

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	メディア情報学科 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
		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	一般教養 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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	検定試験対策		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	制作実習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	授業で習得した技術や演習を行い反復練習する		
授業の進め方	講義と実践的な実習		
達成目標	各科目での習熟度を高める		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	制作実習（1）	31
	2	制作実習（2）	32
	3	制作実習（3）	33
	4	制作実習（4）	34
	5	制作実習（5）	35
	6	制作実習（6）	36
	7	制作実習（7）	37
	8	制作実習（8）	38
	9	制作実習（9）	39
	10	制作実習（10）	40
	11	制作実習（11）	41
	12	制作実習（12）	42
	13	制作実習（13）	43
	14	制作実習（14）	44
	15	制作実習（15）	45
	16	制作実習（16）	46
	17	制作実習（17）	47
	18	制作実習（18）	48
	19	制作実習（19）	49
	20	制作実習（20）	50
	21	制作実習（21）	51
	22	制作実習（22）	52
	23	制作実習（23）	53
	24	制作実習（24）	54
	25	制作実習（25）	55
	26	制作実習（26）	56
	27	制作実習（27）	57
	28	制作実習（28）	58
	29	制作実習（29）	59
	30	制作実習（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	デジタル表現 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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
		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 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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	デッサン基礎 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	
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	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 デッサン概要説明 2 道具の使い方と基本準備 3 簡単なクロッキー 4 簡単なクロッキー応用 5 基礎デッサン（立方体）（1） 6 基礎デッサン（立方体）（2） 7 基礎デッサン（円柱）（1） 8 基礎デッサン（円柱）（2） 9 基礎デッサン（球体）（1） 10 基礎デッサン（球体）（2） 11 想定デッサン I（1） 12 想定デッサン I（2） 13 想定デッサン I（3） 14 想定デッサン I（4） 15 想定デッサン I（5） 16 講評会 17 想定デッサン II（1） 18 想定デッサン II（2） 19 想定デッサン II（3） 20 想定デッサン II（4） 21 想定デッサン II（5） 22 講評会 23 面取りデッサン（面の理解）（1） 24 面取りデッサン（面の理解）（2） 25 質感描写 1（金属）（1） 26 質感描写 1（金属）（2） 27 質感描写 2（ガラス）（1） 28 質感描写 2（ガラス）（2） 29 質感描写 5（布）（1） 30 質感描写 5（布）（2）	31 人物クロッキー実習（顔） 32 人物クロッキー実習（頭身） 33 人物クロッキー実習（上半身）（1） 34 人物クロッキー実習（上半身）（2） 35 人物クロッキー実習（腕）（1） 36 人物クロッキー実習（腕）（2） 37 人物クロッキー実習（足）（1） 38 人物クロッキー実習（足）（2） 39 人物クロッキー実習（全身）（1） 40 人物クロッキー実習（全身）（2） 41 人物クロッキー実習（ポーズ）（1） 42 人物クロッキー実習（ポーズ）（2） 43 人物クロッキー実習（ポーズ）（3） 44 構図についての基礎知識 45 構図（大きさ、位置） 46 構図（空間） 47 1点パース（基礎） 48 1点パース（立方体）（1） 49 1点パース（立方体）（2） 50 1点パース（机・椅子）（1） 51 1点パース（机・椅子）（2） 52 2点パース（基礎） 53 2点パース（パースライン）（1） 54 2点パース（パースライン）（2） 55 2点パース（教室）（1） 56 2点パース（教室）（2） 57 2点パース（教室）（3） 58 2点パース（階段）（1） 59 2点パース（階段）（2） 60 講評会
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	デッサン応用 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	パースを意識したデッサンを学習する	
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	パースを理解した上で立体的なデッサンが描けるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 遠近法（屋内スケッチ I）（1） 2 遠近法（屋内スケッチ I）（2） 3 遠近法（屋内スケッチ I）（3） 4 遠近法（屋内スケッチ I）（4） 5 講評会 6 遠近法（屋内スケッチ II）（1） 7 遠近法（屋内スケッチ II）（2） 8 遠近法（屋内スケッチ II）（3） 9 遠近法（屋内スケッチ II）（4） 10 講評会 11 風景描写 I（1） 12 風景描写 I（2） 13 風景描写 I（3） 14 風景描写 I（4） 15 講評会 16 風景描写 II（1） 17 風景描写 II（2） 18 風景描写 II（3） 19 風景描写 II（4） 20 講評会 21 色用紙を使つてのデッサン（1） 22 色用紙を使つてのデッサン（2） 23 色用紙を使つてのデッサン（3） 24 色用紙を使つてのデッサン（4） 25 想定デッサン（空間描画）（1） 26 想定デッサン（空間描画）（2） 27 想定デッサン（空間描画）（3） 28 想定デッサン（空間描画）（4） 29 想定デッサン（空間描画）（5） 30 講評会	31 組モチーフ（導入） 32 組モチーフ（構図） 33 組モチーフ（バランス）（1） 34 組モチーフ（バランス）（2） 35 組モチーフ（描き込み）（1） 36 組モチーフ（描き込み）（2） 37 組モチーフ（質感の描き分け）（1） 38 組モチーフ（質感の描き分け）（2） 39 講評会 40 人体とパースについて（1） 41 人体とパースについて（2） 42 円のパース（1） 43 円のパース（2） 44 3点パース（基礎）（1） 45 3点パース（基礎）（2） 46 トレース（家）（1） 47 トレース（家）（2） 48 トレース（家）（3） 49 トレース（家）（4） 50 トレース（家）（5） 51 トレース（家）（6） 52 トレース（家）（7） 53 人と背景のバランス（1） 54 人と背景のバランス（2） 55 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1） 56 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2） 57 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3） 58 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（4） 59 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（5） 60 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（6）
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	マンガ基礎		
実務家教員授業	○		
学部・学科	メディア情報学科 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	演習・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う		
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	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を描くことができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記	雑誌掲載や受賞歴等の実績をもつ漫画家がキャラクターの描き方などの基礎を教える		
授業計画	1	マンガイラストの描き方	31
	2	模写トレーニング	32
	3	キャラクターの作り方（1）	33
	4	キャラクターの作り方（2）	34
	5	キャラクターの作り方（3）	35
	6	基礎画法（Tの字画法）（1）	36
	7	基礎画法（Tの字画法）（2）	37
	8	基礎画法（つぎ足し画法）（1）	38
	9	基礎画法（つぎ足し画法）（2）	39
	10	基礎画法（輪切り画法）（1）	40
	11	基礎画法（輪切り画法）（2）	41
	12	基礎画法（空間画法）（1）	42
	13	基礎画法（空間画法）（2）	43
	14	基礎画法（逆さ画法）（1）	44
	15	基礎画法（逆さ画法）（2）	45
	16	キャラクターの描き分け（大人と子供）	46
	17	キャラクターの描き分け（男性と女性）	47
	18	キャラクターの描き分け（男子と女子）	48
	19	キャラクターの描き分け（外国人等）	49
	20	視線誘導構図（1）	50
	21	視線誘導構図（2）	51
	22	複合型構図	52
	23	図形を用いた構図	53
	24	画面分割構図	54
	25	背景技法（自然物の作画）（1）	55
	26	背景技法（自然物の作画）（2）	56
	27	背景技法（人工物の作画）（1）	57
	28	背景技法（人工物の作画）（2）	58
	29	背景技法（1）	59
	30	背景技法（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	イラスト基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	演習・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う		
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	基礎となる人物の表情やポーズを描けるようにする		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	顔比率（正面、横、斜め）	31
	2	目・まゆ毛の描き方	32
	3	耳・鼻の描き方	33
	4	口の描き方	34
	5	人体比率（正面、横向き、斜め）	35
	6	顔（アオリ、フカン）	36
	7	体（アオリ、フカン）	37
	8	影のつけ方	38
	9	骨	39
	10	筋肉	40
	11	髪の毛の描き方	41
	12	手の描き方	42
	13	足の描き方	43
	14	胸の描き方	44
	15	尻の描き方	45
	16	人物の描き方（骨の構造）（1）	46
	17	人物の描き方（骨の構造）（2）	47
	18	人物の描き方（筋肉の構造）（1）	48
	19	人物の描き方（筋肉の構造）（2）	49
	20	人物の描き方（男性の身体の基本）（1）	50
	21	人物の描き方（男性の身体の基本）（2）	51
	22	人物の描き方（女性の身体の基本）	52
	23	人物の描き方（座る姿勢）（1）	53
	24	人物の描き方（座る姿勢）（2）	54
	25	人物の描き方（座る姿勢）（3）	55
	26	人物の描き方（歩くポーズ）（1）	56
	27	人物の描き方（歩くポーズ）（2）	57
	28	人物の描き方（歩くポーズ）（3）	58
	29	人物の描き方（アオリ）（1）	59
	30	人物の描き方（アオリ）（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	マンガ実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	メディア情報学科 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	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	マンガを描くための道具を効果的に使用する技術を学ぶ			
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	マンガを描くうえで必要な道具を使いこなす制作できるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	マンガ・イラストで使う道具	31	似顔絵の基礎（1）
	2	ベントレーニング基礎	32	似顔絵の基礎（2）
	3	効果線（スピード線、集中線）	33	似顔絵の基礎（3）
	4	効果線（ベタフラ、ユニフラ）	34	似顔絵の基礎（4）
	5	ベタとホワイトの使い方	35	似顔絵作成（1）
	6	ツヤベタ	36	似顔絵作成（2）
	7	特殊技法（カケアミ、ナワアミ）	37	似顔絵作成（3）
	8	特殊技法（スパッターリング）	38	似顔絵作成（4）
	9	特殊技法（スプラッシュ）	39	似顔絵作成（5）
	10	筆技法	40	似顔絵作成（6）
	11	トーン表現（1）	41	似顔絵作成（7）
	12	トーン表現（2）	42	似顔絵作成（8）
	13	トーン表現（3）	43	似顔絵作成（9）
	14	トーン表現（4）	44	似顔絵作成（10）
	15	課題制作	45	似顔絵作成（11）
	16	コピックの基礎（1）	46	
	17	コピックの基礎（2）	47	
	18	コピックの基礎（3）	48	
	19	コピックの基礎（4）	49	
	20	コピックの基礎（5）	50	
	21	コピックの基礎（6）	51	
	22	コピックの基礎（7）	52	
	23	コピックの基礎（8）	53	
	24	コピックの基礎（9）	54	
	25	コピックの基礎（10）	55	
	26	コピックの基礎（11）	56	
	27	似顔絵の基本（1）	57	
	28	似顔絵の基本（2）	58	
	29	課題制作（1）	59	
	30	課題制作（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	イラスト実習 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	演習・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	基本的なCGソフト（Clipstudio、Photoshop）の操作方法を学ぶ	
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	Clipstudio,Photoshopの基本的技術を習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 Clipstudio各種ツールの説明 2 Photoshop各種ツールの説明 3 ペンタブでの描画 4 各種ツールの基本（鉛筆、消しゴム） 5 各種ツールの基本（1） 6 各種ツールの基本（2） 7 線画練習（1） 8 線画練習（2） 9 線画練習（3） 10 ピクセルのしくみ、画面解像度 11 写真切り抜き、クイック選択 12 着色練習 13 着色練習(アニメ塗り)（1） 14 着色練習(アニメ塗り)（2） 15 着色練習(アニメ塗り)（3） 16 着色練習(アニメ塗り)（4） 17 着色練習(水彩塗り)（1） 18 着色練習(水彩塗り)（2） 19 着色練習(水彩塗り)（3） 20 着色練習(厚塗り)（1） 21 着色練習(厚塗り)（2） 22 着色練習(厚塗り)（3） 23 ネームプレートデザイン（1） 24 ネームプレートデザイン（2） 25 ネームプレートデザイン（3） 26 課題作成（1） 27 課題作成（2） 28 課題作成（3） 29 課題作成（4） 30 課題作成（5）	31 課題作成（スポーツキャラクター）（1） 32 課題作成（スポーツキャラクター）（2） 33 課題作成（スポーツキャラクター）（3） 34 課題作成（スポーツキャラクター）（4） 35 課題作成（名刺カード）（1） 36 課題作成（名刺カード）（2） 37 課題作成（名刺カード）（3） 38 課題作成（名刺カード）（4） 39 課題作成（アイコン作成）（1） 40 課題作成（アイコン作成）（2） 41 課題作成（アイコン作成）（3） 42 課題作成（お祝いカード）（1） 43 課題作成（お祝いカード）（2） 44 課題作成（お祝いカード）（3） 45 課題作成（お祝いカード）（4） 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	キャラクターデザイン基礎	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	演習・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	キャラクターデザインに特化した学習	
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	基本的な人物の描き方を習得し、オリジナルのキャラクターがデザインできる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 男女の描き分け 2 頭身について 3 子どもの描き方（少年、少女） 4 中高年の描き方 5 お年寄りの描き方 6 体型の描き分け 7 表情（怒り、笑い、泣き、驚き） 8 座るポーズ 9 歩くポーズ 10 走るポーズ 11 デフォルメ（1） 12 デフォルメ（2） 13 デフォルメ（3） 14 萌えキャラ（1） 15 萌えキャラ（2） 16 キャラクターデザイン（1） 17 キャラクターデザイン（2） 18 キャラクターデザイン（3） 19 キャラクターデザイン（4） 20 キャラクターデザイン（5） 21 キャラクターデザイン（6） 22 キャラクターデザイン（7） 23 キャラクターデザイン（8） 24 キャラクターデザイン（9） 25 キャラクターデザイン（10） 26 キャラクターデザイン（11） 27 キャラクターデザイン（12） 28 キャラクターデザイン（13） 29 キャラクターデザイン（14） 30 キャラクターデザイン（15）	31 キャラクターデザイン（16） 32 キャラクターデザイン（17） 33 キャラクターデザイン（18） 34 キャラクターデザイン（19） 35 キャラクターデザイン（20） 36 キャラクターデザイン（21） 37 キャラクターデザイン（22） 38 キャラクターデザイン（23） 39 キャラクターデザイン（24） 40 キャラクターデザイン（25） 41 キャラクターデザイン（26） 42 キャラクターデザイン（27） 43 キャラクターデザイン（28） 44 キャラクターデザイン（29） 45 キャラクターデザイン（30） 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	ネーム基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	4コママンガ、1コママンガを通じて、ストーリー展開を学ぶ		
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	短いページのマンガでメッセージを伝えることができるようにする		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	原稿制作の基本	31
	2	物語の作成方法（1）	32
	3	物語の作成方法（2）	33
	4	4コママンガの基礎（1）	34
	5	4コママンガの基礎（2）	35
	6	4コママンガの基礎（3）	36
	7	4コママンガの基礎（4）	37
	8	4コママンガ作成（1）	38
	9	4コママンガ作成（2）	39
	10	4コママンガ作成（3）	40
	11	4コママンガ作成（4）	41
	12	1コママンガ作成（1）	42
	13	1コママンガ作成（2）	43
	14	1コママンガ作成（3）	44
	15	1コママンガ作成（4）	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	色彩基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	メディア情報学科 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	日本語総合 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ	
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	業界及び日本語の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 声優の歴史（1） 2 声優の歴史（2） 3 俳優の歴史（1） 4 俳優の歴史（2） 5 声優の仕事分野（1） 6 声優の仕事分野（2） 7 俳優の仕事分野（1） 8 俳優の仕事分野（2） 9 声優に必要な技能（1） 10 声優に必要な技能（2） 11 俳優に必要な技能（1） 12 俳優に必要な技能（2） 13 日本語の特徴（1） 14 日本語の特徴（2） 15 大國言語（1） 16 大國言語（2） 17 関西弁の歴史（1） 18 関西弁の歴史（2） 19 標準語の歴史（1） 20 標準語の歴史（2） 21 音声日本語の特徴（1） 22 音声日本語の特徴（2） 23 母音（ア・イ・ウ・エ・オ）（1） 24 母音（ア・イ・ウ・エ・オ）（2） 25 総合演習（1） 26 総合演習（2） 27 総合演習（3） 28 総合演習（4） 29 総合演習（5） 30 総合演習（6）	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% 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	日本語総合Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ		
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	業界及び日本語の基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	発声と発音とは（1）	31
	2	発声と発音とは（2）	32
	3	豊かな美しい声（1）	33
	4	豊かな美しい声（2）	34
	5	明確な発音（1）	35
	6	明確な発音（2）	36
	7	放送と音声日本語（1）	37
	8	放送と音声日本語（2）	38
	9	東京型アクセント（1）	39
	10	東京型アクセント（2）	40
	11	滑舌訓練とは（1）	41
	12	滑舌訓練とは（2）	42
	13	口承物の早口言葉（1）	43
	14	口承物の早口言葉（2）	44
	15	有名早口言葉一覧（1）	45
	16	有名早口言葉一覧（2）	46
	17	鼻濁音とは（1）	47
	18	鼻濁音とは（2）	48
	19	母音無声化とは（1）	49
	20	母音無声化とは（2）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	日本語総合Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ		
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	業界及び日本語の基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	撥音とは（1）	31
	2	撥音とは（2）	32
	3	促音とは（1）	33
	4	促音とは（2）	34
	5	長音とは（1）	35
	6	長音とは（2）	36
	7	文字と文章について（1）	37
	8	文字と文章について（2）	38
	9	基礎司会（講演会）（1）	39
	10	基礎司会（講演会）（2）	40
	11	基礎司会（イベント競技）（1）	41
	12	基礎司会（イベント競技）（2）	42
	13	基礎アナウンス（講演会）（1）	43
	14	基礎アナウンス（講演会）（2）	44
	15	基礎アナウンス（イベント競技）（1）	45
	16	基礎アナウンス（イベント競技）（2）	46
	17	基礎アナウンス（イベント競技）（3）	47
	18	基礎アナウンス（イベント競技）（4）	48
	19	基礎アナウンス（球技）（1）	49
	20	基礎アナウンス（球技）（2）	50
	21	基礎アナウンス（球技）（3）	51
	22	基礎アナウンス（球技）（4）	52
	23	総合演習（1）	53
	24	総合演習（2）	54
	25	総合演習（3）	55
	26	総合演習（4）	56
	27	総合演習（5）	57
	28	総合演習（6）	58
	29	総合演習（7）	59
	30	総合演習（8）	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	言語理論 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	言語理論の基礎について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習	
達成目標	言語の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 故事（1）	31
	2 故事（2）	32
	3 ことわざ（1）	33
	4 ことわざ（2）	34
	5 慣用句（1）	35
	6 慣用句（2）	36
	7 漢字の読み（1）	37
	8 漢字の読み（2）	38
	9 難読漢字（1）	39
	10 難読漢字（2）	40
	11 三字熟語（1）	41
	12 三字熟語（2）	42
	13 地名（1）	43
	14 地名（2）	44
	15 人名（1）	45
	16 人名（2）	46
	17 敬語の使用（1）	47
	18 敬語の使用（2）	48
	19 敬語の使用（3）	49
	20 敬語の使用（4）	50
	21 総合演習（1）	51
	22 総合演習（2）	52
	23 総合演習（3）	53
	24 総合演習（4）	54
	25 総合演習（5）	55
	26 総合演習（6）	56
	27 総合演習（7）	57
	28 総合演習（8）	58
	29 総合演習（9）	59
	30 総合演習（10）	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	言語理論Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	言語理論の基礎について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習		
達成目標	言語の基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	インターネットの活用（1）	31
	2	インターネットの活用（2）	32
	3	インターネットの歴史（1）	33
	4	インターネットの歴史（2）	34
	5	ブログの活用（1）	35
	6	ブログの活用（2）	36
	7	ブログの特性（1）	37
	8	ブログの特性（2）	38
	9	インターネットの危険性（1）	39
	10	インターネットの危険性（2）	40
	11	業界用語（1）	41
	12	業界用語（2）	42
	13	業界用語（3）	43
	14	業界用語（4）	44
	15	業界用語（5）	45
	16	紙芝居（1）	46
	17	紙芝居（2）	47
	18	紙芝居（3）	48
	19	紙芝居（4）	49
	20	紙芝居（5）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	言語理論Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	言語理論の基礎について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習		
達成目標	言語の基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	実践基礎問題演習（1）	31
	2	実践基礎問題演習復習（1）	32
	3	実践基礎問題演習（2）	33
	4	実践基礎問題演習復習（2）	34
	5	実践基礎問題演習（3）	35
	6	実践基礎問題演習復習（3）	36
	7	実践基礎問題演習（4）	37
	8	実践基礎問題演習復習（4）	38
	9	実践基礎問題演習（5）	39
	10	実践基礎問題演習復習（5）	40
	11	実践基礎問題演習（6）	41
	12	実践基礎問題演習復習（6）	42
	13	実践基礎問題演習（7）	43
	14	実践基礎問題演習復習（7）	44
	15	実践基礎問題演習（8）	45
	16	実践基礎問題演習復習（8）	46
	17	実践基礎問題演習（9）	47
	18	実践基礎問題演習復習（9）	48
	19	実践基礎問題演習（10）	49
	20	実践基礎問題演習復習（10）	50
	21	実践基礎問題演習（11）	51
	22	実践基礎問題演習復習（11）	52
	23	実践基礎問題演習（12）	53
	24	実践基礎問題演習復習（12）	54
	25	実践基礎問題演習（13）	55
	26	実践基礎問題演習復習（13）	56
	27	実践基礎問題演習（14）	57
	28	実践基礎問題演習復習（14）	58
	29	実践基礎問題演習（15）	59
	30	実践基礎問題演習復習（15）	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	発音概論 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	メディア情報学科 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	演習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	発音基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発音基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記	プロの声優・俳優が声や演技の技術を教える		
授業計画	1	発声発音基礎 実技試験対策（1）（発声母音）	31
	2	発声発音基礎 実技試験対策（2）（発声母音）	32
	3	発声発音基礎 実技試験対策（3）（発声母音）	33
	4	発声発音基礎 実技試験対策（4）（発声母音）	34
	5	発声発音基礎 実技試験対策（5）（発声母音）	35
	6	発声発音基礎 実技試験対策（6）（発声母音）	36
	7	発声発音基礎 実技試験対策（7）（発声母音）	37
	8	発声発音基礎 実技試験対策（8）（発声母音）	38
	9	発声発音基礎 実技試験対策（9）（発声母音）	39
	10	発声発音基礎 実技試験対策（10）（母音無声化）	40
	11	発声発音基礎 実技試験対策（11）（母音無声化）	41
	12	発声発音基礎 実技試験対策（12）（母音無声化）	42
	13	発声発音基礎 実技試験対策（13）（滑舌）	43
	14	発声発音基礎 実技試験対策（14）（滑舌）	44
	15	発声発音基礎 実技試験対策（15）（滑舌）	45
	16	発声発音基礎 実技試験対策（16）（アクセント）	46
	17	発声発音基礎 実技試験対策（17）（アクセント）	47
	18	発声発音基礎 実技試験対策（18）（アクセント）	48
	19	発声発音基礎 実技試験対策（19）（自己アピール）	49
	20	発声発音基礎 実技試験対策（20）（自己アピール）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	発音概論Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	演習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	発音基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発音基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	基礎発声発音（滑舌）（1）	31
	2	基礎発声発音（滑舌）（2）	32
	3	基礎発声発音（滑舌）（3）	33
	4	基礎発声発音（滑舌）（4）	34
	5	基礎発声発音（滑舌）（5）	35
	6	基礎発声発音（舞台）（1）	36
	7	基礎発声発音（舞台）（2）	37
	8	基礎発声発音（舞台）（3）	38
	9	基礎発声発音（舞台）（4）	39
	10	基礎発声発音（舞台）（5）	40
	11	基礎発声発音（ドラマ）（1）	41
	12	基礎発声発音（ドラマ）（2）	42
	13	基礎発声発音（ドラマ）（3）	43
	14	基礎発声発音（ドラマ）（4）	44
	15	基礎発声発音（ドラマ）（5）	45
	16	基礎発声発音（朗読）（1）	46
	17	基礎発声発音（朗読）（2）	47
	18	基礎発声発音（朗読）（3）	48
	19	基礎発声発音（朗読）（4）	49
	20	基礎発声発音（朗読）（5）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	発音概論Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	発音基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 基礎発声発音（外郎売）（1） 2 基礎発声発音（外郎売）（2） 3 基礎発声発音（外郎売）（3） 4 基礎発声発音（外郎売）（4） 5 基礎発声発音（外郎売）（5） 6 基礎発声発音（レポート）（1） 7 基礎発声発音（レポート）（2） 8 基礎発声発音（レポート）（3） 9 基礎発声発音（レポート）（4） 10 基礎発声発音（レポート）（5） 11 基礎発声発音（CM）（1） 12 基礎発声発音（CM）（2） 13 基礎発声発音（CM）（3） 14 基礎発声発音（CM）（4） 15 基礎発声発音（CM）（5） 16 基礎発声発音（ニュース）（1） 17 基礎発声発音（ニュース）（2） 18 基礎発声発音（ニュース）（3） 19 基礎発声発音（ニュース）（4） 20 基礎発声発音（ニュース）（5） 21 総合演習（1） 22 総合演習（2） 23 総合演習（3） 24 総合演習（4） 25 総合演習（5） 26 総合演習（6） 27 総合演習（7） 28 総合演習（8） 29 総合演習（9） 30 総合演習（10）	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）	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	音声表現 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	発音基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 発声のメカニズム（1） 2 発声のメカニズム（2） 3 発声姿勢（1） 4 発声姿勢（2） 5 呼吸法（1） 6 呼吸法（2） 7 声量（1） 8 声量（2） 9 声帯訓練（1） 10 声帯訓練（2） 11 有声（1） 12 有声（2） 13 無声（1） 14 無声（2） 15 ウィスパーボイス（1） 16 ウィスパーボイス（2） 17 ファルセット（1） 18 ファルセット（2） 19 アクセント（1） 20 アクセント（2） 21 抑揚（1） 22 抑揚（2） 23 緩急（1） 24 緩急（2） 25 総合演習（1） 26 総合演習（2） 27 総合演習（3） 28 総合演習（4） 29 総合演習（5） 30 総合演習（6）	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)	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	音声表現Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	発声基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発声基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	母音（1）	31
	2	母音（2）	32
	3	子音（1）	33
	4	子音（2）	34
	5	長音（1）	35
	6	長音（2）	36
	7	促音（1）	37
	8	促音（2）	38
	9	半濁音（1）	39
	10	半濁音（2）	40
	11	濁音（1）	41
	12	濁音（2）	42
	13	鼻濁音（1）	43
	14	鼻濁音（2）	44
	15	鼻濁音（3）	45
	16	鼻濁音（4）	46
	17	冠婚葬祭アナウンス（ケーススタディー）（1）	47
	18	冠婚葬祭アナウンス（ケーススタディー）（2）	48
	19	冠婚葬祭アナウンス（ケーススタディー）（3）	49
	20	冠婚葬祭アナウンス（ケーススタディー）（4）	50
	21	ブライダルMC（ケーススタディー）（1）	51
	22	ブライダルMC（ケーススタディー）（2）	52
	23	ブライダルMC（ケーススタディー）（3）	53
	24	ブライダルMC（ケーススタディー）（4）	54
	25	総合演習（1）	55
	26	総合演習（2）	56
	27	総合演習（3）	57
	28	総合演習（4）	58
	29	総合演習（5）	59
	30	総合演習（6）	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	演技表現 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	演技基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	演技基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	自己分析（1）	31
	2	自己分析（2）	32
	3	身体訓練（1）体力	33
	4	身体訓練（2）ストレッチ	34
	5	身体訓練（3）筋力トレーニング	35
	6	身体訓練（4）バランス	36
	7	表現（1）集中とリラックス	37
	8	表現（2）ストップモーション	38
	9	表現（3）スローモーション	39
	10	表現（4）感情	40
	11	表現（1）全身連動	41
	12	ゲーム（1）感覚	42
	13	ゲーム（2）リズム	43
	14	演技発声（1）腹式呼吸	44
	15	演技発声（2）共鳴とチークアップ	45
	16	演技発声（3）照準と射程	46
	17	演技発声（4）音パス	47
	18	演技発声（5）リトミック	48
	19	演技発声（6）外郎売	49
	20	スピーチ（1）役作り	50
	21	スピーチ（2）ディベート	51
	22	スピーチ（3）パワースピーチ	52
	23	朗読演技（1）	53
	24	朗読演技（2）	54
	25	総合演習（1）	55
	26	総合演習（2）	56
	27	総合演習（3）	57
	28	総合演習（4）	58
	29	総合演習（5）	59
	30	総合演習（6）	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	演技表現Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	演技基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	演技基礎知識を習得する		
教科書	配布プリント・資料		
特記			
授業計画	1	エチュード（1）漫才	31
	2	エチュード（2）複数コント	32
	3	エチュード（3）一人コント	33
	4	エチュード（4）クラウン	34
	5	舞台演技作成（1）脚本とは	35
	6	舞台演技作成（2）脚本制作とは	36
	7	舞台演技作成（3）脚本の読み	37
	8	舞台演技作成（4）科白の練習	38
	9	舞台演技作成（5）役の掘り下げ	39
	10	舞台演技作成（6）役の入り方	40
	11	舞台演技作成（7）役のおもしろさ	41
	12	舞台演技パート練習（1）	42
	13	舞台演技パート練習（2）	43
	14	舞台演技パート練習（3）	44
	15	舞台演技パート練習（4）	45
	16	舞台演技部分練習（1）	46
	17	舞台演技部分練習（2）	47
	18	舞台演技部分練習（3）	48
	19	舞台演技部分練習（4）	49
	20	舞台演技部分練習（5）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	ゲーム概論		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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一部基礎的な問題演習		
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！（翔泳社）		
特記			
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
		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% 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	プログラミング I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	C言語プログラミングにおいて基本文法等を学ぶ	
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	基本文法を理解し、プログラミングにおける基礎を身につける	
教科書	やさしいC 第5版	
特記		
授業計画	1 プログラムの基礎（1） 2 プログラムの基礎（2） 3 C言語の基本的なルール（1） 4 C言語の基本的なルール（2） 5 変数（1） 6 変数（2） 7 変数（3） 8 変数（4） 9 変数（5） 10 演算子（1） 11 演算子（2） 12 演算子（3） 13 演算子（4） 14 演算子（5） 15 条件分岐（1） 16 条件分岐（2） 17 条件分岐（3） 18 条件分岐（4） 19 条件分岐（5） 20 繰り返し処理（1） 21 繰り返し処理（2） 22 繰り返し処理（3） 23 繰り返し処理（4） 24 繰り返し処理（5） 25 関数（1） 26 関数（2） 27 関数（3） 28 関数（4） 29 関数（5） 30 配列（1）	31 配列（2） 32 配列（3） 33 配列（4） 34 配列（5） 35 文字列操作（1） 36 文字列操作（2） 37 文字列操作（3） 38 文字列操作（4） 39 文字列操作（5） 40 課題制作（1） 41 課題制作（2） 42 課題制作（3） 43 課題制作（4） 44 課題制作（5） 45 課題制作（6） 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	プログラミングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	メディア情報学科 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・実習			
授業時間	90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スキルを学ぶ			
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	C言語におけるプログラミングスキルを向上させる			
教科書	やさしいC 第5版			
特記				
授業計画	1	ポインタ（1）	31	課題制作（1）
	2	ポインタ（2）	32	課題制作（2）
	3	ポインタ（3）	33	課題制作（3）
	4	ポインタ（4）	34	課題制作（4）
	5	ポインタ（5）	35	課題制作（5）
	6	ポインタ（6）	36	課題制作（6）
	7	ポインタ（7）	37	課題制作（7）
	8	ポインタ（8）	38	課題制作（8）
	9	ポインタ（9）	39	課題制作（9）
	10	ポインタ（10）	40	課題制作（10）
	11	ファイル入出力（1）	41	課題制作（11）
	12	ファイル入出力（2）	42	課題制作（12）
	13	ファイル入出力（3）	43	課題制作（13）
	14	ファイル入出力（4）	44	課題制作（14）
	15	ファイル入出力（5）	45	課題制作（15）
	16	構造体（1）	46	
	17	構造体（2）	47	
	18	構造体（3）	48	
	19	構造体（4）	49	
	20	構造体（5）	50	
	21	その他の型（1）	51	
	22	その他の型（2）	52	
	23	その他の型（3）	53	
	24	その他の型（4）	54	
	25	その他の型（5）	55	
	26	プリプロセッサ（1）	56	
	27	プリプロセッサ（2）	57	
	28	プリプロセッサ（3）	58	
	29	プリプロセッサ（4）	59	
	30	プリプロセッサ（5）	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	プログラミングⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	メディア情報学科 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	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基礎的な実習			
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++（SBクリエイティブ）			
特記				
授業計画	1	C++の基本（1）	31	課題制作（5）
	2	C++の基本（2）	32	課題制作（6）
	3	変数（1）	33	課題制作（7）
	4	変数（2）	34	課題制作（8）
	5	式と演算子（1）	35	課題制作（9）
	6	式と演算子（2）	36	課題制作（10）
	7	条件分岐（1）	37	課題制作（11）
	8	条件分岐（2）	38	課題制作（12）
	9	繰り返し処理（1）	39	課題制作（13）
	10	繰り返し処理（2）	40	課題制作（14）
	11	関数（1）	41	課題制作（15）
	12	関数（2）	42	課題制作（16）
	13	ポインタ（1）	43	課題制作（17）
	14	ポインタ（2）	44	課題制作（18）
	15	配列（1）	45	課題制作（19）
	16	配列（2）	46	
	17	課題制作（1）	47	
	18	課題制作（2）	48	
	19	クラスの基本（1）	49	
	20	クラスの基本（2）	50	
	21	クラスの機能（1）	51	
	22	クラスの機能（2）	52	
	23	新しいクラス（1）	53	
	24	新しいクラス（2）	54	
	25	クラスに関する高度なトピック（1）	55	
	26	クラスに関する高度なトピック（2）	56	
	27	ファイルの入出力（1）	57	
	28	ファイルの入出力（2）	58	
	29	課題制作（3）	59	
	30	課題制作（4）	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	ゲームプログラミング I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	メディア情報学科 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・実習		
授業時間	60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	講義と基礎から応用までの実習		
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		
特記	プログラマーとして開発経験を活かし効果的なアルゴリズムやプログラミングの技法を		
授業計画	1	ソート（1）	31
	2	ソート（2）	32
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）（1）	33
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）（2）	34
	5	圧縮（1）	35
	6	圧縮（2）	36
	7	圧縮（3）	37
	8	暗号（1）	38
	9	暗号（2）	39
	10	暗号（3）	40
	11	疑似乱数（1）	41
	12	疑似乱数（2）	42
	13	疑似乱数（3）	43
	14	検索（1）	44
	15	検索（2）	45
	16	検索（3）	46
	17	再帰法（1）	47
	18	再帰法（2）	48
	19	再帰法（3）	49
	20	最短経路探索（1）	50
	21	最短経路探索（2）	51
	22	最短経路探索（3）	52
	23	マッチメイキング（1）	53
	24	マッチメイキング（2）	54
	25	素数	55
	26	課題制作（1）	56
	27	課題制作（2）	57
	28	課題制作（3）	58
	29	課題制作（4）	59
	30	課題制作（5）	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	ゲームプログラミングⅡ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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・実習	
授業時間	90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	講義と実践的な実習	
達成目標	オリジナルゲームを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ゲーム制作（1） 2 ゲーム制作（2） 3 ゲーム制作（3） 4 ゲーム制作（4） 5 ゲーム制作（5） 6 ゲーム制作（6） 7 ゲーム制作（7） 8 ゲーム制作（8） 9 ゲーム制作（9） 10 ゲーム制作（10） 11 ゲーム制作（11） 12 ゲーム制作（12） 13 ゲーム制作（13） 14 ゲーム制作（14） 15 ゲーム制作（15） 16 ゲーム制作（16） 17 ゲーム制作（17） 18 ゲーム制作（18） 19 ゲーム制作（19） 20 ゲーム制作（20） 21 ゲーム制作（21） 22 ゲーム制作（22） 23 ゲーム制作（23） 24 ゲーム制作（24） 25 ゲーム制作（25） 26 ゲーム制作（26） 27 ゲーム制作（27） 28 ゲーム制作（28） 29 ゲーム制作（29） 30 ゲーム制作（30）	31 ゲーム制作（31） 32 ゲーム制作（32） 33 ゲーム制作（33） 34 ゲーム制作（34） 35 ゲーム制作（35） 36 ゲーム制作（36） 37 ゲーム制作（37） 38 ゲーム制作（38） 39 ゲーム制作（39） 40 ゲーム制作（40） 41 ゲーム制作（41） 42 ゲーム制作（42） 43 ゲーム制作（43） 44 ゲーム制作（44） 45 発表 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	ゲームプログラミングⅢ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	120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	講義と実践的な実習	
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	
特記		
授業計画	1 ゲーム制作（1） 2 ゲーム制作（2） 3 ゲーム制作（3） 4 ゲーム制作（4） 5 ゲーム制作（5） 6 ゲーム制作（6） 7 ゲーム制作（7） 8 ゲーム制作（8） 9 ゲーム制作（9） 10 ゲーム制作（10） 11 ゲーム制作（11） 12 ゲーム制作（12） 13 ゲーム制作（13） 14 ゲーム制作（14） 15 ゲーム制作（15） 16 ゲーム制作（16） 17 ゲーム制作（17） 18 ゲーム制作（18） 19 ゲーム制作（19） 20 ゲーム制作（20） 21 ゲーム制作（21） 22 ゲーム制作（22） 23 ゲーム制作（23） 24 ゲーム制作（24） 25 ゲーム制作（25） 26 ゲーム制作（26） 27 ゲーム制作（27） 28 ゲーム制作（28） 29 ゲーム制作（29） 30 ゲーム制作（30）	31 ゲーム制作（31） 32 ゲーム制作（32） 33 ゲーム制作（33） 34 ゲーム制作（34） 35 ゲーム制作（35） 36 ゲーム制作（36） 37 ゲーム制作（37） 38 ゲーム制作（38） 39 ゲーム制作（39） 40 ゲーム制作（40） 41 ゲーム制作（41） 42 ゲーム制作（42） 43 ゲーム制作（43） 44 ゲーム制作（44） 45 ゲーム制作（45） 46 ゲーム制作（46） 47 ゲーム制作（47） 48 ゲーム制作（48） 49 ゲーム制作（49） 50 ゲーム制作（50） 51 ゲーム制作（51） 52 ゲーム制作（52） 53 ゲーム制作（53） 54 ゲーム制作（54） 55 ゲーム制作（55） 56 ゲーム制作（56） 57 ゲーム制作（57） 58 ゲーム制作（58） 59 ゲーム制作（59） 60 ゲーム制作（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	ゲーム数学 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクター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基礎的な演習		
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（SBクリエイティブ）		
特記			
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)	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	ゲーム数学Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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基礎的な演習		
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（SBクリエイティブ）		
特記			
授業計画	1	集合と論理	31
	2	確率と期待値	32
	3	円方程式	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
			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% 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	ゲーム数学Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60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一部実践的な問題演習		
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（SBクリエイティブ）		
特記			
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（1）	41
	12	ベクトルを利用した衝突判定（2）	42
	13	ベクトルを利用した衝突判定（3）	43
	14	ベクトルを利用した衝突判定（4）	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（1）	49
	20	座標変換行列（2）	50
	21	逆行列（1）	51
	22	逆行列（2）	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（1）	57
	28	座標変換行列演習（2）	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)	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	ゲーム制作		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30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	講義と実践的な実習		
達成目標	オリジナルゲームを完成させる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ゲーム制作（1）	31
	2	ゲーム制作（2）	32
	3	ゲーム制作（3）	33
	4	ゲーム制作（4）	34
	5	ゲーム制作（5）	35
	6	ゲーム制作（6）	36
	7	ゲーム制作（7）	37
	8	ゲーム制作（8）	38
	9	ゲーム制作（9）	39
	10	ゲーム制作（10）	40
	11	ゲーム制作（11）	41
	12	ゲーム制作（12）	42
	13	ゲーム制作（13）	43
	14	ゲーム制作（14）	44
	15	ゲーム制作（15）	45
	16	ゲーム制作（16）	46
	17	ゲーム制作（17）	47
	18	ゲーム制作（18）	48
	19	ゲーム制作（19）	49
	20	ゲーム制作（20）	50
	21	ゲーム制作（21）	51
	22	ゲーム制作（22）	52
	23	ゲーム制作（23）	53
	24	ゲーム制作（24）	54
	25	ゲーム制作（25）	55
	26	ゲーム制作（26）	56
	27	ゲーム制作（27）	57
	28	ゲーム制作（28）	58
	29	ゲーム制作（29）	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	ゲーム企画 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	ゲームの企画立案、作成に必要な知識を学ぶ		
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	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（翔泳社）		
特記			
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（1）	36
	7	企画書作成（2）	37
	8	企画書作成（3）	38
	9	企画書作成（4）	39
	10	企画書作成（5）	40
	11	企画書作成（6）	41
	12	企画書作成（7）	42
	13	企画書作成（8）	43
	14	企画書作成（9）	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	コンピュータ概論		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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問題演習		
達成目標	技術者としてのPCの周辺知識を習得する		
教科書	入門マルチメディア（画像情報教育振興協会）		
特記			
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（1）	41
	12	練習問題（2）	42
	13	練習問題（3）	43
	14	練習問題（4）	44
	15	練習問題（5）	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	ゲームCG I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60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	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第4版		
特記			
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（1）	32
	3	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント（2）	33
	4	モデリングツールキット（1）	34
	5	モデリングツールキット（2）	35
	6	モデリングツールキット（3）	36
	7	モデリングツールキット（4）	37
	8	モデリングツールキット（5）	38
	9	モデル制作（1）	39
	10	モデル制作（2）	40
	11	モデル制作（3）	41
	12	モデル制作（4）	42
	13	モデル制作（5）	43
	14	モデル制作（6）	44
	15	モデル制作（7）	45
	16	モデル制作（8）	46
	17	モデルの出力	47
	18	テクスチャとUV（1）	48
	19	テクスチャとUV（2）	49
	20	テクスチャとUV（3）	50
	21	テクスチャとUV（4）	51
	22	テクスチャとUV（5）	52
	23	テクスチャとUV（6）	53
	24	ライティングの基本（1）	54
	25	ライティングの基本（2）	55
	26	モデリング課題（1）	56
	27	モデリング課題（2）	57
	28	モデリング課題（3）	58
	29	モデリング課題（4）	59
	30	モデリング課題（5）	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 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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	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		
特記			
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（1）	39
	10	PREP法（2）	40
	11	スライド作成法	41
	12	課題制作（1）	42
	13	課題制作（2）	43
	14	課題制作（3）	44
	15	課題制作（4）	45
	16		46
	17		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	メディア情報学科 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	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	効果的な企画書作成とプレゼンテーション実施		
教科書	なし		
特記			
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（1）	33
	4	企画書の基本構成（2）	34
	5	企画書の黄金式（1）	35
	6	企画書の黄金式（2）	36
	7	企画書作成のポイント（1）	37
	8	企画書作成のポイント（2）	38
	9	課題制作（1）	39
	10	課題制作（2）	40
	11	課題制作（3）	41
	12	プレゼンテーション方法（1）	42
	13	プレゼンテーション方法（2）	43
	14	プレゼンテーション実施練習（1）	44
	15	プレゼンテーション実施練習（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)	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	メディア情報学科 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	90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講義と基礎的な実習	
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	
特記		
授業計画	1 作図法基本(平面図形) (1) 2 作図法基本(平面図形) (2) 3 立体図形・幾何形体の種類と名称 (1) 4 立体図形・幾何形体の種類と名称 (2) 5 立体図形・幾何形体の種類と名称 (3) 6 展開図 (1) 7 展開図 (2) 8 展開図 (3) 9 展開図 (4) 10 立体図法 (1) 11 立体図法 (2) 12 立体図法 (3) 13 立体図法 (4) 14 パース (1) 15 パース (2) 16 パース (3) 17 パース (4) 18 パース (5) 19 パース (6) 20 パース (7) 21 パース (8) 22 パース (9) 23 パース (10) 24 パース (11) 25 パース (12) 26 デッサン導入 27 モチーフ① (1) 28 モチーフ① (2) 29 モチーフ① (3) 30 モチーフ② (1)	31 モチーフ② (2) 32 モチーフ② (3) 33 モチーフ② (4) 34 モチーフ③ (1) 35 モチーフ③ (2) 36 モチーフ③ (3) 37 モチーフ③ (4) 38 モチーフ④ (1) 39 モチーフ④ (2) 40 モチーフ④ (3) 41 モチーフ④ (4) 42 モチーフ⑤ (1) 43 モチーフ⑤ (2) 44 モチーフ⑤ (3) 45 モチーフ⑤ (4) 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	基礎デザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	メディア情報学科 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	90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講義と基礎的な実習			
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			
特記				
授業計画	1	パース応用（1）	31	モチーフ②（1）
	2	パース応用（2）	32	モチーフ②（2）
	3	パース応用（3）	33	モチーフ②（3）
	4	パース応用（4）	34	モチーフ③（1）
	5	立体図法応用（1）	35	モチーフ③（2）
	6	立体図法応用（2）	36	モチーフ③（3）
	7	立体図法応用（3）	37	モチーフ③（4）
	8	立体図法応用（4）	38	モチーフ④（1）
	9	二点透視図（1）	39	モチーフ④（2）
	10	二点透視図（2）	40	モチーフ④（3）
	11	二点透視図（3）	41	モチーフ④（4）
	12	二点透視図（4）	42	モチーフ⑤（1）
	13	三面図作図（1）	43	モチーフ⑤（2）
	14	三面図作図（2）	44	モチーフ⑤（3）
	15	三面図作図（3）	45	モチーフ⑤（4）
	16	三面図作図（4）	46	
	17	制作課題（1）	47	
	18	制作課題（2）	48	
	19	制作課題（3）	49	
	20	制作課題（4）	50	
	21	制作課題（5）	51	
22	制作課題（6）	52		
23	制作課題（7）	53		
24	制作課題（8）	54		
25	制作課題（9）	55		
26	モチーフ①（1）	56		
27	モチーフ①（2）	57		
28	モチーフ①（3）	58		
29	モチーフ①（4）	59		
30	モチーフ②（1）	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	デッサン I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	デッサンの基本を学び技術や理論を学ぶ	
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	デッサンの理解、デッサンの必要性を理解する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 デッサン基礎（1） 2 デッサン基礎（2） 3 デッサン基礎（3） 4 デッサン基礎（4） 5 デッサン基礎（5） 6 デッサン基礎（6） 7 デッサン基本概要（1） 8 デッサン基本概要（2） 9 デッサン基本概要（3） 10 デッサン基本概要（4） 11 デッサン基本概要（5） 12 デッサン基本概要（6） 13 デッサン基本概要（7） 14 デッサン基本概要（8） 15 石膏像（1） 16 石膏像（2） 17 石膏像（3） 18 石膏像（4） 19 石膏像（5） 20 石膏像（6） 21 石膏像（7） 22 石膏像（8） 23 石膏像（9） 24 石膏像（10） 25 石膏像（11） 26 石膏像（12） 27 石膏像（13） 28 石膏像（14） 29 石膏像（15） 30 石膏像（16）	31 3点静物レクチャー＋構成試行（1） 32 3点静物レクチャー＋構成試行（2） 33 3点静物レクチャー＋構成試行（3） 34 3点静物レクチャー＋構成試行（4） 35 3点静物レクチャー＋構成試行（5） 36 3点静物レクチャー＋構成試行（6） 37 人物デッサン（1） 38 人物デッサン（2） 39 人物デッサン（3） 40 人物デッサン（4） 41 人物デッサン（5） 42 人物デッサン（6） 43 人物デッサン（7） 44 人物デッサン（8） 45 人物デッサン（9） 46 人物デッサン（10） 47 人物デッサン（11） 48 人物デッサン（12） 49 人物デッサン（13） 50 人物デッサン（14） 51 人物デッサン（15） 52 人物デッサン（16） 53 人物デッサン（17） 54 人物デッサン（18） 55 人物デッサン（19） 56 人物デッサン（20） 57 人物デッサン（21） 58 人物デッサン（22） 59 人物デッサン（23） 60 人物デッサン（24）
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	デッサンII			
実務家教員授業				
学部・学科	メディア情報学科 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	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	一点透視、クロッキーを学び技術や理論を学ぶ			
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	就職作品としてアピールできる為の基礎を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	一点透視図法背景（1）	31	クロッキー（11）
	2	一点透視図法背景（2）	32	クロッキー（12）
	3	一点透視図法背景（3）	33	クロッキー（13）
	4	一点透視図法背景（4）	34	クロッキー（14）
	5	一点透視図法背景（5）	35	クロッキー（15）
	6	一点透視図法背景（6）	36	クロッキー（16）
	7	一点透視図法背景（7）	37	クロッキー（17）
	8	一点透視図法背景（8）	38	クロッキー（18）
	9	一点透視図法背景（9）	39	クロッキー（19）
	10	一点透視図法背景（10）	40	クロッキー（20）
	11	一点透視図法背景（11）	41	課題制作（1）
	12	一点透視図法背景（12）	42	課題制作（2）
	13	一点透視図法背景（13）	43	課題制作（3）
	14	一点透視図法背景（14）	44	課題制作（4）
	15	一点透視図法背景（15）	45	課題制作（5）
	16	一点透視図法背景（16）	46	課題制作（6）
	17	一点透視図法背景（17）	47	課題制作（7）
	18	一点透視図法背景（18）	48	課題制作（8）
	19	一点透視図法背景（19）	49	課題制作（9）
	20	一点透視図法背景（20）	50	課題制作（10）
	21	クロッキー（1）	51	課題制作（11）
	22	クロッキー（2）	52	課題制作（12）
	23	クロッキー（3）	53	課題制作（13）
	24	クロッキー（4）	54	課題制作（14）
	25	クロッキー（5）	55	課題制作（15）
	26	クロッキー（6）	56	課題制作（16）
	27	クロッキー（7）	57	課題制作（17）
	28	クロッキー（8）	58	課題制作（18）
	29	クロッキー（9）	59	課題制作（19）
	30	クロッキー（10）	60	課題制作（20）
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	メディア情報学科 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	60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、Premire Proよくばり入門		
特記			
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（1）	34
	5	3次元CGの制作（2）	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（1）	39
	10	動画基礎（2）	40
	11	映像基礎（1）	41
	12	映像基礎（2）	42
	13	課題 写真撮影（1）	43
	14	課題 写真撮影（2）	44
	15	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（1）	45
	16	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（2）	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（1）	51
	22	絵コンテ（2）	52
	23	作品分析、絵コンテ課題（1）	53
	24	作品分析、絵コンテ課題（2）	54
	25	絵コンテ制作（1） ビジュアル的文章、映像表現	55
	26	絵コンテ制作（2） 講評	56
	27	絵コンテ制作（3）	57
	28	絵コンテ制作（4）	58
	29	絵コンテ制作（5）	59
	30	絵コンテ制作（6） 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	メディア情報学科 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	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットの完成		
教科書	なし		
特記			
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（1）	32
	3	13フェイズ分析（2）	33
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（1）	34
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（2）	35
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（1）	36
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（2）	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	メディア情報学科 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基礎的な実習	
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（ボーンデジタル）	
特記		
授業計画	1 Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト 2 Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト 3 モデリングツールキットの使い方（1） 4 モデリングツールキットの使い方（2） 5 モデリングツールキットの使い方（3） 6 モデリングツールキットの使い方（4） 7 モデリングツールキットの使い方（5） 8 モデリングツールキットの使い方（6） 9 モデリングツールキットの使い方（7） 10 モデリング課題制作（1） 11 モデリング課題制作（2） 12 モデリング課題制作（3） 13 モデリング課題制作（4） 14 モデリング課題制作（5） 15 モデリング課題制作（6） 16 モデリング課題制作（7） 17 モデリング課題制作（8） 18 モデリング課題制作（9） 19 モデリング課題制作（10） 20 発表、講評 21 モデルの出力（1） 22 モデルの出力（2） 23 UV展開とテクスチャ作成（1） 24 UV展開とテクスチャ作成（2） 25 UV展開とテクスチャ作成（3） 26 UV展開とテクスチャ作成（4） 27 UV展開とテクスチャ作成（5） 28 UV展開とテクスチャ作成（6） 29 UV展開とテクスチャ作成（7） 30 UV展開とテクスチャ作成（8）	31 UV展開とテクスチャ作成（9） 32 UV展開とテクスチャ作成（10） 33 ライティング（1） 34 ライティング（2） 35 ライティング（3） 36 ライティング（4） 37 モデリング課題制作（11） 38 モデリング課題制作（12） 39 モデリング課題制作（13） 40 モデリング課題制作（14） 41 モデリング課題制作（15） 42 モデリング課題制作（16） 43 モデリング課題制作（17） 44 モデリング課題制作（18） 45 モデリング課題制作（19） 46 モデリング課題制作（20） 47 モデリング課題制作（21） 48 モデリング課題制作（22） 49 モデリング課題制作（23） 50 モデリング課題制作（24） 51 モデリング課題制作（25） 52 モデリング課題制作（26） 53 モデリング課題制作（27） 54 モデリング課題制作（28） 55 モデリング課題制作（29） 56 モデリング課題制作（30） 57 モデリング課題制作（31） 58 モデリング課題制作（32） 59 モデリング課題制作（33） 60 モデリング課題制作（34）
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	メディア情報学科 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基礎的な実習	
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（ボーンデジタル）	
特記		
授業計画	61 モデリング課題制作（35） 62 モデリング課題制作（36） 63 モデリング課題制作（37） 64 モデリング課題制作（38） 65 モデリング課題制作（39） 66 モデリング課題制作（40） 67 モデリング課題制作（41） 68 モデリング課題制作（42） 69 モデリング課題制作（43） 70 モデリング課題制作（44） 71 モデリング課題制作（45） 72 モデリング課題制作（46） 73 モデリング課題制作（47） 74 モデリング課題制作（48） 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	メディア情報学科 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基礎的な実習	
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（ボーンデジタル）	
特記		
授業計画	1 キャラクターモデリング基礎（1） 2 キャラクターモデリング基礎（2） 3 キャラクターモデリング基礎（3） 4 キャラクターモデリング基礎（4） 5 キャラクターモデリング基礎（5） 6 キャラクターモデリング基礎（6） 7 キャラクターモデリング基礎（7） 8 キャラクターモデリング基礎（8） 9 キャラクターモデリング基礎（9） 10 キャラクターモデリング基礎（10） 11 モデリング課題制作（1） 12 モデリング課題制作（2） 13 モデリング課題制作（3） 14 モデリング課題制作（4） 15 モデリング課題制作（5） 16 モデリング課題制作（6） 17 モデリング課題制作（7） 18 モデリング課題制作（8） 19 モデリング課題制作（9） 20 モデリング課題制作（10） 21 モデリング課題制作（11） 22 モデリング課題制作（12） 23 モデリング課題制作（13） 24 モデリング課題制作（14） 25 モデリング課題制作（15） 26 モデリング課題制作（16） 27 モデリング課題制作（17） 28 モデリング課題制作（18） 29 モデリング課題制作（19） 30 モデリング課題制作（20）	31 モデリング課題制作（21） 32 モデリング課題制作（22） 33 モデリング課題制作（23） 34 モデリング課題制作（24） 35 モデリング課題制作（25） 36 モデリング課題制作（26） 37 モデリング課題制作（27） 38 モデリング課題制作（28） 39 モデリング課題制作（29） 40 モデリング課題制作（30） 41 モデリング課題制作（31） 42 モデリング課題制作（32） 43 モデリング課題制作（33） 44 モデリング課題制作（34） 45 モデリング課題制作（35） 46 モデリング課題制作（36） 47 モデリング課題制作（37） 48 モデリング課題制作（38） 49 モデリング課題制作（39） 50 モデリング課題制作（40） 51 モデリング課題制作（41） 52 モデリング課題制作（42） 53 モデリング課題制作（43） 54 モデリング課題制作（44） 55 モデリング課題制作（45） 56 モデリング課題制作（46） 57 モデリング課題制作（47） 58 モデリング課題制作（48） 59 モデリング課題制作（49） 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	モーショントラッキング I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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トラッキ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基礎的な実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーショントラッキング技術を習得する	
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）	
特記		
授業計画	1 キーフレームアニメーションの基礎（1） 2 キーフレームアニメーションの基礎（2） 3 キーフレームアニメーションの基礎（3） 4 キーフレームアニメーションの基礎（4） 5 キーフレームアニメーションの基礎（5） 6 キーフレームアニメーションの基礎（6） 7 キーフレームアニメーションの基礎（7） 8 スケルトンの理解（1） 9 スケルトンの理解（2） 10 スケルトンの理解（3） 11 スケルトンの理解（4） 12 スケルトンの理解（5） 13 キャラクターアニメーション（1） 14 キャラクターアニメーション（2） 15 キャラクターアニメーション（3） 16 キャラクターアニメーション（4） 17 キャラクターアニメーション（5） 18 キャラクターアニメーション（6） 19 キャラクターアニメーション（7） 20 キャラクターアニメーション（8） 21 キャラクターアニメーション（9） 22 キャラクターアニメーション（10） 23 キャラクターアニメーション（11） 24 キャラクターアニメーション（12） 25 キャラクターアニメーション（13） 26 モーショントラッキング課題制作（1） 27 モーショントラッキング課題制作（2） 28 モーショントラッキング課題制作（3） 29 モーショントラッキング課題制作（4） 30 モーショントラッキング課題制作（5）	31 モーショントラッキング課題制作（6） 32 モーショントラッキング課題制作（7） 33 モーショントラッキング課題制作（8） 34 モーショントラッキング課題制作（9） 35 モーショントラッキング課題制作（10） 36 モーショントラッキング課題制作（11） 37 モーショントラッキング課題制作（12） 38 モーショントラッキング課題制作（13） 39 モーショントラッキング課題制作（14） 40 モーショントラッキング課題制作（15） 41 モーショントラッキング課題制作（16） 42 モーショントラッキング課題制作（17） 43 モーショントラッキング課題制作（18） 44 モーショントラッキング課題制作（19） 45 モーショントラッキング課題制作（20） 46 モーショントラッキング課題制作（21） 47 モーショントラッキング課題制作（22） 48 モーショントラッキング課題制作（23） 49 モーショントラッキング課題制作（24） 50 モーショントラッキング課題制作（25） 51 モーショントラッキング課題制作（26） 52 モーショントラッキング課題制作（27） 53 モーショントラッキング課題制作（28） 54 モーショントラッキング課題制作（29） 55 モーショントラッキング課題制作（30） 56 モーショントラッキング課題制作（31） 57 モーショントラッキング課題制作（32） 58 モーショントラッキング課題制作（33） 59 モーショントラッキング課題制作（34） 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	メディア情報学科 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基礎的な実習	
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（ボーンデジタル）	
特記		
授業計画	1 アニメーション課題制作（1） 2 アニメーション課題制作（2） 3 アニメーション課題制作（3） 4 アニメーション課題制作（4） 5 アニメーション課題制作（5） 6 アニメーション課題制作（6） 7 アニメーション課題制作（7） 8 アニメーション課題制作（8） 9 アニメーション課題制作（9） 10 アニメーション課題制作（10） 11 アニメーション課題制作（11） 12 アニメーション課題制作（12） 13 アニメーション課題制作（13） 14 アニメーション課題制作（14） 15 アニメーション課題制作（15） 16 アニメーション課題制作（16） 17 アニメーション課題制作（17） 18 アニメーション課題制作（18） 19 アニメーション課題制作（19） 20 アニメーション課題制作（20） 21 アニメーション課題制作（21） 22 アニメーション課題制作（22） 23 アニメーション課題制作（23） 24 アニメーション課題制作（24） 25 アニメーション課題制作（25） 26 アニメーション課題制作（26） 27 アニメーション課題制作（27） 28 アニメーション課題制作（28） 29 アニメーション課題制作（29） 30 アニメーション課題制作（30）	31 アニメーション課題制作（31） 32 アニメーション課題制作（32） 33 アニメーション課題制作（33） 34 アニメーション課題制作（34） 35 アニメーション課題制作（35） 36 アニメーション課題制作（36） 37 アニメーション課題制作（37） 38 アニメーション課題制作（38） 39 アニメーション課題制作（39） 40 アニメーション課題制作（40） 41 アニメーション課題制作（41） 42 アニメーション課題制作（42） 43 アニメーション課題制作（43） 44 アニメーション課題制作（44） 45 アニメーション課題制作（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	エフェクト I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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			
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（1）	40
	11	課題制作（2）	41
	12	課題制作（3）	42
	13	課題制作（4）	43
	14	課題制作（5）	44
	15	課題制作（6）	45
	16	課題制作（7）	46
	17	課題制作（8）	47
	18	課題制作（9）	48
	19	課題制作（10）	49
	20	課題制作（11）	50
	21	課題制作（12）	51
	22	課題制作（13）	52
	23	課題制作（14）	53
	24	課題制作（15）	54
	25	課題制作（16）	55
	26	課題制作（17）	56
	27	課題制作（18）	57
	28	課題制作（19）	58
	29	課題制作（20）	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	DTP制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	DTP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	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	Illustratorを用いたDTP制作のスキルとマーケティング基礎を習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 広告各業界&WEB業界 2 DTPの仕事について 3 印刷会社、デザイン会社、Web企業 4 Illustrator 基礎（1） 5 Illustrator 基礎（2） 6 Illustrator 基礎（3） 7 Illustrator 基礎（4） 8 Illustrator 基礎（5） 9 Illustrator 基礎（6） 10 Photoshop 基礎（1） 11 Photoshop 基礎（2） 12 Photoshop 基礎（3） 13 Photoshop 基礎（4） 14 Photoshop 基礎（5） 15 Photoshop 基礎（6） 16 コンセプトについて 17 5W1Hシートを使った構成の組み立て方 18 自分が作ってみるチラシのテーマの考察 19 コンセプトシート作成／ラフについて 20 ラフ作成 21 制作作業（1） 22 制作作業（2） 23 制作作業（3） 24 制作作業（4） 25 制作作業（5） 26 作品プレゼンについて（1） 27 作品プレゼンについて（2） 28 作品プレゼンについて（3） 29 作品発表（1） 30 作品発表（2）	31 作品制作（1） 32 作品制作（2） 33 作品制作（3） 34 作品制作（4） 35 作品制作（5） 36 作品制作（6） 37 作品制作（7） 38 作品制作（8） 39 作品制作（9） 40 作品制作（10） 41 作品制作（11） 42 作品制作（12） 43 作品発表（1） 44 作品発表（2） 45 作品発表（3） 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	DTP制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	メディア情報学科 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	ケーススタディでコンセプトから制作まで実習して行く			
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	就職作品となるべくDTP作品を制作する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	クライアントの抽出／コンセプトとラフ	31	9作品目（1）
	2	コンセプトシート添削	32	9作品目（2）
	3	ラフ添削	33	9作品目完成
	4	1作品目（1）	34	10作品目（1）
	5	1作品目（2）	35	10作品目（2）
	6	1作品目完成	36	10作品目完成
	7	2作品目（1）	37	就活目玉作品コンセプトとラフ（1）
	8	2作品目（2）	38	就活目玉作品コンセプトとラフ（2）
	9	2作品目完成	39	就活目玉作品コンセプトとラフ（3）
	10	3作品目（1）	40	ポートフォリオと目玉作品 修正（1）
	11	3作品目（2）	41	ポートフォリオと目玉作品 修正（2）
	12	3作品目完成	42	ポートフォリオと目玉作品 修正（3）
	13	4作品目（1）	43	ポートフォリオと目玉作品 修正（4）
	14	4作品目（2）	44	ポートフォリオと目玉作品 修正（5）
	15	4作品目完成	45	発表会
	16	5作品目（1）	46	
	17	5作品目（2）	47	
	18	5作品目完成	48	
	19	6作品目（1）	49	
	20	6作品目（2）	50	
	21	6作品目完成	51	
	22	DTP作品プレゼン（1）	52	
	23	DTP作品プレゼン（2）	53	
	24	DTP作品プレゼン（3）	54	
	25	7作品目（1）	55	
	26	7作品目（2）	56	
	27	7作品目完成	57	
	28	8作品目（1）	58	
	29	8作品目（2）	59	
	30	8作品目完成	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	メディア情報学科 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	120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践的な実習	
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（翔泳社）	
特記		
授業計画	1 オリエンテーション 2 HTMLの概要 3 文書をHTMLでマークアップする 4 改行や強調・画像やリンクを挿入する 5 表とフォームを設置する 6 復習 7 CSSの概要 8 基本プロパティとセレクタの使い方 9 背景画像を使って装飾する 10 文書のレイアウトとボックスモデル 11 表組みと入力フォームのスタイリング 12 復習 13 レイアウトの種類 14 floatレイアウト 15 positionレイアウト 16 復習 17 セクション関連の新要素 18 新しいカテゴリとコンテンツ・モデル 19 その他の新要素と属性 20 復習 21 Webサイトのコーディング設計 22 効率的なCSSコーディングの下準備 23 復習 24 実習：ワイヤーフレームの描き方 25 実習：ワイヤーフレーム作成 26 レイアウトフォーマットを作成する 27 displayプロパティを用いたレイアウト 28 CSSスプライトの仕組みを理解する 29 メインコンテンツ領域を作成する 30 復習	31 CSS3の概要 32 CSS3セレクタ 33 CSS3プロパティ（1） 34 CSS3プロパティ（2） 35 アニメーションとメディアクエリ（1） 36 アニメーションとメディアクエリ（2） 37 復習 38 デバイスの特性を理解する 39 モバイル対応Webサイトの基礎知識 40 復習 41 レスポンシブ画面設計とコーディング 42 メディアクエリを使ったレイアウト（1） 43 メディアクエリを使ったレイアウト（2） 44 Retinaディスプレイ対策 45 実習（1） 46 実習（2） 47 実習（3） 48 実習（4） 49 実習（5） 50 まとめ 51 実習：ワイヤーフレーム作成 52 実習：デザインカンパ作成手法 53 実習：デザインカンパ作成（1） 54 実習：デザインカンパ作成（2） 55 実習：デザインカンパ作成（3） 56 実習：コーディングガイドラインとは 57 実習：コーディングガイドライン作成（1） 58 実習：コーディングガイドライン作成（2） 59 実習：コーディングガイドライン作成（3） 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	ポートフォリオ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動に於けるPRツールであるポートフォリオの制作準備		
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にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成		
教科書	なし		
特記			
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（1）	33
	4	フォーマット準備（2）	34
	5	フォーマット作成（1）	35
	6	フォーマット作成（2）	36
	7	フォーマット作成（3）	37
	8	フォーマット作成（4）	38
	9	自己紹介ページ作成	39
	10	コンテンツ制作（1）	40
	11	コンテンツ制作（2）	41
	12	コンテンツ制作（3）	42
	13	コンテンツ制作（4）	43
	14	コンテンツ制作（5）	44
	15	コンテンツ制作（6）	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	広告・デザイン概論		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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	各種資料による講義とディスカッション		
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		
特記			
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（1）	33
	4	基本6要素の理解 点線面（2）	34
	5	課題制作（1）	35
	6	課題制作（2）	36
	7	基本6要素の理解 色・形・質感（1）	37
	8	基本6要素の理解 色・形・質感（2）	38
	9	基本6要素の理解 空間・文字（1）	39
	10	基本6要素の理解 空間・文字（2）	40
	11	課題制作（1）	41
	12	課題制作（2）	42
	13	近代デザイン史（1）	43
	14	近代デザイン史（2）	44
	15	近代デザイン史（3）	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	デジタル表現Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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・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践的な実習		
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（技術評論社）		
特記			
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（1）	32
	3	Photoshop実習 画像加工・応用（2）	33
	4	Photoshop実習 画像補正・応用	34
	5	課題制作（1）	35
	6	課題制作（2）	36
	7	課題制作（3）	37
	8	Photoshop実習 画像合成・応用（1）	38
	9	Photoshop実習 画像合成・応用（2）	39
	10	Photoshop実習 画像制作・応用（1）	40
	11	Photoshop実習 画像制作・応用（2）	41
	12	課題制作（1）	42
	13	課題制作（2）	43
	14	課題制作（3）	44
	15	課題制作（4）	45
	16		46
	17		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	グラフィックデザイン I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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・実習	
授業時間	150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	
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	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（技術評論社）、DTP基礎（エムディエヌ）	
特記		
授業計画	1 オリエンテーション。Mac基本操作 2 Illustrator実習 基本操作 3 Illustrator実習 描画（1） 4 Illustrator実習 描画（2） 5 Illustrator実習 作図（1） 6 Illustrator実習 作図（2） 7 Illustrator実習 制作（1） 8 Illustrator実習 制作（2） 9 課題制作（1） 10 課題制作（2） 11 Illustrator実習 ベジェ曲線（1） 12 Illustrator実習 ベジェ曲線（2） 13 Illustrator実習 画像 14 課題制作（1） 15 課題制作（2） 16 課題制作（3） 17 課題制作（4） 18 課題制作（5） 19 Illustrator実習 制作（3） 20 Illustrator実習 制作（4） 21 Illustrator実習 制作（5） 22 課題制作（1） 23 課題制作（2） 24 課題制作（3） 25 課題制作（4） 26 課題制作（5） 27 課題制作（6） 28 課題制作（7） 29 課題制作（8） 30 課題制作（9）	31 DTP知識 基礎知識 32 DTP知識 印刷知識 33 DTP知識 データ概要（1） 34 DTP知識 データ概要（2） 35 DTP知識 文字（フォント） 36 課題制作（1） 37 課題制作（2） 38 課題制作（3） 39 DTP知識 色の基礎 40 DTP実習 配色（1） 41 DTP実習 配色（2） 42 課題制作（1） 43 課題制作（2） 44 DTP実習 文字組 45 DTP実習 文章構造・レイアウト（1） 46 DTP実習 文章構造・レイアウト（2） 47 課題制作（1） 48 課題制作（2） 49 課題制作（3） 50 課題制作（4） 51 課題制作（5） 52 課題制作（6） 53 課題制作（7） 54 課題制作（8） 55 課題制作（9） 56 課題制作（10） 57 課題制作（11） 58 課題制作（12） 59 課題制作（13） 60 課題制作（14）
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	メディア情報学科 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・実習	
授業時間	150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	
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	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（技術評論社）、DTP基礎（エムディエヌ）	
特記		
授業計画	61 マーケティング知識 基礎（1） 62 マーケティング知識 基礎（2） 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（1） 67 課題制作（2） 68 課題制作（3） 69 課題制作（4） 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（1） 74 コンセプトワーク知識 基礎（2） 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	メディア情報学科 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	120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	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	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	
特記		
授業計画	1 オリエンテーション 情報デザインとは 2 図解表現理解 3 ピクトグラム（アイコン）知識 4 課題制作（1） 5 課題制作（2） 6 課題制作（3） 7 課題制作（4） 8 課題制作（5） 9 インフォグラフィックス知識（1） 10 インフォグラフィックス知識（2） 11 課題制作（1） 12 課題制作（2） 13 課題制作（3） 14 課題制作（4） 15 課題制作（5） 16 課題制作（6） 17 ブランディングデザイン知識（1） 18 ブランディングデザイン知識（2） 19 ブランディングデザイン知識（3） 20 ブランドロゴ 21 課題制作（1） 22 課題制作（2） 23 課題制作（3） 24 課題制作（4） 25 課題制作（5） 26 課題制作（6） 27 ガイドライン（仕様書）作成法 28 課題制作（7） 29 課題制作（8） 30 課題制作（9）	31 パッケージデザイン知識（1） 32 パッケージデザイン知識（2） 33 パッケージ分析（1） 34 パッケージ分析（2） 35 課題制作（10） 36 課題制作（11） 37 課題制作（12） 38 課題制作（13） 39 課題制作（14） 40 課題制作（15） 41 課題制作（16） 42 課題制作（17） 43 課題制作（18） 44 課題制作（19） 45 課題制作（20） 46 課題制作（21） 47 広告デザイン知識（1） 48 広告デザイン知識（2） 49 広告デザイン分析（1） 50 広告デザイン分析（2） 51 課題制作（22） 52 課題制作（23） 53 課題制作（24） 54 課題制作（25） 55 課題制作（26） 56 課題制作（27） 57 課題制作（28） 58 課題制作（29） 59 課題制作（30） 60 課題制作（31）
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	メディア情報学科 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	JavaScript、jQuery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	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	ほんの一手間で劇的に変わるHTML & CSSとWebデザイン実践講座	
特記		
授業計画	1 オリエンテーション 2 jQueryの概要 3 jQueryの導入 4 復習 5 jQueryの文法 6 JavaScriptの基本 7 復習 8 トグルメニュー 9 アラートボックス 10 ビューアー 11 タブ 12 復習 13 ドロップダウンメニュー 14 フローティングメニュー 15 lightBox風モーダルウインドウ 16 画像のキャプション表示 17 ツールチップ 18 復習 19 ボックスの高さを合わせる 20 文字サイズの変更 21 バラックス効果 22 フィルタリング 23 テーブルセルのハイライト 24 アコーディオンパネル 25 スムーススクロール 26 復習 27 パナーのランダム表示 28 フォームのバリデーション 29 スライドメニュー 30 スクロールによるヘッダーのリサイズ	31 スクロールによるヘッダーのリサイズ 32 ブラウザ上部に固定されるヘッダー 33 メニューのハイライト 34 復習 35 スライドショー(横スクロール) 36 スライドショー(フェードイン/アウト) 37 画像のズーム 38 カウントアップゲーム 39 プラグインの利用 40 実習(1) 41 実習(2) 42 実習(3) 43 実習(4) 44 実習(5) 45 まとめ 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	サイト制作		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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		
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	広告制作		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	メディア情報学科 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		
授業計画	1 広告制作のワークフロー 2 オリエンテーション（1） 3 オリエンテーション（2） 4 オリエンテーション（3） 5 リサーチ（1） 6 リサーチ（2） 7 リサーチ（3） 8 コンセプトメイキング（1） 9 コンセプトメイキング（2） 10 コンセプトメイキング（3） 11 コンセプトメイキング（4） 12 コンセプトメイキング（5） 13 コンセプトメイキング（6） 14 ラフ作成（1） 15 ラフ作成（2） 16 ラフ作成（3） 17 ラフ作成（4） 18 ラフ作成（5） 19 ラフ作成（6） 20 プレゼンテーション（1） 21 プレゼンテーション（2） 22 プレゼンテーション（3） 23 作品制作（1） 24 作品制作（2） 25 作品制作（3） 26 作品制作（4） 27 作品制作（5） 28 作品制作（6） 29 作品制作（7） 30 作品制作（8）	31 作品制作（9） 32 作品制作（10） 33 作品制作（11） 34 作品制作（12） 35 作品制作（13） 36 作品制作（14） 37 作品制作（15） 38 作品制作（16） 39 作品制作（17） 40 作品制作（18） 41 作品制作（19） 42 作品制作（20） 43 作品制作（21） 44 作品制作（22） 45 作品制作（23） 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	マンガ演習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
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	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（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	マンガ演習Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ネーム制作（1）	31
	2	ネーム制作（2）	32
	3	ネーム制作（3）	33
	4	ネーム制作（4）	34
	5	ネーム制作（5）	35
	6	ネーム制作（6）	36
	7	ネーム制作（7）	37
	8	ネーム制作（8）	38
	9	ネーム制作（9）	39
	10	ネーム制作（10）	40
	11	ネーム制作（11）	41
	12	ネーム制作（12）	42
	13	ネーム制作（13）	43
	14	ネーム制作（14）	44
	15	ネーム制作（15）	45
	16	原稿制作（1）	46
	17	原稿制作（2）	47
	18	原稿制作（3）	48
	19	原稿制作（4）	49
	20	原稿制作（5）	50
	21	原稿制作（6）	51
	22	原稿制作（7）	52
	23	原稿制作（8）	53
	24	原稿制作（9）	54
	25	原稿制作（10）	55
	26	原稿制作（11）	56
	27	原稿制作（12）	57
	28	原稿制作（13）	58
	29	原稿制作（14）	59
	30	原稿制作（15）	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	ネーム演習		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ		
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	作成したネームを元に原稿作成ができる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ストーリーの基礎（1）	31
	2	ストーリーの基礎（2）	32
	3	プロット制作（1）	33
	4	プロット制作（2）	34
	5	ネーム制作（1）	35
	6	ネーム制作（2）	36
	7	ネーム制作（3）	37
	8	ネーム制作（4）	38
	9	ネーム制作（5）	39
	10	ネーム制作（6）	40
	11	ネーム制作（7）	41
	12	ネーム制作（8）	42
	13	ネーム制作（9）	43
	14	ネーム制作（10）	44
	15	ネーム制作（11）	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	デジタルマンガ I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsstudioにて原稿を作成する		
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	数ページのマンガをデジタルで制作することができる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	デジタルマンガ 基本設定	31
	2	デジタルマンガ 基本設定（トーン、ベタ）	32
	3	デジタルマンガ コマ割（1）	33
	4	デジタルマンガ コマ割（2）	34
	5	デジタルマンガ ダウンロードについて（1）	35
	6	デジタルマンガ ダウンロードについて（2）	36
	7	デジタルマンガ ブラシの使い方（1）	37
	8	デジタルマンガ ブラシの使い方（2）	38
	9	デジタルマンガ 特殊定規について（1）	39
	10	デジタルマンガ 特殊定規について（2）	40
	11	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（1）	41
	12	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（2）	42
	13	デジタルマンガ 作品制作（1）	43
	14	デジタルマンガ 作品制作（2）	44
	15	デジタルマンガ 作品制作（3）	45
	16	デジタルマンガ 作品制作（4）	46
	17	デジタルマンガ 作品制作（5）	47
	18	デジタルマンガ 作品制作（6）	48
	19	デジタルマンガ 作品制作（7）	49
	20	デジタルマンガ 作品制作（8）	50
	21	デジタルマンガ 作品制作（9）	51
	22	デジタルマンガ 作品制作（10）	52
	23	デジタルマンガ 作品制作（11）	53
	24	デジタルマンガ 作品制作（12）	54
	25	デジタルマンガ 作品制作（13）	55
	26	デジタルマンガ 作品制作（14）	56
	27	デジタルマンガ 作品制作（15）	57
	28	デジタルマンガ 作品制作（16）	58
	29	デジタルマンガ 作品制作（17）	59
	30	デジタルマンガ 作品制作（18）	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	マンガ演習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（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	イラスト実習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上	
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	イラストを彩る周辺パーツを細部に渡って描くことができる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 衣装の描き方（1） 2 衣装の描き方（2） 3 衣装の描き方（3） 4 衣装の描き方（4） 5 衣装の描き方（5） 6 衣装の描き方（6） 7 衣装の描き方（7） 8 衣装の描き方（8） 9 衣装の描き方（9） 10 衣装の描き方（10） 11 衣装の描き方（11） 12 衣装の描き方（12） 13 衣装の描き方（13） 14 衣装の描き方（14） 15 衣装の描き方（15） 16 動物の描き方（16） 17 動物の描き方（17） 18 動物の描き方（18） 19 動物の描き方（19） 20 動物の描き方（20） 21 動物の描き方（21） 22 動物の描き方（22） 23 動物の描き方（23） 24 動物の描き方（24） 25 動物の描き方（25） 26 動物の描き方（26） 27 動物の描き方（27） 28 動物の描き方（28） 29 動物の描き方（29） 30 動物の描き方（30）	31 小物の描き方（1） 32 小物の描き方（2） 33 小物の描き方（3） 34 小物の描き方（4） 35 小物の描き方（5） 36 小物の描き方（6） 37 小物の描き方（7） 38 小物の描き方（8） 39 小物の描き方（9） 40 小物の描き方（10） 41 小物の描き方（11） 42 小物の描き方（12） 43 小物の描き方（13） 44 小物の描き方（14） 45 小物の描き方（15） 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	イラスト実習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	展示用作品制作（1）	31
	2	展示用作品制作（2）	32
	3	展示用作品制作（3）	33
	4	展示用作品制作（4）	34
	5	展示用作品制作（5）	35
	6	展示用作品制作（6）	36
	7	展示用作品制作（7）	37
	8	展示用作品制作（8）	38
	9	展示用作品制作（9）	39
	10	展示用作品制作（10）	40
	11	展示用作品制作（11）	41
	12	展示用作品制作（12）	42
	13	展示用作品制作（13）	43
	14	展示用作品制作（14）	44
	15	展示用作品制作（15）	45
	16	展示用作品制作（16）	46
	17	展示用作品制作（17）	47
	18	展示用作品制作（18）	48
	19	展示用作品制作（19）	49
	20	展示用作品制作（20）	50
	21	展示用作品制作（21）	51
	22	展示用作品制作（22）	52
	23	展示用作品制作（23）	53
	24	展示用作品制作（24）	54
	25	展示用作品制作（25）	55
	26	展示用作品制作（26）	56
	27	展示用作品制作（27）	57
	28	展示用作品制作（28）	58
	29	展示用作品制作（29）	59
	30	展示用作品制作（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	イラスト実習Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する		
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	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	メディアデザインについて（1）	31
	2	メディアデザインについて（2）	32
	3	ロゴ制作（1）	33
	4	ロゴ制作（2）	34
	5	ポスター等制作（1）	35
	6	ポスター等制作（2）	36
	7	ポスター等制作（3）	37
	8	ポスター等制作（4）	38
	9	ポスター等制作（5）	39
	10	ポスター等制作（6）	40
	11	ポスター等制作（7）	41
	12	ポスター等制作（8）	42
	13	ポスター等制作（9）	43
	14	ポスター等制作（10）	44
	15	ポスター等制作（11）	45
	16	ポスター等制作（12）	46
	17	ポスター等制作（13）	47
	18	ポスター等制作（14）	48
	19	ポスター等制作（15）	49
	20	ポスター等制作（16）	50
	21	ポスター等制作（17）	51
	22	ポスター等制作（18）	52
	23	ポスター等制作（19）	53
	24	ポスター等制作（20）	54
	25	ポスター等制作（21）	55
	26	ポスター等制作（22）	56
	27	ポスター等制作（23）	57
	28	ポスター等制作（24）	58
	29	ポスター等制作（25）	59
	30	ポスター等制作（26）	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	キャラクターデザイン応用		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31
	2	コンテスト用作品制作（2）	32
	3	コンテスト用作品制作（3）	33
	4	コンテスト用作品制作（4）	34
	5	コンテスト用作品制作（5）	35
	6	コンテスト用作品制作（6）	36
	7	コンテスト用作品制作（7）	37
	8	コンテスト用作品制作（8）	38
	9	コンテスト用作品制作（9）	39
	10	コンテスト用作品制作（10）	40
	11	コンテスト用作品制作（11）	41
	12	コンテスト用作品制作（12）	42
	13	コンテスト用作品制作（13）	43
	14	コンテスト用作品制作（14）	44
	15	コンテスト用作品制作（15）	45
	16	コンテスト用作品制作（16）	46
	17	コンテスト用作品制作（17）	47
	18	コンテスト用作品制作（18）	48
	19	コンテスト用作品制作（19）	49
	20	コンテスト用作品制作（20）	50
	21	コンテスト用作品制作（21）	51
	22	コンテスト用作品制作（22）	52
	23	コンテスト用作品制作（23）	53
	24	コンテスト用作品制作（24）	54
	25	コンテスト用作品制作（25）	55
	26	コンテスト用作品制作（26）	56
	27	コンテスト用作品制作（27）	57
	28	コンテスト用作品制作（28）	58
	29	コンテスト用作品制作（29）	59
	30	コンテスト用作品制作（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	キャラクターデザイン実習		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	展示用作品制作（1）	31
	2	展示用作品制作（2）	32
	3	展示用作品制作（3）	33
	4	展示用作品制作（4）	34
	5	展示用作品制作（5）	35
	6	展示用作品制作（6）	36
	7	展示用作品制作（7）	37
	8	展示用作品制作（8）	38
	9	展示用作品制作（9）	39
	10	展示用作品制作（10）	40
	11	展示用作品制作（11）	41
	12	展示用作品制作（12）	42
	13	展示用作品制作（13）	43
	14	展示用作品制作（14）	44
	15	展示用作品制作（15）	45
	16	展示用作品制作（16）	46
	17	展示用作品制作（17）	47
	18	展示用作品制作（18）	48
	19	展示用作品制作（19）	49
	20	展示用作品制作（20）	50
	21	展示用作品制作（21）	51
	22	展示用作品制作（22）	52
	23	展示用作品制作（23）	53
	24	展示用作品制作（24）	54
	25	展示用作品制作（25）	55
	26	展示用作品制作（26）	56
	27	展示用作品制作（27）	57
	28	展示用作品制作（28）	58
	29	展示用作品制作（29）	59
	30	展示用作品制作（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	音声表現Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	発声基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発声基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	ヴォイス（ドラマ）（1）	31
	2	ヴォイス（ドラマ）（2）	32
	3	ヴォイス（ドラマ）（3）	33
	4	ヴォイス（ドラマ）（4）	34
	5	ヴォイス（ドラマ）（5）	35
	6	ヴォイス（ドラマ）（6）	36
	7	ヴォイス（ドラマ）（7）	37
	8	ヴォイス（ドラマ）（8）	38
	9	ヴォイス（ドラマ）（9）	39
	10	ヴォイス（ドラマ）（10）	40
	11	ヴォイス（映画）（1）	41
	12	ヴォイス（映画）（2）	42
	13	ヴォイス（映画）（3）	43
	14	ヴォイス（映画）（4）	44
	15	ヴォイス（映画）（5）	45
	16	ヴォイス（映画）（6）	46
	17	ヴォイス（映画）（7）	47
	18	ヴォイス（映画）（8）	48
	19	ヴォイス（映画）（9）	49
	20	ヴォイス（映画）（10）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	音声表現Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	発声基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発声基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	ヴォイス（アニメ）（1）	31
	2	ヴォイス（アニメ）（2）	32
	3	ヴォイス（アニメ）（3）	33
	4	ヴォイス（アニメ）（4）	34
	5	ヴォイス（アニメ）（5）	35
	6	ヴォイス（アニメ）（6）	36
	7	ヴォイス（アニメ）（7）	37
	8	ヴォイス（アニメ）（8）	38
	9	ヴォイス（アニメ）（9）	39
	10	ヴォイス（アニメ）（10）	40
	11	ヴォイス（ナレーション）（1）	41
	12	ヴォイス（ナレーション）（2）	42
	13	ヴォイス（ナレーション）（3）	43
	14	ヴォイス（ナレーション）（4）	44
	15	ヴォイス（ナレーション）（5）	45
	16	ヴォイス（ナレーション）（6）	46
	17	ヴォイス（ナレーション）（7）	47
	18	ヴォイス（ナレーション）（8）	48
	19	ヴォイス（ナレーション）（9）	49
	20	ヴォイス（ナレーション）（10）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	音声表現Ⅴ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	発声基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発声基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	ヴォイス（舞台発声）（1）	31
	2	ヴォイス（舞台発声）（2）	32
	3	ヴォイス（舞台発声）（3）	33
	4	ヴォイス（舞台発声）（4）	34
	5	ヴォイス（舞台発声）（5）	35
	6	ヴォイス（舞台発声）（6）	36
	7	ヴォイス（舞台発声）（7）	37
	8	ヴォイス（舞台発声）（8）	38
	9	ヴォイス（舞台発声）（9）	39
	10	ヴォイス（舞台発声）（10）	40
	11	総合演習（1）	41
	12	総合演習（2）	42
	13	総合演習（3）	43
	14	総合演習（4）	44
	15	総合演習（5）	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)	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	演技表現Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	演技基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	演技基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	アクター&アクトレス（ドラマ）（1）	31
	2	アクター&アクトレス（ドラマ）（2）	32
	3	アクター&アクトレス（ドラマ）（3）	33
	4	アクター&アクトレス（ドラマ）（4）	34
	5	アクター&アクトレス（ドラマ）（5）	35
	6	アクター&アクトレス（ドラマ）（6）	36
	7	アクター&アクトレス（ドラマ）（7）	37
	8	アクター&アクトレス（ドラマ）（8）	38
	9	アクター&アクトレス（ドラマ）（9）	39
	10	アクター&アクトレス（ドラマ）（10）	40
	11	アクター&アクトレス（映画）（1）	41
	12	アクター&アクトレス（映画）（2）	42
	13	アクター&アクトレス（映画）（3）	43
	14	アクター&アクトレス（映画）（4）	44
	15	アクター&アクトレス（映画）（5）	45
	16	アクター&アクトレス（映画）（6）	46
	17	アクター&アクトレス（映画）（7）	47
	18	アクター&アクトレス（映画）（8）	48
	19	アクター&アクトレス（映画）（9）	49
	20	アクター&アクトレス（映画）（10）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	演技表現Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	演技基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	演技基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	アクター&アクトレス (TVプログラム) (1)	31
	2	アクター&アクトレス (TVプログラム) (2)	32
	3	アクター&アクトレス (TVプログラム) (3)	33
	4	アクター&アクトレス (TVプログラム) (4)	34
	5	アクター&アクトレス (TVプログラム) (5)	35
	6	アクター&アクトレス (TVプログラム) (6)	36
	7	アクター&アクトレス (TVプログラム) (7)	37
	8	アクター&アクトレス (TVプログラム) (8)	38
	9	アクター&アクトレス (TVプログラム) (9)	39
	10	アクター&アクトレス (TVプログラム) (10)	40
	11	アクター&アクトレス (ナレーション) (1)	41
	12	アクター&アクトレス (ナレーション) (2)	42
	13	アクター&アクトレス (ナレーション) (3)	43
	14	アクター&アクトレス (ナレーション) (4)	44
	15	アクター&アクトレス (ナレーション) (5)	45
	16	アクター&アクトレス (ナレーション) (6)	46
	17	アクター&アクトレス (ナレーション) (7)	47
	18	アクター&アクトレス (ナレーション) (8)	48
	19	アクター&アクトレス (ナレーション) (9)	49
	20	アクター&アクトレス (ナレーション) (10)	50
	21	総合演習 (1)	51
	22	総合演習 (2)	52
	23	総合演習 (3)	53
	24	総合演習 (4)	54
	25	総合演習 (5)	55
	26	総合演習 (6)	56
	27	総合演習 (7)	57
	28	総合演習 (8)	58
	29	総合演習 (9)	59
	30	総合演習 (10)	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	演技表現Ⅴ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	演技基礎実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	演技基礎知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	アクター&アクトレス（舞台演技）（1）	31
	2	アクター&アクトレス（舞台演技）（2）	32
	3	アクター&アクトレス（舞台演技）（3）	33
	4	アクター&アクトレス（舞台演技）（4）	34
	5	アクター&アクトレス（舞台演技）（5）	35
	6	アクター&アクトレス（舞台演技）（6）	36
	7	アクター&アクトレス（舞台演技）（7）	37
	8	アクター&アクトレス（舞台演技）（8）	38
	9	アクター&アクトレス（舞台演技）（9）	39
	10	アクター&アクトレス（舞台演技）（10）	40
	11	総合演習（1）	41
	12	総合演習（2）	42
	13	総合演習（3）	43
	14	総合演習（4）	44
	15	総合演習（5）	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)	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	キャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	メディア情報学科 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	メディア情報学科 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・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	メディア情報学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	必修	
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） 2 制作（2） 3 制作（3） 4 制作（4） 5 制作（5） 6 制作（6） 7 制作（7） 8 制作（8） 9 制作（9） 10 制作（10） 11 制作（11） 12 制作（12） 13 制作（13） 14 制作（14） 15 制作（15） 16 制作（16） 17 制作（17） 18 制作（18） 19 制作（19） 20 制作（20） 21 制作（21） 22 制作（22） 23 制作（23） 24 制作（24） 25 制作（25） 26 制作（26） 27 制作（27） 28 制作（28） 29 制作（29） 30 制作（30）	31 制作（31） 32 制作（32） 33 制作（33） 34 制作（34） 35 制作（35） 36 制作（36） 37 制作（37） 38 制作（38） 39 制作（39） 40 制作（40） 41 制作（41） 42 制作（42） 43 制作（43） 44 制作（44） 45 制作（45） 46 制作（46） 47 制作（47） 48 制作（48） 49 制作（49） 50 制作（50） 51 制作（51） 52 制作（52） 53 制作（53） 54 制作（54） 55 制作（55） 56 制作（56） 57 制作（57） 58 制作（58） 59 制作（59） 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	課題制作Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	メディア情報学科 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） 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 発表、講評 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	卒業制作Ⅴ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	2年間の集大成としての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	卒業発表会・作品展への提出	
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	卒業制作VI	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	2年間の集大成としての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	卒業発表会・作品展への提出	
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	卒業制作Ⅶ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	2年間の集大成としての作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	卒業発表会・作品展への提出		
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	日本語総合IV		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	業界用語及び日本語の常識について学ぶ		
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	業界及び日本語の常識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	日本語の常識（1）	31
	2	日本語の常識（2）	32
	3	四字熟語（1）	33
	4	四字熟語（2）	34
	5	四字熟語（3）	35
	6	四字熟語（4）	36
	7	重複語（1）	37
	8	重複語（2）	38
	9	間違いやすい言葉（1）	39
	10	間違いやすい言葉（2）	40
	11	間違いやすい言葉（3）	41
	12	間違いやすい言葉（4）	42
	13	カタカナ表記（1）	43
	14	カタカナ表記（2）	44
	15	カタカナ表記（3）	45
	16	カタカナ表記（4）	46
	17	朗読とは（1）	47
	18	朗読とは（2）	48
	19	朗読の準備（1）	49
	20	朗読の準備（2）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	日本語総合V		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	業界用語及び日本語の常識について学ぶ		
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	業界及び日本語の常識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	朗読の基本（1）	31
	2	朗読の基本（2）	32
	3	朗読のポイント（1）	33
	4	朗読のポイント（2）	34
	5	朗読例題（1）	35
	6	朗読例題（2）	36
	7	ラジオ放送基礎知識（1）	37
	8	ラジオ放送基礎知識（2）	38
	9	ラジオ番組制作手順（1）	39
	10	ラジオ番組制作手順（2）	40
	11	ラジオ番組制作用語（1）	41
	12	ラジオ番組制作用語（2）	42
	13	番組権利関係の知識（1）	43
	14	番組権利関係の知識（2）	44
	15	応用司会（講演会（1））	45
	16	応用司会（講演会（2））	46
	17	応用司会（イベント（1））	47
	18	応用司会（イベント（2））	48
	19	応用司会（球技（1））	49
	20	応用司会（球技（2））	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	日本語総合VI		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	業界用語及び日本語の常識について学ぶ		
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	業界及び日本語の常識を習得する		
教科書	配布プリント・資料		
特記			
授業計画	1	司会実践（講演会（1））	31
	2	司会実践（講演会（2））	32
	3	司会実践（イベント（1））	33
	4	司会実践（イベント（2））	34
	5	司会実践（球技（1））	35
	6	司会実践（球技（2））	36
	7	応用アナウンス（講演会（1））	37
	8	応用アナウンス（講演会（2））	38
	9	応用アナウンス（イベント競技（1））	39
	10	応用アナウンス（イベント競技（2））	40
	11	応用アナウンス（イベント競技（3））	41
	12	応用アナウンス（イベント競技（4））	42
	13	応用アナウンス（球技（1））	43
	14	応用アナウンス（球技（2））	44
	15	応用アナウンス（球技③）	45
	16	応用アナウンス（球技④）	46
	17	アナウンス実践（イベント競技（1））	47
	18	アナウンス実践（イベント競技（2））	48
	19	アナウンス実践（球技（1））	49
	20	アナウンス実践（球技（2））	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	言語理論Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	言語理論の応用について学ぶ		
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	言語の応用知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	滑舌訓練例題（1） ア行（1）	31
	2	滑舌訓練例題（2） ア行（2）	32
	3	滑舌訓練例題（3） ア母音系	33
	4	滑舌訓練例題（4） イ母音系	34
	5	滑舌訓練例題（5） ウ母音系	35
	6	滑舌訓練例題（6） エ母音系	36
	7	滑舌訓練例題（7） オ母音系	37
	8	滑舌訓練例題（8） カ・ガ・キヤ・ギャ行	38
	9	滑舌訓練例題（9） サ・ザ・シャ・ジャ行	39
	10	滑舌訓練例題（10） タ・ダ・チャ行	40
	11	滑舌訓練例題⑪ ナ・ニヤ行	41
	12	滑舌訓練例題⑫ ハ・バ・バ・ヒヤ・ヒュ・ヒョ・ビヤ・ビヤ行（1）	42
	13	滑舌訓練例題⑬ ハ・バ・バ・ヒヤ・ヒュ・ヒョ・ビヤ・ビヤ行（2）	43
	14	滑舌訓練例題⑭ マ・ミヤ・ヤ行	44
	15	滑舌訓練例題⑮ ラ・リヤ・ワ行	45
	16	滑舌訓練例題⑯ 外来語音	46
	17	滑舌訓練例題⑰ ガ・ギャ行の鼻濁音（1）	47
	18	滑舌訓練例題⑱ ガ・ギャ行の鼻濁音（2）	48
	19	滑舌訓練例題⑲ 鼻濁音の例外その他（1）	49
	20	滑舌訓練例題⑳ 鼻濁音の例外その他（2）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	言語理論V		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	言語理論の応用について学ぶ		
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	言語の応用知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	滑舌訓練例題? 母音無声化(1)	31
	2	滑舌訓練例題? 母音無声化(2)	32
	3	滑舌訓練例題? 撥音(1)	33
	4	滑舌訓練例題? 撥音(2)	34
	5	滑舌訓練例題? 促音(1)	35
	6	滑舌訓練例題? 促音(2)	36
	7	滑舌訓練例題? 長音・引く音(1)	37
	8	滑舌訓練例題? 長音・引く音(2)	38
	9	滑舌訓練例題? 長い言葉(1)	39
	10	滑舌訓練例題? 長い言葉(2)	40
	11	アニメ制作(1)	41
	12	アニメ制作(2)	42
	13	アニメ制作(3)	43
	14	映像制作(1)	44
	15	映像制作(2)	45
	16	映像制作(3)	46
	17	作品制作用語(1)	47
	18	作品制作用語(2)	48
	19	作品制作用語(3)	49
	20	作品制作用語(4)	50
	21	総合演習(1)	51
	22	総合演習(2)	52
	23	総合演習(3)	53
	24	総合演習(4)	54
	25	総合演習(5)	55
	26	総合演習(6)	56
	27	総合演習(7)	57
	28	総合演習(8)	58
	29	総合演習(9)	59
	30	総合演習(10)	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	言語理論VI		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	言語理論の応用について学ぶ		
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	言語の応用知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	実践応用問題演習（1）	31
	2	実践応用問題演習復習（1）	32
	3	実践応用問題演習（2）	33
	4	実践応用問題演習復習（2）	34
	5	実践応用問題演習（3）	35
	6	実践応用問題演習復習（3）	36
	7	実践応用問題演習（4）	37
	8	実践応用問題演習復習（4）	38
	9	実践応用問題演習（5）	39
	10	実践応用問題演習復習（5）	40
	11	実践応用問題演習（6）	41
	12	実践応用問題演習復習（6）	42
	13	実践応用問題演習（7）	43
	14	実践応用問題演習復習（7）	44
	15	実践応用問題演習（8）	45
	16	実践応用問題演習復習（8）	46
	17	実践応用問題演習（9）	47
	18	実践応用問題演習復習（9）	48
	19	実践応用問題演習（10）	49
	20	実践応用問題演習復習（10）	50
	21	実践応用問題演習（11）	51
	22	実践応用問題演習復習（11）	52
	23	実践応用問題演習（12）	53
	24	実践応用問題演習復習（12）	54
	25	実践応用問題演習（13）	55
	26	実践応用問題演習復習（13）	56
	27	実践応用問題演習（14）	57
	28	実践応用問題演習復習（14）	58
	29	実践応用問題演習（15）	59
	30	実践応用問題演習復習（15）	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	発音概論Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	演習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	発音応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発音応用知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	発声発音応用 実技試験対策（1）（発声母音）	31
	2	発声発音応用 実技試験対策（2）（発声母音）	32
	3	発声発音応用 実技試験対策（3）（発声母音）	33
	4	発声発音応用 実技試験対策（4）（発声子音）	34
	5	発声発音応用 実技試験対策（5）（発声子音）	35
	6	発声発音応用 実技試験対策（6）（発声子音）	36
	7	発声発音応用 実技試験対策（7）（鼻濁音）	37
	8	発声発音応用 実技試験対策（8）（鼻濁音）	38
	9	発声発音応用 実技試験対策（9）（鼻濁音）	39
	10	発声発音応用 実技試験対策（10）（母音無声化）	40
	11	発声発音応用 実技試験対策（11）（母音無声化）	41
	12	発声発音応用 実技試験対策（12）（母音無声化）	42
	13	発声発音応用 実技試験対策（13）（滑舌）	43
	14	発声発音応用 実技試験対策（14）（滑舌）	44
	15	発声発音応用 実技試験対策（15）（滑舌）	45
	16	発声発音応用 実技試験対策（16）（アクセント）	46
	17	発声発音応用 実技試験対策（17）（アクセント）	47
	18	発声発音応用 実技試験対策（18）（アクセント）	48
	19	発声発音応用 実技試験対策（19）（自己アピール）	49
	20	発声発音応用 実技試験対策（20）（自己アピール）	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	発音概論V		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	発音応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発音応用知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	応用発声発音（滑舌例題（1））	31
	2	応用発声発音（滑舌例題（2））	32
	3	応用発声発音（滑舌例題（3））	33
	4	応用発声発音（滑舌例題（4））	34
	5	応用発声発音（滑舌例題（5））	35
	6	基礎発声発音（舞台（1））	36
	7	基礎発声発音（舞台（2））	37
	8	基礎発声発音（舞台（3））	38
	9	基礎発声発音（舞台（4））	39
	10	基礎発声発音（舞台（5））	40
	11	基礎発声発音（ドラマ（1））	41
	12	基礎発声発音（ドラマ（2））	42
	13	基礎発声発音（ドラマ（3））	43
	14	基礎発声発音（ドラマ（4））	44
	15	基礎発声発音（ドラマ（5））	45
	16	基礎発声発音（朗読（1））	46
	17	基礎発声発音（朗読（2））	47
	18	基礎発声発音（朗読（3））	48
	19	基礎発声発音（朗読（4））	49
	20	基礎発声発音（朗読（5））	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	発音概論VI		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	発音応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発音応用知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	応用発声発音（ナレーション（1））	31
	2	応用発声発音（ナレーション（2））	32
	3	応用発声発音（ナレーション（3））	33
	4	応用発声発音（ナレーション（4））	34
	5	応用発声発音（ナレーション（5））	35
	6	応用発声発音（レポート（1））	36
	7	応用発声発音（レポート（2））	37
	8	応用発声発音（レポート（3））	38
	9	応用発声発音（レポート（4））	39
	10	応用発声発音（レポート（5））	40
	11	応用発声発音（CM（1））	41
	12	応用発声発音（CM（2））	42
	13	応用発声発音（CM（3））	43
	14	応用発声発音（CM（4））	44
	15	応用発声発音（CM（5））	45
	16	応用発声発音（ニュース（1））	46
	17	応用発声発音（ニュース（2））	47
	18	応用発声発音（ニュース（3））	48
	19	応用発声発音（ニュース（4））	49
	20	応用発声発音（ニュース（5））	50
	21	総合演習（1）	51
	22	総合演習（2）	52
	23	総合演習（3）	53
	24	総合演習（4）	54
	25	総合演習（5）	55
	26	総合演習（6）	56
	27	総合演習（7）	57
	28	総合演習（8）	58
	29	総合演習（9）	59
	30	総合演習（10）	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	卒業制作 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作		
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション		
達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を結果として残す		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	声優業界研究（1）	31
	2	声優業界研究（2）	32
	3	声優業界研究（3）	33
	4	声優業界研究（4）	34
	5	声優業界研究（5）	35
	6	声優業界研究（6）	36
	7	声優業界研究（7）	37
	8	声優業界研究（8）	38
	9	声優業界研究（9）	39
	10	声優業界研究（10）	40
	11	声優研究発表（1）	41
	12	声優研究発表（2）	42
	13	声優研究発表（3）	43
	14	声優研究発表（4）	44
	15	声優研究発表（5）	45
	16	声優研究発表（6）	46
	17	声優研究発表（7）	47
	18	声優研究発表（8）	48
	19	声優研究発表（9）	49
	20	声優研究発表（10）	50
	21	声優オーディション（1）	51
	22	声優オーディション（2）	52
	23	声優オーディション（3）	53
	24	声優オーディション（4）	54
	25	声優オーディション（5）	55
	26	声優オーディション（6）	56
	27	声優オーディション（7）	57
	28	声優オーディション（8）	58
	29	声優オーディション（9）	59
	30	声優オーディション（10）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	卒業制作Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作		
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション		
達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を結果として残す		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	俳優業界研究（1）	31
	2	俳優業界研究（2）	32
	3	俳優業界研究（3）	33
	4	俳優業界研究（4）	34
	5	俳優業界研究（5）	35
	6	俳優業界研究（6）	36
	7	俳優業界研究（7）	37
	8	俳優業界研究（8）	38
	9	俳優業界研究（9）	39
	10	俳優業界研究（10）	40
	11	俳優研究発表（1）	41
	12	俳優研究発表（2）	42
	13	俳優研究発表（3）	43
	14	俳優研究発表（4）	44
	15	俳優研究発表（5）	45
	16	俳優研究発表（6）	46
	17	俳優研究発表（7）	47
	18	俳優研究発表（8）	48
	19	俳優研究発表（9）	49
	20	俳優研究発表（10）	50
	21	俳優オーディション（1）	51
	22	俳優オーディション（2）	52
	23	俳優オーディション（3）	53
	24	俳優オーディション（4）	54
	25	俳優オーディション（5）	55
	26	俳優オーディション（6）	56
	27	俳優オーディション（7）	57
	28	俳優オーディション（8）	58
	29	俳優オーディション（9）	59
	30	俳優オーディション（10）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	卒業制作Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作		
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション		
達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を結果として残す		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	声優オーディション（11）	31
	2	声優オーディション（12）	32
	3	声優オーディション（13）	33
	4	声優オーディション（14）	34
	5	声優オーディション（15）	35
	6	声優オーディション（16）	36
	7	声優オーディション（17）	37
	8	声優オーディション（18）	38
	9	声優オーディション（19）	39
	10	声優オーディション（20）	40
	11	音声演技研究（1）	41
	12	音声演技研究（2）	42
	13	音声演技研究（3）	43
	14	音声演技研究（4）	44
	15	音声演技研究（5）	45
	16	音声演技研究（6）	46
	17	音声演技研究（7）	47
	18	音声演技研究（8）	48
	19	音声演技研究（9）	49
	20	音声演技研究（10）	50
	21	音声演技研究発表（1）	51
	22	音声演技研究発表（2）	52
	23	音声演技研究発表（3）	53
	24	音声演技研究発表（4）	54
	25	音声演技研究発表（5）	55
	26	音声演技研究発表（6）	56
	27	音声演技研究発表（7）	57
	28	音声演技研究発表（8）	58
	29	音声演技研究発表（9）	59
	30	音声演技研究発表（10）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	卒業制作IV		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作		
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション		
達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を結果として残す		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	俳優オーディション（11）	31
	2	俳優オーディション（12）	32
	3	俳優オーディション（13）	33
	4	俳優オーディション（14）	34
	5	俳優オーディション（15）	35
	6	俳優オーディション（16）	36
	7	俳優オーディション（17）	37
	8	俳優オーディション（18）	38
	9	俳優オーディション（19）	39
	10	俳優オーディション（20）	40
	11	舞台演技研究（1）	41
	12	舞台演技研究（2）	42
	13	舞台演技研究（3）	43
	14	舞台演技研究（4）	44
	15	舞台演技研究（5）	45
	16	舞台演技研究（6）	46
	17	舞台演技研究（7）	47
	18	舞台演技研究（8）	48
	19	舞台演技研究（9）	49
	20	舞台演技研究（10）	50
	21	舞台演技研究発表（1）	51
	22	舞台演技研究発表（2）	52
	23	舞台演技研究発表（3）	53
	24	舞台演技研究発表（4）	54
	25	舞台演技研究発表（5）	55
	26	舞台演技研究発表（6）	56
	27	舞台演技研究発表（7）	57
	28	舞台演技研究発表（8）	58
	29	舞台演技研究発表（9）	59
	30	舞台演技研究発表（10）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作実習 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する	
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	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る	
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	卒業制作実習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する	
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	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る	
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	デジタルマンガⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	Clipstudioにてマンガ制作ができる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（1）	31
	2	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（2）	32
	3	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（3）	33
	4	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（4）	34
	5	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（5）	35
	6	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（6）	36
	7	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（7）	37
	8	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（8）	38
	9	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（9）	39
	10	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（10）	40
	11	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（11）	41
	12	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（12）	42
	13	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（13）	43
	14	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（14）	44
	15	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（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	マンガ企画 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ネーム演習（1） 2 ネーム演習（2） 3 ネーム演習（3） 4 ネーム演習（4） 5 ネーム演習（5） 6 ネーム演習（6） 7 ネーム演習（7） 8 ネーム演習（8） 9 ネーム演習（9） 10 ネーム演習（10） 11 ネーム演習（11） 12 ネーム演習（12） 13 ネーム演習（13） 14 ネーム演習（14） 15 ネーム演習（15） 16 作画実習（1） 17 作画実習（2） 18 作画実習（3） 19 作画実習（4） 20 作画実習（5） 21 作画実習（6） 22 作画実習（7） 23 作画実習（8） 24 作画実習（9） 25 作画実習（10） 26 作画実習（11） 27 作画実習（12） 28 作画実習（13） 29 作画実習（14） 30 作画実習（15）	31 作画実習（16） 32 作画実習（17） 33 作画実習（18） 34 作画実習（19） 35 作画実習（20） 36 作画実習（21） 37 作画実習（22） 38 作画実習（23） 39 作画実習（24） 40 作画実習（25） 41 作画実習（26） 42 作画実習（27） 43 作画実習（28） 44 作画実習（29） 45 作画実習（30） 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	マンガ企画Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める	
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	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 背景作画（下書き） 2 背景作画（ペン入れ） 3 キャラクター作画（下書き） 4 キャラクター作画（ペン入れ） 5 小物類作画（下書き） 6 小物類作画（ペン入れ） 7 トーン、ベタ 8 マンガ表現（1） 9 マンガ表現（2） 10 マンガ表現（3） 11 マンガ表現（4） 12 マンガ表現（5） 13 マンガ表現（6） 14 マンガ表現（7） 15 マンガ表現（8） 16 マンガ表現（9） 17 マンガ表現（10） 18 マンガ表現（11） 19 マンガ表現（12） 20 マンガ表現（13） 21 マンガ表現（14） 22 マンガ表現（15） 23 マンガ表現（16） 24 マンガ表現（17） 25 マンガ表現（18） 26 マンガ表現（19） 27 マンガ表現（20） 28 マンガ表現（21） 29 マンガ表現（22） 30 マンガ表現（23）	31 マンガ表現（24） 32 マンガ表現（25） 33 マンガ表現（26） 34 マンガ表現（27） 35 マンガ表現（28） 36 マンガ表現（29） 37 マンガ表現（30） 38 マンガ表現（31） 39 マンガ表現（32） 40 マンガ表現（33） 41 マンガ表現（34） 42 マンガ表現（35） 43 マンガ表現（36） 44 マンガ表現（37） 45 マンガ表現（38） 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	マンガデッサン		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ		
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	コピック等画材を使用してイラストを制作できる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	コピック応用（1）	31
	2	コピック応用（2）	32
	3	コピック応用（3）	33
	4	コピック応用（4）	34
	5	コピック応用（5）	35
	6	コピック応用（6）	36
	7	似顔絵作成（1）	37
	8	似顔絵作成（2）	38
	9	似顔絵作成（3）	39
	10	似顔絵作成（4）	40
	11	似顔絵作成（5）	41
	12	似顔絵作成（6）	42
	13	似顔絵作成（7）	43
	14	似顔絵作成（8）	44
	15	似顔絵作成（9）	45
	16	人物クロッキー（1）	46
	17	人物クロッキー（2）	47
	18	人物クロッキー（3）	48
	19	人物クロッキー（4）	49
	20	人物クロッキー（5）	50
	21	人物クロッキー（6）	51
	22	人物クロッキー（7）	52
	23	人物クロッキー（8）	53
	24	人物クロッキー（9）	54
	25	人物クロッキー（10）	55
	26	アナログイラスト制作（1）	56
	27	アナログイラスト制作（2）	57
	28	アナログイラスト制作（3）	58
	29	アナログイラスト制作（4）	59
	30	アナログイラスト制作（5）	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	作品制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	夏期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 原稿制作 (1) 2 原稿制作 (2) 3 原稿制作 (3) 4 原稿制作 (4) 5 原稿制作 (5) 6 原稿制作 (6) 7 原稿制作 (7) 8 原稿制作 (8) 9 原稿制作 (9) 10 原稿制作 (10) 11 原稿制作 (11) 12 原稿制作 (12) 13 原稿制作 (13) 14 原稿制作 (14) 15 原稿制作 (15) 16 原稿制作 (16) 17 原稿制作 (17) 18 原稿制作 (18) 19 原稿制作 (19) 20 原稿制作 (20) 21 原稿制作 (21) 22 原稿制作 (22) 23 原稿制作 (23) 24 原稿制作 (24) 25 原稿制作 (25) 26 原稿制作 (26) 27 原稿制作 (27) 28 原稿制作 (28) 29 原稿制作 (29) 30 原稿制作 (30)	31 原稿制作 (31) 32 原稿制作 (32) 33 原稿制作 (33) 34 原稿制作 (34) 35 原稿制作 (35) 36 原稿制作 (36) 37 原稿制作 (37) 38 原稿制作 (38) 39 原稿制作 (39) 40 原稿制作 (40) 41 原稿制作 (41) 42 原稿制作 (42) 43 原稿制作 (43) 44 原稿制作 (44) 45 原稿制作 (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	作品制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	持ち込み、投稿に向けての原稿作成	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 原稿制作（1） 2 原稿制作（2） 3 原稿制作（3） 4 原稿制作（4） 5 原稿制作（5） 6 原稿制作（6） 7 原稿制作（7） 8 原稿制作（8） 9 原稿制作（9） 10 原稿制作（10） 11 原稿制作（11） 12 原稿制作（12） 13 原稿制作（13） 14 原稿制作（14） 15 原稿制作（15） 16 原稿制作（16） 17 原稿制作（17） 18 原稿制作（18） 19 原稿制作（19） 20 原稿制作（20） 21 原稿制作（21） 22 原稿制作（22） 23 原稿制作（23） 24 原稿制作（24） 25 原稿制作（25） 26 原稿制作（26） 27 原稿制作（27） 28 原稿制作（28） 29 原稿制作（29） 30 原稿制作（30）	31 原稿制作（31） 32 原稿制作（32） 33 原稿制作（33） 34 原稿制作（34） 35 原稿制作（35） 36 原稿制作（36） 37 原稿制作（37） 38 原稿制作（38） 39 原稿制作（39） 40 原稿制作（40） 41 原稿制作（41） 42 原稿制作（42） 43 原稿制作（43） 44 原稿制作（44） 45 原稿制作（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	マンガ制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	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	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	マンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	デジタルマンガ制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	夏樹出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	デジタルマンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	イラスト制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す	
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 作品制作 (46) 47 作品制作 (47) 48 作品制作 (48) 49 作品制作 (49) 50 作品制作 (50) 51 作品制作 (51) 52 作品制作 (52) 53 作品制作 (53) 54 作品制作 (54) 55 作品制作 (55) 56 作品制作 (56) 57 作品制作 (57) 58 作品制作 (58) 59 作品制作 (59) 60 作品制作 (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	イラスト制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 デザイン制作(1) 2 デザイン制作(2) 3 デザイン制作(3) 4 デザイン制作(4) 5 デザイン制作(5) 6 デザイン制作(6) 7 デザイン制作(7) 8 デザイン制作(8) 9 デザイン制作(9) 10 デザイン制作(10) 11 デザイン制作(11) 12 デザイン制作(12) 13 デザイン制作(13) 14 デザイン制作(14) 15 デザイン制作(15) 16 デザイン制作(16) 17 デザイン制作(17) 18 デザイン制作(18) 19 デザイン制作(19) 20 デザイン制作(20) 21 デザイン制作(21) 22 デザイン制作(22) 23 デザイン制作(23) 24 デザイン制作(24) 25 デザイン制作(25) 26 デザイン制作(26) 27 デザイン制作(27) 28 デザイン制作(28) 29 デザイン制作(29) 30 デザイン制作(30)	31 デザイン制作(31) 32 デザイン制作(32) 33 デザイン制作(33) 34 デザイン制作(34) 35 デザイン制作(35) 36 デザイン制作(36) 37 デザイン制作(37) 38 デザイン制作(38) 39 デザイン制作(39) 40 デザイン制作(40) 41 デザイン制作(41) 42 デザイン制作(42) 43 デザイン制作(43) 44 デザイン制作(44) 45 デザイン制作(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	ポートフォリオ制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	
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	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオの基本（1） 2 ポートフォリオの基本（2） 3 ポートフォリオの基本（3） 4 ポートフォリオの基本（4） 5 ポートフォリオの基本（5） 6 ポートフォリオの基本（6） 7 効果的なポートフォリオ（1） 8 効果的なポートフォリオ（2） 9 効果的なポートフォリオ（3） 10 効果的なポートフォリオ（4） 11 効果的なポートフォリオ（5） 12 効果的なポートフォリオ（6） 13 効果的なポートフォリオ（7） 14 効果的なポートフォリオ（8） 15 効果的なポートフォリオ（9） 16 ポートフォリオ制作（1） 17 ポートフォリオ制作（2） 18 ポートフォリオ制作（3） 19 ポートフォリオ制作（4） 20 ポートフォリオ制作（5） 21 ポートフォリオ制作（6） 22 ポートフォリオ制作（7） 23 ポートフォリオ制作（8） 24 ポートフォリオ制作（9） 25 ポートフォリオ制作（10） 26 ポートフォリオ制作（11） 27 ポートフォリオ制作（12） 28 ポートフォリオ制作（13） 29 ポートフォリオ制作（14） 30 ポートフォリオ制作（15）	31 ポートフォリオ制作（16） 32 ポートフォリオ制作（17） 33 ポートフォリオ制作（18） 34 ポートフォリオ制作（19） 35 ポートフォリオ制作（20） 36 ポートフォリオ制作（21） 37 ポートフォリオ制作（22） 38 ポートフォリオ制作（23） 39 ポートフォリオ制作（24） 40 ポートフォリオ制作（25） 41 ポートフォリオ制作（26） 42 プレゼンテーション準備（1） 43 プレゼンテーション準備（2） 44 プレゼンテーション準備（3） 45 プレゼンテーション 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	ポートフォリオ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオ制作（1） 2 ポートフォリオ制作（2） 3 ポートフォリオ制作（3） 4 ポートフォリオ制作（4） 5 ポートフォリオ制作（5） 6 ポートフォリオ制作（6） 7 ポートフォリオ制作（7） 8 ポートフォリオ制作（8） 9 ポートフォリオ制作（9） 10 ポートフォリオ制作（10） 11 ポートフォリオ制作（11） 12 ポートフォリオ制作（12） 13 ポートフォリオ制作（13） 14 ポートフォリオ制作（14） 15 ポートフォリオ制作（15） 16 ポートフォリオ制作（16） 17 ポートフォリオ制作（17） 18 ポートフォリオ制作（18） 19 ポートフォリオ制作（19） 20 ポートフォリオ制作（20） 21 ポートフォリオ制作（21） 22 ポートフォリオ制作（22） 23 ポートフォリオ制作（23） 24 ポートフォリオ制作（24） 25 ポートフォリオ制作（25） 26 ポートフォリオ制作（26） 27 ポートフォリオ制作（27） 28 ポートフォリオ制作（28） 29 ポートフォリオ制作（29） 30 ポートフォリオ制作（30）	31 ポートフォリオ制作（31） 32 ポートフォリオ制作（32） 33 ポートフォリオ制作（33） 34 ポートフォリオ制作（34） 35 ポートフォリオ制作（35） 36 ポートフォリオ制作（36） 37 ポートフォリオ制作（37） 38 ポートフォリオ制作（38） 39 ポートフォリオ制作（39） 40 ポートフォリオ制作（40） 41 ポートフォリオ制作（41） 42 ポートフォリオ制作（42） 43 ポートフォリオ制作（43） 44 ポートフォリオ制作（44） 45 ポートフォリオ制作（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	プレゼンテーション			
実務家教員授業				
学部・学科	メディア情報学科 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	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	プレゼンテーション力の向上を目標とする			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションの基本（1）	31	プレゼンを意識した作品制作（16）
	2	プレゼンテーションの基本（2）	32	プレゼンを意識した作品制作（17）
	3	PowerPointの基礎（1）	33	プレゼンを意識した作品制作（18）
	4	PowerPointの基礎（2）	34	プレゼンを意識した作品制作（19）
	5	PowerPointの基礎（3）	35	プレゼンを意識した作品制作（20）
	6	PowerPointの効果的技法（1）	36	プレゼンを意識した作品制作（21）
	7	PowerPointの効果的技法（2）	37	プレゼンを意識した作品制作（22）
	8	PowerPointの効果的技法（3）	38	プレゼンを意識した作品制作（23）
	9	プレゼンテーション練習（1）	39	プレゼンを意識した作品制作（24）
	10	プレゼンテーション練習（2）	40	プレゼンを意識した作品制作（25）
	11	プレゼンテーション練習（3）	41	プレゼンを意識した作品制作（26）
	12	プレゼンテーション練習（4）	42	プレゼンを意識した作品制作（27）
	13	プレゼンテーション練習（5）	43	プレゼンを意識した作品制作（28）
	14	プレゼンテーション練習（6）	44	プレゼンを意識した作品制作（29）
	15	振り返り	45	プレゼンを意識した作品制作（30）
	16	プレゼンを意識した作品制作（1）	46	
	17	プレゼンを意識した作品制作（2）	47	
	18	プレゼンを意識した作品制作（3）	48	
	19	プレゼンを意識した作品制作（4）	49	
	20	プレゼンを意識した作品制作（5）	50	
	21	プレゼンを意識した作品制作（6）	51	
	22	プレゼンを意識した作品制作（7）	52	
	23	プレゼンを意識した作品制作（8）	53	
	24	プレゼンを意識した作品制作（9）	54	
	25	プレゼンを意識した作品制作（10）	55	
	26	プレゼンを意識した作品制作（11）	56	
	27	プレゼンを意識した作品制作（12）	57	
	28	プレゼンを意識した作品制作（13）	58	
	29	プレゼンを意識した作品制作（14）	59	
	30	プレゼンを意識した作品制作（15）	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	イラスト構成 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	オリジナル作品の完成度を高め、作品制作に活かすことができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 効果的なエフェクト（1） 2 効果的なエフェクト（2） 3 効果的なエフェクト（3） 4 効果的なエフェクト（4） 5 効果的なエフェクト（5） 6 効果的なエフェクト（6） 7 効果的なエフェクト（7） 8 効果的なエフェクト（8） 9 効果的なエフェクト（9） 10 効果的なエフェクト（10） 11 効果的なエフェクト（11） 12 効果的なエフェクト（12） 13 効果的なエフェクト（13） 14 効果的なエフェクト（14） 15 効果的なエフェクト（15） 16 効果的なエフェクト（16） 17 効果的なエフェクト（17） 18 効果的なエフェクト（18） 19 効果的なエフェクト（19） 20 効果的なエフェクト（20） 21 効果的なエフェクト（21） 22 効果的なエフェクト（22） 23 効果的なエフェクト（23） 24 効果的なエフェクト（24） 25 効果的なエフェクト（25） 26 効果的なエフェクト（26） 27 効果的なエフェクト（27） 28 効果的なエフェクト（28） 29 効果的なエフェクト（29） 30 効果的なエフェクト（30）	31 効果的なエフェクト（31） 32 効果的なエフェクト（32） 33 効果的なエフェクト（33） 34 効果的なエフェクト（34） 35 効果的なエフェクト（35） 36 効果的なエフェクト（36） 37 効果的なエフェクト（37） 38 効果的なエフェクト（38） 39 効果的なエフェクト（39） 40 効果的なエフェクト（40） 41 効果的なエフェクト（41） 42 効果的なエフェクト（42） 43 効果的なエフェクト（43） 44 効果的なエフェクト（44） 45 効果的なエフェクト（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	イラスト構成Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	各種コンテスト入賞を目標に、イラスト制作技術の向上を目指す		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31
	2	コンテスト用作品制作（2）	32
	3	コンテスト用作品制作（3）	33
	4	コンテスト用作品制作（4）	34
	5	コンテスト用作品制作（5）	35
	6	コンテスト用作品制作（6）	36
	7	コンテスト用作品制作（7）	37
	8	コンテスト用作品制作（8）	38
	9	コンテスト用作品制作（9）	39
	10	コンテスト用作品制作（10）	40
	11	コンテスト用作品制作（11）	41
	12	コンテスト用作品制作（12）	42
	13	コンテスト用作品制作（13）	43
	14	コンテスト用作品制作（14）	44
	15	コンテスト用作品制作（15）	45
	16	コンテスト用作品制作（16）	46
	17	コンテスト用作品制作（17）	47
	18	コンテスト用作品制作（18）	48
	19	コンテスト用作品制作（19）	49
	20	コンテスト用作品制作（20）	50
	21	コンテスト用作品制作（21）	51
	22	コンテスト用作品制作（22）	52
	23	コンテスト用作品制作（23）	53
	24	コンテスト用作品制作（24）	54
	25	コンテスト用作品制作（25）	55
	26	コンテスト用作品制作（26）	56
	27	コンテスト用作品制作（27）	57
	28	コンテスト用作品制作（28）	58
	29	コンテスト用作品制作（29）	59
	30	コンテスト用作品制作（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	キャラクターデザイン演習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	メディア情報学科 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	ClipStudio,Photoshopによってゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成			
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	キャラクターデザインのクオリティを上げる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	アイテムデザイン（1）	31	イラスト制作（16）
	2	アイテムデザイン（2）	32	イラスト制作（17）
	3	アイテムデザイン（3）	33	イラスト制作（18）
	4	アイテムデザイン（4）	34	イラスト制作（19）
	5	アイテムデザイン（5）	35	イラスト制作（20）
	6	アイテムデザイン（6）	36	イラスト制作（21）
	7	アイテムデザイン（7）	37	イラスト制作（22）
	8	アイテムデザイン（8）	38	イラスト制作（23）
	9	アイテムデザイン（9）	39	イラスト制作（24）
	10	アイテムデザイン（10）	40	イラスト制作（25）
	11	背景デザイン（1）	41	イラスト制作（26）
	12	背景デザイン（2）	42	イラスト制作（27）
	13	背景デザイン（3）	43	イラスト制作（28）
	14	背景デザイン（4）	44	イラスト制作（29）
	15	背景デザイン（5）	45	イラスト制作（30）
	16	イラスト制作（1）	46	
	17	イラスト制作（2）	47	
	18	イラスト制作（3）	48	
	19	イラスト制作（4）	49	
	20	イラスト制作（5）	50	
	21	イラスト制作（6）	51	
	22	イラスト制作（7）	52	
	23	イラスト制作（8）	53	
	24	イラスト制作（9）	54	
	25	イラスト制作（10）	55	
	26	イラスト制作（11）	56	
	27	イラスト制作（12）	57	
	28	イラスト制作（13）	58	
	29	イラスト制作（14）	59	
	30	イラスト制作（15）	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	キャラクターデザイン演習Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31
	2	コンテスト用作品制作（2）	32
	3	コンテスト用作品制作（3）	33
	4	コンテスト用作品制作（4）	34
	5	コンテスト用作品制作（5）	35
	6	コンテスト用作品制作（6）	36
	7	コンテスト用作品制作（7）	37
	8	コンテスト用作品制作（8）	38
	9	コンテスト用作品制作（9）	39
	10	コンテスト用作品制作（10）	40
	11	コンテスト用作品制作（11）	41
	12	コンテスト用作品制作（12）	42
	13	コンテスト用作品制作（13）	43
	14	コンテスト用作品制作（14）	44
	15	コンテスト用作品制作（15）	45
	16	コンテスト用作品制作（16）	46
	17	コンテスト用作品制作（17）	47
	18	コンテスト用作品制作（18）	48
	19	コンテスト用作品制作（19）	49
	20	コンテスト用作品制作（20）	50
	21	コンテスト用作品制作（21）	51
	22	コンテスト用作品制作（22）	52
	23	コンテスト用作品制作（23）	53
	24	コンテスト用作品制作（24）	54
	25	コンテスト用作品制作（25）	55
	26	コンテスト用作品制作（26）	56
	27	コンテスト用作品制作（27）	57
	28	コンテスト用作品制作（28）	58
	29	コンテスト用作品制作（29）	59
	30	コンテスト用作品制作（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	イラスト表現 I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ	
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	オリジナルの完成度を高め、作品制作に活かすことができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 効果的なエフェクト（1） 2 効果的なエフェクト（2） 3 効果的なエフェクト（3） 4 効果的なエフェクト（4） 5 効果的なエフェクト（5） 6 効果的なエフェクト（6） 7 効果的なエフェクト（7） 8 効果的なエフェクト（8） 9 効果的なエフェクト（9） 10 効果的なエフェクト（10） 11 効果的なエフェクト（11） 12 効果的なエフェクト（12） 13 効果的なエフェクト（13） 14 効果的なエフェクト（14） 15 効果的なエフェクト（15） 16 効果的なエフェクト（16） 17 効果的なエフェクト（17） 18 効果的なエフェクト（18） 19 効果的なエフェクト（19） 20 効果的なエフェクト（20） 21 効果的なエフェクト（21） 22 効果的なエフェクト（22） 23 効果的なエフェクト（23） 24 効果的なエフェクト（24） 25 効果的なエフェクト（25） 26 効果的なエフェクト（26） 27 効果的なエフェクト（27） 28 効果的なエフェクト（28） 29 効果的なエフェクト（29） 30 効果的なエフェクト（30）	31 効果的なエフェクト（31） 32 効果的なエフェクト（32） 33 効果的なエフェクト（33） 34 効果的なエフェクト（34） 35 効果的なエフェクト（35） 36 効果的なエフェクト（36） 37 効果的なエフェクト（37） 38 効果的なエフェクト（38） 39 効果的なエフェクト（39） 40 効果的なエフェクト（40） 41 効果的なエフェクト（41） 42 効果的なエフェクト（42） 43 効果的なエフェクト（43） 44 効果的なエフェクト（44） 45 効果的なエフェクト（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	イラスト表現Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ポスター等制作（1）	31
	2	ポスター等制作（2）	32
	3	ポスター等制作（3）	33
	4	ポスター等制作（4）	34
	5	ポスター等制作（5）	35
	6	ポスター等制作（6）	36
	7	ポスター等制作（7）	37
	8	ポスター等制作（8）	38
	9	ポスター等制作（9）	39
	10	ポスター等制作（10）	40
	11	ポスター等制作（11）	41
	12	ポスター等制作（12）	42
	13	ポスター等制作（13）	43
	14	ポスター等制作（14）	44
	15	ポスター等制作（15）	45
	16	ポスター等制作（16）	46
	17	ポスター等制作（17）	47
	18	ポスター等制作（18）	48
	19	ポスター等制作（19）	49
	20	ポスター等制作（20）	50
	21	ポスター等制作（21）	51
	22	ポスター等制作（22）	52
	23	ポスター等制作（23）	53
	24	ポスター等制作（24）	54
	25	ポスター等制作（25）	55
	26	ポスター等制作（26）	56
	27	ポスター等制作（27）	57
	28	ポスター等制作（28）	58
	29	ポスター等制作（29）	59
	30	ポスター等制作（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	音声表現VI		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	発声応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発声実践知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（1））	31
	2	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（2））	32
	3	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（3））	33
	4	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（4））	34
	5	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（5））	35
	6	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（6））	36
	7	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（7））	37
	8	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（8））	38
	9	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（9））	39
	10	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（10））	40
	11	総合演習（1）	41
	12	総合演習（2）	42
	13	総合演習（3）	43
	14	総合演習（4）	44
	15	総合演習（5）	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)	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	音声表現Ⅶ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	発声応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発声実践知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（1））	31
	2	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（2））	32
	3	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（3））	33
	4	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（4））	34
	5	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（5））	35
	6	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（1））	36
	7	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（2））	37
	8	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（3））	38
	9	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（4））	39
	10	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（5））	40
	11	総合演習（1）	41
	12	総合演習（2）	42
	13	総合演習（3）	43
	14	総合演習（4）	44
	15	総合演習（5）	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)	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	音声表現Ⅷ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	発声応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	発声実践知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（1））	31
	2	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（2））	32
	3	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（3））	33
	4	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（4））	34
	5	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（5））	35
	6	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（6））	36
	7	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（7））	37
	8	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（8））	38
	9	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（9））	39
	10	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技実践練習（10））	40
	11	総合演習（1）	41
	12	総合演習（2）	42
	13	総合演習（3）	43
	14	総合演習（4）	44
	15	総合演習（5）	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)	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	演技表現VI		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	演技応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	演技実践知識を習得する		
教科書	配布プリント・資料		
特記			
授業計画	1	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（1））	31
	2	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（2））	32
	3	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（3））	33
	4	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（4））	34
	5	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（5））	35
	6	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（1））	36
	7	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（2））	37
	8	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（3））	38
	9	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（4））	39
	10	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（5））	40
	11	総合演習（1）	41
	12	総合演習（2）	42
	13	総合演習（3）	43
	14	総合演習（4）	44
	15	総合演習（5）	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)	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	演技表現Ⅶ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	演技応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	演技実践知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（1））	31
	2	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（2））	32
	3	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（3））	33
	4	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（4））	34
	5	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（5））	35
	6	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（1））	36
	7	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（2））	37
	8	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（3））	38
	9	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（4））	39
	10	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（5））	40
	11	総合演習（1）	41
	12	総合演習（2）	42
	13	総合演習（3）	43
	14	総合演習（4）	44
	15	総合演習（5）	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)	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	演技表現Ⅷ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	演技応用実技について学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	演技実践知識を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（1））	31
	2	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（2））	32
	3	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（3））	33
	4	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（4））	34
	5	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（5））	35
	6	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（6））	36
	7	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（7））	37
	8	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（8））	38
	9	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（9））	39
	10	アクター&アクトレス（舞台演技実践練習（10））	40
	11	総合演習（1）	41
	12	総合演習（2）	42
	13	総合演習（3）	43
	14	総合演習（4）	44
	15	総合演習（5）	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)	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	モバイルゲームプログラミング	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	Androidにおける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	アプリ開発から公開までの一連の流れを実行できる	
教科書	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発（秀和システム）	
特記		
授業計画	1 インロダクション 2 プロジェクトの構築 3 アプリの構造 4 レイアウト・イベント・ログ・デバッグ 5 基本的な入出力（1） 6 基本的な入出力（2） 7 入力ウィジェット（1） 8 入力ウィジェット（2） 9 便利ウィジェット（1） 10 便利ウィジェット（2） 11 リスト 12 ListViewのイベント処理（1） 13 ListViewのイベント処理（2） 14 リストのレイアウト（1） 15 リストのレイアウト（2） 16 ListViewの活用（1） 17 ListViewの活用（2） 18 柔軟性のあるリスト（1） 19 柔軟性のあるリスト（2） 20 レイアウト（1） 21 レイアウト（2） 22 タブパネルやフリップ可能なビュー（1） 23 タブパネルやフリップ可能なビュー（2） 24 ダイアログ（1） 25 ダイアログ（2） 26 メニュー（1） 27 メニュー（2） 28 ビュー描画（1） 29 ビュー描画（2） 30 ビュー描画（3）	31 ビュー描画（4） 32 アニメーション機能（1） 33 アニメーション機能（2） 34 テーマ・スタイル（1） 35 テーマ・スタイル（2） 36 インテントの基本（1） 37 インテントの基本（2） 38 画面間でデータ授受（1） 39 画面間でデータ授受（2） 40 暗黙的インテント（1） 41 暗黙的インテント（2） 42 フラグメント（1） 43 フラグメント（2） 44 ファイルにデータを保存（1） 45 ファイルにデータを保存（2） 46 データベースにデータを保存（1） 47 データベースにデータを保存（2） 48 アプリの設定情報を管理（1） 49 アプリの設定情報を管理（2） 50 位置情報（1） 51 位置情報（2） 52 HTTP（1） 53 HTTP（2） 54 HTTP（3） 55 音声ファイルを再生・録音 56 ハードウェアのその他の機能 57 サービス（1） 58 サービス（2） 59 アプリ公開（1） 60 アプリ公開（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	ゲームAIプログラミング		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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	ゲームAIをプログラムに実装できるようになる		
教科書	ゲームAI技術入門		
特記			
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（1）	40
	11	課題制作（2）	41
	12	課題制作（3）	42
	13	課題制作（4）	43
	14	課題制作（5）	44
	15	課題制作（6）	45
	16	課題制作（7）	46
	17	課題制作（8）	47
	18	課題制作（9）	48
	19	課題制作（10）	49
	20	課題制作（11）	50
	21	課題制作（12）	51
	22	課題制作（13）	52
	23	課題制作（14）	53
	24	課題制作（15）	54
	25	課題制作（16）	55
	26	課題制作（17）	56
	27	課題制作（18）	57
	28	課題制作（19）	58
	29	課題制作（20）	59
	30	課題制作（21）	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	ゲーム企画Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	ゲームの企画立案、作成の実習を行う		
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	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（翔泳社）		
特記			
授業計画	1	ゲームアイデアを考える（1）	31
	2	ゲームアイデアを考える（2）	32
	3	企画書作成（1）	33
	4	企画書作成（2）	34
	5	企画書作成（3）	35
	6	企画書作成（4）	36
	7	企画書作成（5）	37
	8	仕様書について	38
	9	仕様書作成（1）	39
	10	仕様書作成（2）	40
	11	仕様書作成（3）	41
	12	仕様書作成（4）	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
			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	ゲームCGII		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60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第4版		
特記			
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基本（1）	31
	2	キーフレームアニメーションの基本（2）	32
	3	キーフレームアニメーションの基本（3）	33
	4	キーフレームアニメーションの基本（4）	34
	5	キーフレームアニメーションの基本（5）	35
	6	キャラクターモデリング	36
	7	スケルトンの基本（1）	37
	8	スケルトンの基本（2）	38
	9	スケルトンの基本（3）	39
	10	スケルトンの基本（4）	40
	11	スケルトンの基本（5）	41
	12	キャラクターアニメーション（1）	42
	13	キャラクターアニメーション（2）	43
	14	キャラクターアニメーション（3）	44
	15	キャラクターアニメーション（4）	45
	16	キャラクターアニメーション（5）	46
	17	キャラクターアニメーション（6）	47
	18	キャラクターアニメーション（7）	48
	19	キャラクターアニメーション（8）	49
	20	キャラクターアニメーション（9）	50
	21	キャラクターアニメーション（10）	51
	22	アニメーション課題（1）	52
	23	アニメーション課題（2）	53
	24	アニメーション課題（3）	54
	25	アニメーション課題（4）	55
	26	アニメーション課題（5）	56
	27	アニメーション課題（6）	57
	28	アニメーション課題（7）	58
	29	アニメーション課題（8）	59
	30	アニメーション課題（9）	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	プログラミングIV	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	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#（技術評論社）	
特記		
授業計画	1 C#の学習を始める前に 2 C#の基本を学ぶ 3 変数と型（1） 4 変数と型（2） 5 演算子（1） 6 演算子（2） 7 条件分岐（1） 8 条件分岐（2） 9 繰り返し処理（1） 10 繰り返し処理（2） 11 配列とコレクション（1） 12 配列とコレクション（2） 13 メソッド（1） 14 メソッド（2） 15 クラスと構造体（1） 16 クラスと構造体（2） 17 クラスと構造体（3） 18 継承（1） 19 継承（2） 20 継承（3） 21 抽象クラスとインターフェイス（1） 22 抽象クラスとインターフェイス（2） 23 抽象クラスとインターフェイス（3） 24 クラス継承（1） 25 クラス継承（2） 26 クラス継承（3） 27 ジェネリック（1） 28 ジェネリック（2） 29 ジェネリック（3） 30 LINQ（1）	31 LINQ（2） 32 LINQ（3） 33 例外処理（1） 34 例外処理（2） 35 例外処理（3） 36 非同期処理（1） 37 非同期処理（2） 38 課題制作（1） 39 課題制作（2） 40 課題制作（3） 41 課題制作（4） 42 課題制作（5） 43 課題制作（6） 44 課題制作（7） 45 課題制作（8） 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	ゲームエンジン I	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	Unityの基本的な使用方法を学ぶ	
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を使用してスマートフォンゲームを作成する	
教科書	楽しく学ぶUnity2D超入門講座	
特記		
授業計画	1 Unityで開発する準備をしよう 2 C#の基本中の基本を覚えよう（1） 3 C#の基本中の基本を覚えよう（2） 4 C#の基本中の基本を覚えよう（3） 5 C#の基本中の基本を覚えよう（4） 6 条件分岐と繰り返しをマスターしよう（1） 7 条件分岐と繰り返しをマスターしよう（2） 8 条件分岐と繰り返しをマスターしよう（3） 9 条件分岐と繰り返しをマスターしよう（4） 10 Unityプログラミングの基本（1） 11 Unityプログラミングの基本（2） 12 Unityプログラミングの基本（3） 13 Unityプログラミングの基本（4） 14 Unityプログラミングの基本（5） 15 脱出ゲームをつくろう（1） 16 脱出ゲームをつくろう（2） 17 脱出ゲームをつくろう（3） 18 脱出ゲームをつくろう（4） 19 脱出ゲームをつくろう（5） 20 脱出ゲームをつくろう（6） 21 脱出ゲームをつくろう（7） 22 脱出ゲームをつくろう（8） 23 脱出ゲームをつくろう（9） 24 脱出ゲームをつくろう（10） 25 物理パズルゲームをつくろう（1） 26 物理パズルゲームをつくろう（2） 27 物理パズルゲームをつくろう（3） 28 物理パズルゲームをつくろう（4） 29 物理パズルゲームをつくろう（5） 30 物理パズルゲームをつくろう（6）	31 物理パズルゲームをつくろう（7） 32 物理パズルゲームをつくろう（8） 33 物理パズルゲームをつくろう（9） 34 物理パズルゲームをつくろう（10） 35 物理パズルゲームをつくろう（11） 36 物理パズルゲームをつくろう（12） 37 物理パズルゲームをつくろう（13） 38 物理パズルゲームをつくろう（14） 39 物理パズルゲームをつくろう（15） 40 物理パズルゲームをつくろう（16） 41 物理パズルゲームをつくろう（17） 42 物理パズルゲームをつくろう（18） 43 物理パズルゲームをつくろう（19） 44 物理パズルゲームをつくろう（20） 45 実機テストとアプリの公開 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	ゲームエンジンII	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	90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3Dゲームを制作する	
教科書	楽しく学ぶUnity3D超入門講座	
特記		
授業計画	1 Unityと3Dゲームアプリ市場 2 Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備 3 2Dゲームを作る（1） 4 3Dゲームを作る（2） 5 4Dゲームを作る（3） 6 5Dゲームを作る（4） 7 6Dゲームを作る（5） 8 ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（1） 9 ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（2） 10 ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（3） 11 「ユニティちゃん データ」の使い方 12 ドットイートゲームを作る（1） 13 ドットイートゲームを作る（2） 14 ドットイートゲームを作る（3） 15 ドットイートゲームを作る（4） 16 ドットイートゲームを作る（5） 17 ドットイートゲームを作る（6） 18 ドットイートゲームを作る（7） 19 コミュニケーションゲームを作る（1） 20 コミュニケーションゲームを作る（2） 21 コミュニケーションゲームを作る（3） 22 コミュニケーションゲームを作る（4） 23 コミュニケーションゲームを作る（5） 24 コミュニケーションゲームを作る（6） 25 コミュニケーションゲームを作る（7） 26 コミュニケーションゲームを作る（8） 27 コミュニケーションゲームを作る（9） 28 コミュニケーションゲームを作る（10） 29 迷路脱出ゲームを作る（1） 30 迷路脱出ゲームを作る（2）	31 迷路脱出ゲームを作る（3） 32 迷路脱出ゲームを作る（4） 33 迷路脱出ゲームを作る（5） 34 迷路脱出ゲームを作る（6） 35 迷路脱出ゲームを作る（7） 36 迷路脱出ゲームを作る（8） 37 迷路脱出ゲームを作る（9） 38 迷路脱出ゲームを作る（10） 39 AI対戦ゲームを作る（1） 40 AI対戦ゲームを作る（2） 41 AI対戦ゲームを作る（3） 42 AI対戦ゲームを作る（4） 43 AI対戦ゲームを作る（5） 44 AI対戦ゲームを作る（6） 45 AI対戦ゲームを作る（7） 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	ゲームプログラミング応用 I		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	60時間		
授業コマ数	30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		
特記			
授業計画	1	半透明	31
	2	テクスチャ（1）	32
	3	テクスチャ（2）	33
	4	テクスチャ（3）	34
	5	テクスチャ（4）	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（1）	38
	9	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー（2）	39
	10	頂点シェーダー（1）	40
	11	頂点シェーダー（2）	41
	12	法線マッピングと視差マッピング（1）	42
	13	法線マッピングと視差マッピング（2）	43
	14	ディゾルブシェーダー（1）	44
	15	ディゾルブシェーダー（2）	45
	16	課題制作（1）	46
	17	課題制作（2）	47
	18	課題制作（3）	48
	19	課題制作（4）	49
	20	課題制作（5）	50
	21	課題制作（6）	51
	22	課題制作（7）	52
	23	課題制作（8）	53
	24	課題制作（9）	54
	25	課題制作（10）	55
	26	課題制作（11）	56
	27	課題制作（12）	57
	28	課題制作（13）	58
	29	課題制作（14）	59
	30	課題制作（15）	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	ゲームプログラミング応用Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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		
特記			
授業計画	1	シェーダーを使って天候を表現（1）	31
	2	シェーダーを使って天候を表現（2）	32
	3	シェーダーを使って天候を表現（3）	33
	4	水面の表現（1）	34
	5	水面の表現（2）	35
	6	水面の表現（3）	36
	7	エフェクト（1）	37
	8	エフェクト（2）	38
	9	エフェクト（3）	39
	10	エフェクト（4）	40
	11	エフェクト（5）	41
	12	ジオメトリシェーダ（1）	42
	13	ジオメトリシェーダ（2）	43
	14	ジオメトリシェーダ（3）	44
	15	ジオメトリシェーダ（4）	45
	16	課題制作（1）	46
	17	課題制作（2）	47
	18	課題制作（3）	48
	19	課題制作（4）	49
	20	課題制作（5）	50
	21	課題制作（6）	51
	22	課題制作（7）	52
	23	課題制作（8）	53
	24	課題制作（9）	54
	25	課題制作（10）	55
	26	課題制作（11）	56
	27	課題制作（12）	57
	28	課題制作（13）	58
	29	課題制作（14）	59
	30	課題制作（15）	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	メディア情報学科 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	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	メディア情報学科 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			
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	メディア情報学科 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			
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	モーションIII		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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			
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	メディア情報学科 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			
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	課題制作Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	1 企画、コンセプト、絵コンテ作成（1） 2 企画、コンセプト、絵コンテ作成（2） 3 企画、コンセプト、絵コンテ作成（3） 4 企画、コンセプト、絵コンテ作成（4） 5 企画、コンセプト、絵コンテ作成（5） 6 素材制作（1） 7 素材制作（2） 8 素材制作（3） 9 素材制作（4） 10 素材制作・講評 11 映像作品制作（1） 12 映像作品制作（2） 13 映像作品制作（3） 14 映像作品制作（4） 15 映像作品制作（5） 16 映像作品制作（6） 17 映像作品制作（7） 18 映像作品制作（8） 19 映像作品制作（9） 20 映像作品制作（10） 21 映像作品制作（11） 22 映像作品制作（12） 23 映像作品制作（13） 24 映像作品制作（14） 25 映像作品制作（15） 26 映像作品制作（16） 27 映像作品制作（17） 28 映像作品制作（18） 29 映像作品制作（19） 30 映像作品制作（20）	31 映像作品制作（21） 32 映像作品制作（22） 33 映像作品制作（23） 34 映像作品制作（24） 35 映像作品制作（25） 36 映像作品制作（26） 37 映像作品制作（27） 38 映像作品制作（28） 39 映像作品制作（29） 40 映像作品制作（30） 41 映像作品制作（31） 42 映像作品制作（32） 43 映像作品制作（33） 44 映像作品制作（34） 45 映像作品制作（35） 46 映像作品制作（36） 47 映像作品制作（37） 48 映像作品制作（38） 49 映像作品制作（39） 50 映像作品制作（40） 51 映像作品制作（41） 52 映像作品制作（42） 53 映像作品制作（43） 54 映像作品制作（44） 55 映像作品制作（45） 56 映像作品制作（46） 57 映像作品制作（47） 58 映像作品制作（48） 59 映像作品制作（49） 60 映像作品制作（50）
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	メディア情報学科 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（5 1） 62 映像作品制作（5 2） 63 映像作品制作（5 3） 64 映像作品制作（5 4） 65 映像作品制作（5 5） 66 映像作品制作（5 6） 67 映像作品制作（5 7） 68 映像作品制作（5 8） 69 映像作品制作（5 9） 70 映像作品制作（6 0） 71 映像作品制作（6 1） 72 映像作品制作（6 2） 73 映像作品制作（6 3） 74 映像作品制作（6 4） 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	映像概論Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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			
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
		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Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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			
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	C G 造形		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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			
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	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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（1）	34
	5	フォーマット作成（2）	35
	6	コンテンツ制作（1）	36
	7	コンテンツ制作（2）	37
	8	コンテンツ制作（3）	38
	9	コンテンツ制作（4）	39
	10	コンテンツ制作（5）	40
	11	コンテンツ制作（6）	41
	12	コンテンツ制作（7）	42
	13	コンテンツ制作（8）	43
	14	コンテンツ制作（9）	44
	15	コンテンツ制作（10）	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	プレゼンテーションⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	グラフィックデザインⅢ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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		
授業計画	1 課題：フリーペーパー（1） 2 課題：フリーペーパー（2） 3 課題：フリーペーパー（3） 4 課題：フリーペーパー（4） 5 課題：フリーペーパー（5） 6 課題：フリーペーパー（6） 7 課題：フリーペーパー（7） 8 課題：フリーペーパー（8） 9 課題：フリーペーパー（9） 10 課題：フリーペーパー（10） 11 課題：フリーペーパー（11） 12 課題：フリーペーパー（12） 13 課題：フリーペーパー（13） 14 課題：フリーペーパー（14） 15 課題：フリーペーパー（15） 16 課題：フリーペーパー（16） 17 課題：フリーペーパー（17） 18 課題：フリーペーパー（18） 19 課題：フリーペーパー（19） 20 課題：フリーペーパー（20） 21 課題：フリーペーパー（21） 22 課題：フリーペーパー（22） 23 課題：フリーペーパー（23） 24 課題：フリーペーパー（24） 25 課題：フリーペーパー（25） 26 課題：フリーペーパー（26） 27 課題：フリーペーパー（27） 28 課題：フリーペーパー（28） 29 課題：フリーペーパー（29） 30 課題：フリーペーパー（30）	31 課題：フリーペーパー（31） 32 課題：フリーペーパー（32） 33 課題：フリーペーパー（33） 34 課題：フリーペーパー（34） 35 課題：フリーペーパー（35） 36 課題：フリーペーパー（36） 37 課題：フリーペーパー（37） 38 課題：フリーペーパー（38） 39 課題：フリーペーパー（39） 40 課題：フリーペーパー（40） 41 課題：フリーペーパー（41） 42 課題：フリーペーパー（42） 43 課題：プレゼン・講評 44 課題：ブラッシュUP（1） 45 課題：ブラッシュUP（2） 46 課題：パッケージデザイン（1） 47 課題：パッケージデザイン（2） 48 課題：パッケージデザイン（3） 49 課題：パッケージデザイン（4） 50 課題：パッケージデザイン（5） 51 課題：パッケージデザイン（6） 52 課題：パッケージデザイン（7） 53 課題：パッケージデザイン（8） 54 課題：パッケージデザイン（9） 55 課題：パッケージデザイン（10） 56 課題：パッケージデザイン（11） 57 課題：パッケージデザイン（12） 58 課題：パッケージデザイン（13） 59 課題：パッケージデザイン（14） 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	メディア情報学科 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		
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	メディア情報学科 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、VIの理解を深め応用方法を習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 CI、VIとは 2 課題：参考収集 3 課題：店舗企画（1） 4 課題：店舗企画（2） 5 課題：ロゴマーク（1） 6 課題：ロゴマーク（2） 7 課題：ロゴマーク（3） 8 課題：ロゴマーク（4） 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（1） 11 課題：ショップアイテム制作（2） 12 課題：ショップアイテム制作（3） 13 課題：ショップアイテム制作（4） 14 課題：ショップアイテム制作（5） 15 課題：ショップアイテム制作（6） 16 課題：ショップアイテム制作（7） 17 課題：ショップアイテム制作（8） 18 課題：ショップアイテム制作（9） 19 課題：ショップアイテム制作（10） 20 課題：ショップアイテム制作（11） 21 課題：ショップアイテム制作（12） 22 課題：ショップアイテム制作（13） 23 課題：ショップアイテム制作（14） 24 課題：ショップアイテム制作（15） 25 課題：ショップアイテム制作（16） 26 課題：企画書・プレゼン用資料作成（1） 27 課題：企画書・プレゼン用資料作成（2） 28 課題：企画書・プレゼン用資料作成（3） 29 課題：プレゼン・講評 30 課題：ブラッシュUP	31 課題：ショップアイテム制作（17） 32 課題：ショップアイテム制作（18） 33 課題：ショップアイテム制作（19） 34 課題：ショップアイテム制作（20） 35 課題：ショップアイテム制作（21） 36 課題：ショップアイテム制作（22） 37 課題：ショップアイテム制作（23） 38 課題：ショップアイテム制作（24） 39 課題：ショップアイテム制作（25） 40 課題：ショップアイテム制作（26） 41 課題：企画書・プレゼン用資料作成（4） 42 課題：企画書・プレゼン用資料作成（5） 43 課題：企画書・プレゼン用資料作成（6） 44 課題：プレゼン・講評 45 課題：ブラッシュUP 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	エディトリアルデザイン	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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		
授業計画	1 Indesignの特徴と役割りの理解 2 Indesign実習「基本的な使い方」（1） 3 Indesign実習「基本的な使い方」（2） 4 Indesign実習「基本的な使い方」（3） 5 Indesign実習「ケーススタディ」（1） 6 Indesign実習「ケーススタディ」（1） 7 Indesign実習「ケーススタディ」（2） 8 Indesign実習「ケーススタディ」（2） 9 Indesign実習「ケーススタディ」（3） 10 Indesign実習「ケーススタディ」（3） 11 Indesign実習「ケーススタディ」（4） 12 Indesign実習「ケーススタディ」（4） 13 Indesign実習「ケーススタディ」（5） 14 Indesign実習「ケーススタディ」（5） 15 Indesign実習「ケーススタディ」（6） 16 Indesign実習「ケーススタディ」（6） 17 Indesign実習「ケーススタディ」（7） 18 Indesign実習「ケーススタディ」（7） 19 Indesign実習「ケーススタディ」（8） 20 Indesign実習「ケーススタディ」（8） 21 Indesign実習「ケーススタディ」（9） 22 Indesign実習「ケーススタディ」（9） 23 Indesign実習「ケーススタディ」（10） 24 Indesign実習「ケーススタディ」（10） 25 Indesign実習「入稿する前に」 26 課題：ポートフォリオ制作（1） 27 課題：ポートフォリオ制作（2） 28 課題：ポートフォリオ制作（3） 29 課題：ポートフォリオ制作（4） 30 課題：講評	31 課題：ブラッシュUP 32 課題：文庫（新書）デザイン制作① 33 課題：文庫（新書）デザイン制作② 34 課題：文庫（新書）デザイン制作③ 35 課題：文庫（新書）デザイン制作④ 36 課題：文庫（新書）デザイン制作⑤ 37 課題：プレゼン・講評 38 課題：ブラッシュUP 39 課題：装丁デザイン① 40 課題：装丁デザイン② 41 課題：装丁デザイン③ 42 課題：装丁デザイン④ 43 課題：装丁デザイン⑤ 44 課題：プレゼン・講評 45 課題：ブラッシュUP 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Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	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、Bootstrap4 フロントエンド開発の教科書	
特記		
授業計画	1 インTRODクシヨン 2 Bootstrapのレイアウト（1） 3 Bootstrapのレイアウト（2） 4 基本的なスタイリング（1） 5 基本的なスタイリング（2） 6 基本的なコンポーネント（1） 7 基本的なコンポーネント（2） 8 ナビゲーションのコンポーネント（1） 9 ナビゲーションのコンポーネント（2） 10 フォームとボタンのコンポーネント（1） 11 フォームとボタンのコンポーネント（2） 12 JavaScriptを利用したコンポーネント（1） 13 JavaScriptを利用したコンポーネント（2） 14 JavaScriptを利用したコンポーネント（3） 15 ユーティリティ（1） 16 ユーティリティ（2） 17 ユーティリティ（3） 18 ユーティリティ（4） 19 Bootstrapでモックアップを作る（1） 20 Bootstrapでモックアップを作る（2） 21 Bootstrapでモックアップを作る（3） 22 Bootstrapでモックアップを作る（4） 23 Bootstrapのカスタマイズ 24 まとめ 25 WordPress の基本（1） 26 WordPress の基本（2） 27 投稿や固定ページで記事を書く（1） 28 投稿や固定ページで記事を書く（2） 29 投稿や固定ページで記事を書く（3） 30 Gutenberg エディターを使いこなす	31 Web ページのコンテンツを充実させる（1） 32 Web ページのコンテンツを充実させる（2） 33 Web ページのコンテンツを充実させる（3） 34 サイトのデザインをカスタマイズする（1） 35 サイトのデザインをカスタマイズする（2） 36 テンプレートの働きを理解する 37 PHPの基本（1） 38 PHPの基本（2） 39 SEOを強化する 40 SNSとの連携を強化する 41 まとめ 42 実習（1） 43 実習（2） 44 実習（3） 45 まとめ 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	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	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（1）	34
	5	フォーマット作成（2）	35
	6	コンテンツ制作（1）	36
	7	コンテンツ制作（2）	37
	8	コンテンツ制作（3）	38
	9	コンテンツ制作（4）	39
	10	コンテンツ制作（5）	40
	11	コンテンツ制作（6）	41
	12	コンテンツ制作（7）	42
	13	コンテンツ制作（8）	43
	14	コンテンツ制作（9）	44
	15	コンテンツ制作（10）	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Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	メディア情報学科 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	メディア情報学科 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	制作実習Ⅴ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	課題制作Ⅳ	
実務家教員授業		
学部・学科	メディア情報学科 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	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		