立体化（二人掛けソファ） 6 課題の立体化（ベッド） 7 課題の立体化（カラーボックス） 8 課題の立体化（リビング） 9 課題の立体化（リビング） 10 課題の立体化（リビング） 11 課題の立体化（リビング） 12 課題の立体化（子供部屋） 13 課題の立体化（子供部屋） 14 課題の立体化（子供部屋） 15 課題の立体化（子供部屋） 16 課題の立体化（寝室） 17 課題の立体化（寝室） 18 課題の立体化（寝室） 19 課題の立体化（寝室） 20 店舗の立体化（他課題） 21 店舗の立体化（他課題） 22 店舗の立体化（他課題） 23 店舗の立体化（他課題） 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 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70% 平常点30%　課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリア概論Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	４５単位時間			
授業コマ数	２３コマ			
授業概要	インテリア設計士検定の学科・実習を学習			
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	インテリア設計士検定試験合格			
教科書	インテリア設計士テキスト学科編・実技編、試験問題集			
特記	家具メーカー設計部　提案資料・製図図面			
授業計画	1	インテリアデザイン論	31	
	2	インテリアデザイン史	32	
	3	インテリアデザイン基礎	33	
	4	インテリア計画	34	
	5	材料学	35	
	6	構造・生産	36	
	7	室内装備・装飾	37	
	8	インテリア関連法規・法令	38	
	9	インテリア関連法規・法令	39	
	10	実技研究（平面図・平面計画）	40	
	11	実技研究（平面図・平面計画）	41	
	12	実技研究（照明配置・天井伏図）	42	
	13	実技研究（照明配置・天井伏図）	43	
	14	実技研究（家具のスケッチ）	44	
	15	実技研究（コンセプト）	45	
	16	実技研究（パース）	46	
	17	実技研究（家具整備一覧表）	47	
	18	実技研究（展開図）	48	
	19	実技研究（家具断面図）	49	
	20	模擬試験①	50	
	21	模擬試験②	51	
	22	模擬試験③	52	
	23	模擬試験③	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70% 平常点30%　課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				