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	3 0 時間		
授業コマ数	1577		
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演	9 9	
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		
実務家教員の紹介			
授業計画	1 就職スケジュール 3 一般常識試験 4 適性検査 5 作文 6 敬語と立ち居振舞い 7 面接試験のねらい 8 自己PRとは 9 自己PRの書き方(2) 11 自己PRの書き方(3) 12 自己PRの書き方(4) 13 好ましくない自己PRの例 14 仕事の選び方 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60	
成績評価方法	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		
(試験実施方法)			
備考			

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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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、必要に応じて復行	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) 2 一般常識対策(2) 3 一般常識対策(3) 4 一般常識対策(4) 5 一般常識対策(5) 6 適性試験対策(1) 7 適性試験対策(3) 9 適性試験対策(4) 10 適性試験対策(5) 11 漢字試験対策(1) 12 漢字試験対策(3) 14 漢字試験対策(3) 14 漢字試験対策(4) 15 効果測定 漢字 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価	
(試験実施方法)	A DESCRIPTION OF THE PROPERTY	
備考		

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	3 0 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 (2) 3 問題対策 (3) 4 問題対策 (4) 5 問題対策 (5) 6 問題対策 (6) 7 問題対策 (7) 8 問題対策 (8) 9 問題対策 (10) 11 問題対策 (11) 12 問題対策 (12) 13 問題対策 (13) 14 問題対策 (14) 15 問題対策 (15) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	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	
(試験実施方法)	1人人にはないのう フェンファント 1次日でもり 5万元 5日間	
備考		

タイトル	内容	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	
	各科目での習熟度を高める	
	なし	
特記		
授業計画	1 制作実習(1) 31 2 制作実習(2) 32 制作実習(3) 33 4 制作実習(4) 34 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(15) 45 制作実習(16) 46 16 制作実習(16) 46 17 制作実習(18) 45 制作実習(18) 48 19 制作実習(19) 49 制作実習(20) 50 21 制作実習(21) 51 制作実習(22) 52 23 制作実習(23) 53 44 制作実習(24) 54 制作実習(25) 制作実習(26) 56 制作実習(29) 場別作実習(29) 59 別件実習(29) 59 別作実習(29) 59 別作実習(30) 60	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内]容
	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	3 0 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	初心者からちゃんとしたプロになるPhotosh	op基礎入門
特記		
授業計画	1 オリエンテーション。Ps使用例紹介 2 Ps実習 基本操作など 3 Ps実習 色調補正・基礎 (1) 5 Ps実習 画像加工・基礎 (2) 6 Ps実習 画像補正・基礎 (1) 7 Ps実習 画像一成・基礎 (1) 10 Ps実習 画像一成・基礎 (2) 11 Ps実習 画像制作・基礎 (2) 12 Ps実習 画像制作・基礎 (2) 13 Ps実習 文字・色 (カラーモード) 14 課題制作 (1) 15 課題制作 (2) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	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
成績評価方法	30	
(試験実施方法)	MINESTER TOO TO MINESTER IT I AG IN ON IN WILL THE	
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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(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(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(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(23) 53 24 課題制作(25) 55 26 課題制作(26) 56 27 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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	PRINCE DATE OF THE PRINCE DATE O	
備考		

実務家教員民業	タイトル		内容
		デッサン応用 I	
展修年次 1年次 問講学期 後期 経期			
展修年次 1年次 問講学期 後期 経期	学部・学科		
関語学別 後期 投票的語 12 0 時間 投票的語 12 0 時間 投票的語 12 0 時間 投票的語 12 0 時間 投票を収 バースを意識したデッサンを学習する 投票を収 バースを意識したデッサンを学習する 投票を収 バースを連解した上で立体的なデッサンが描けるようにする 教科書 オリジナル教材 特記 1 違近法 (屋内スケッチ1) (1) 31 根モチーフ (原入) 根モチーフ (原入) 1			
接案方法 講義・実習 接案的間 1 2 0時間 投業のである 1 2 0時間 投業のである 1 2 0時間 投業のである 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2			
接業が出			
授業制画			
授業郵要			
授業観要 バースを意識したデッサンを学習する			
接成目標			
達成目標			
教科書 オリジナル教材 特記 1 遠近法(屋内スケッチ1)(1) 31 組モチーフ(導入) 32 組モチーフ(構図) 3 超近法(屋内スケッチ1)(2) 32 組モチーフ(パランス)(1) 4 遠近法(屋内スケッチ1)(4) 34 組モチーフ(パランス)(2) 35 組モチーフ(精き込み)(1) 6 遠近法(屋内スケッチ1)(1) 36 組モチーフ(描き込み)(1) 6 遠近法(屋内スケッチ1)(2) 37 組モチーフ(描き込み)(2) 7 遠近法(屋内スケッチ1)(3) 38 組モチーフ(信き込み)(2) 7 遠近法(屋内スケッチ11)(3) 38 組モチーフ(電送の指き分け)(1) 8 遠近法(屋内スケッチ11)(3) 38 組モチーフ(電送の指き分け)(1) 8 遠近法(屋内スケッチ11)(4) 39 講評会 40 人体とパースについて(1) 11 銀売留写(1) 41 人体とパースについて(2) 42 円のパース(1) 12 規売留写(2) 42 円のパース(1) 13 規売留写(2) 42 円のパース(2) 14 現売留写(4) 44 3点パース(基礎)(2) 45 3点パース(基礎)(2) 16 規売留写(2) 47 トレース(家)(2) 18 規信留写(3) 48 トレース(家)(2) 18 規信留写(3) 48 トレース(家)(2) 48 表示会 (4) 20 講評会 50 トレース(家)(4) トレース(家)(6) トレース(家)(6) セース(家)(6) セース(家)(7) 23 色用紙を使ってのデッサン(4) 51 トレース(家)(6) セース(家)(6) セース(家)(7) 23 色用紙を使ってのデッサン(4) 54 人と背景のパランス(2) 27 型ボデッサン(空間插画)(2) 56 人物プロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 28 型ボデッサン(空間插画)(2) 56 人物プロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 選座利作100% 課題利作における得点で評価			描けるようにする
特記 1 遠近法(屋内スケッチ1)(1) 31 超モチーフ(導入) 2 遠近法(屋内スケッチ1)(2) 32 組モチーフ(導入) 4 遠近法(屋内スケッチ1)(3) 33 超モチーフ(内シンス)(1) 4 遠近法(屋内スケッチ1)(4) 34 組モチーフ(小ランス)(2) 5 講評会 35 組モチーフ(協き込み)(1) 6 遠近法(屋内スケッチ1)(1) 36 組モチーフ(対き込み)(1) 7 遠近法(屋内スケッチ1)(2) 37 組モチーフ(協き込み)(2) 7 遠近法(屋内スケッチ1)(3) 38 組モチーフ(関惑の協き分け)(1) 8 遠近法(屋内スケッチ1)(4) 39 講評会 10 講評会 40 人体とバースについて(1) 11 風景情写 (2) 42 円のバース(1) 12 風景情写 (2) 42 円のバース(1) 13 風景情写(2) 42 円のバース(2) 14 風景情写(2) 42 円のバース(2) 15 講評会 45 3点バース(基礎)(2) 16 風景情写(2) 47 トレース(家)(3) 19 風景情写(2) 47 トレース(家)(3) 19 風景情写(2) 47 トレース(家)(3) 19 風景情写(2) 47 トレース(家)(5) 20 講評会 50 トレース(家)(6) 21 色用紙を使ってのデッサン(1) 51 トレース(家)(6) 22 色用紙を使ってのデッサン(3) 53 人と背景のバランス(1) 24 色用紙を使ってのデッサン(3) 53 人と背景のバランス(1) 25 想定デッサン(空間插画)(1) 55 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(2) 42 関東デッサン(空間描画)(2) 56 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 28 想定デッサン(空間描画)(2) 56 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 成総評価方法 (試験実施方法) 22 課題制作100% 課題制作における得点で評価		***	画りるようにする
超近法(屋内スケッチ1)(1) 31 組モチーフ(導入) 2 遠近法(屋内スケッチ1)(2) 32 組モチーフ(構図) 3 祖モチーフ(構図) 3 祖モチーフ(将図) 3 祖モチーフ(将図) 3 祖モチーフ(バランス)(1) 4 遠近法(屋内スケッチ1)(4) 34 祖モチーフ(バランス)(2) 5 講評会 35 組モチーフ(描き込み)(1) 6 遠近法(屋内スケッチII)(1) 36 祖モチーフ(描き込み)(2) 7 遠近法(屋内スケッチII)(2) 37 祖モチーフ(質感の描き分け)(1) 8 遠近法(屋内スケッチII)(3) 38 組モチーフ(質感の描き分け)(1) 8 遠近法(屋内スケッチII)(4) 39 講評会 40 人体とバースについて(1) 11 風景描写 I(1) 41 人体とバースについて(2) 12 風景描写 I(2) 42 円のバース(1) 13 風景描写 I(3) 43 円のバース(2) 44 日のバース(2) 45 3 点バース(基礎)(2) 16 風景描写 I(3) 45 3 点バース(基礎)(2) 17 風景描写 I(3) 45 3 点バース(基礎)(2) 18 風景描写 I(3) 46 トレース(家)(1) 17 風景描写 I(3) 48 トレース(家)(2) 18 風景描写 I(4) 49 トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(6) 22 色用紙を使ってのデッサン(2) 52 トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(5) セース(会)(6) 22 27 世紀を使ってのデッサン(2) 52 トレース(家)(6) 25 セース・アンン(2) 27 世紀を使ってのデッサン(2) 55 人巻背景のパランス(2) 26 世紀を使ってのデッサン(2) 55 人巻カロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 28 世定デッサン(空間描画)(3) 57 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 28 世定デッサン(空間描画)(4) 58 人巻クロッキー実習(動きのあるボーズ)(5) 人教クロッキー実習(動きのあるボーズ)(5) 成線計画・2) 人教クロッキー実習(動きのあるボーズ)(5) 人教クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 人教のロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 人様に対してきるが、1) 1		2 9 7 7 PFX(1)	
2 遠近法(屋内スケッチ1)(2) 32 組モチーフ(構図) 32 道近法(屋内スケッチ1)(3) 34 組モチーフ(バランス)(1) 4 遠近法(屋内スケッチ1)(4) 34 組モチーフ(バランス)(2) 35 4組モチーフ(描き込み)(1) 6 遠近法(屋内スケッチⅡ)(1) 36 4組モチーフ(描き込み)(1) 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4	1寸 計	1 遠浜法 (屋内フケッチ I) (1)	21 組エチーフ (道 ス)
3 遠近法(屋内スケッチ1)(3) 33 組モチーフ(バランス)(1) 34 超近法(屋内スケッチ1)(4) 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)(1) 36 組モチーフ(描き込み)(2) 37 組モチーフ(描き込み)(2) 38 選近法(屋内スケッチⅡ)(3) 38 組モチーフ(質感の描き分け)(1) 39 遠近法(屋内スケッチⅡ)(3) 38 組モチーフ(質感の描き分け)(2) 37 組モチーフ(質感の描き分け)(2) 38 組モチーフ(質感の描き分け)(2) 38 組モチーフ(質感の描き分け)(2) 38 組モチーフ(質感の描き分け)(2) 38 41 41 人体とバースについて(1) 41 人体とバースについて(2) 42 円のバース(1) 13 風景描写Ⅱ(3) 41 人体とバースについて(2) 42 円のバース(2) 44 3 点バース(基礎)(1) 45 3 点バース(基礎)(1) 46 トレース(家)(1) 46 トレース(家)(1) 47 トレース(家)(1) 48 49 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 47 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 48 トレース(家)(3) 49 トレース(家)(3) 40 トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(5) イ) イ) イ) イ) イ) イ) イ)			
5 講評会 35 調託会 35 調託会 36 超モチーフ (描き込み) (1) 1			
5 講評会 35 調託会 35 調託会 36 超モチーフ (描き込み) (1) 1			
7 遠近法(屋内スケッチⅡ)(2) 37 組モチーフ(質感の描き分け)(1) 38 超近法(屋内スケッチⅡ)(3) 38 組モチーフ(質感の描き分け)(2) 遠近法(屋内スケッチⅡ)(4) 39 講評会 40 人体とバースについて(1) 11 風景描写Ⅰ(1) 41 人体とバースについて(2) 12 風景描写Ⅰ(3) 43 円のバース(1) 13 風景描写Ⅰ(3) 43 円のバース(2) 44 月のバース(2) 44 3点バース(基礎)(1) 15 講評会 45 3点バース(基礎)(2) 46 トレース(家)(1) 17 風景描写Ⅱ(1) 46 トレース(家)(1) 17 風景描写Ⅱ(2) 47 トレース(家)(3) 18 風景描写Ⅱ(3) 48 トレース(家)(3) 19 風景描写Ⅱ(4) 49 トレース(家)(3) 19 風景描写 Ⅱ(4) 49 トレース(家)(6) 20 講評会 20 世紀を使ってのデッサン(1) 51 トレース(家)(6) 21 色用紙を使ってのデッサン(2) 52 トレース(家)(6) 22 色用紙を使ってのデッサン(2) 52 トレース(家)(6) 22 色用紙を使ってのデッサン(4) 54 人と背景のバランス(1) 26 型定デッサン(空間描画)(2) 56 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(2) 型定デッサン(空間描画)(2) 56 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 28 型定デッサン(空間描画)(4) 58 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(4) 42 型定デッサン(空間描画)(4) 58 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(5) 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(5) 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 成績評価方法 課題制作100% 課題制作における得点で評価		5 講評会	35 組モチーフ(描き込み)(1)
8 遊近法(屋内スケッチⅡ)(4) 38 組モチーフ(質感の描き分け)(2) 9 遊近法(屋内スケッチⅡ)(4) 39 講評会 10 講評会 40 人体とバースについて(1) 11 風景描写Ⅰ(1) 41 人体とバースについて(2) 12 風景描写Ⅰ(2) 42 円のバース(2) 13 風景描写Ⅰ(4) 44 3点バース(基礎)(1) 15 講評会 45 3点バース(基礎)(2) 16 風景描写Ⅱ(1) 46 トレース(家)(1) 17 風景描写Ⅱ(2) 47 トレース(家)(3) 19 風景描写Ⅱ(4) 49 トレース(家)(3) 19 風景描写Ⅱ(4) 49 トレース(家)(5) 21 色用紙を使ってのデッサン(1) 51 トレース(家)(6) 22 色用紙を使ってのデッサン(2) 52 トレース(家)(6) 23 色用紙を使ってのデッサン(3) 53 人と背景のバランス(1) 24 色用紙を使ってのデッサン(9間描画)(1) 55 人物フロッキー実習(動きのあるボーズ)(1) 26 想定デッサン(空間描画)(3) 57 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 28 想定デッサン(空間描画)(3) 57 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(5) 30 講評会 60 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 球類・ボース・製造のよった。この		6 遠近法(屋内スケッチⅡ)(1)	36 組モチーフ(描き込み)(2)
9 遠近法(屋内スケッチⅡ)(4) 39 講評会 10 講評会 40 人体とパースについて(1) 11 風景描写Ⅰ(1) 41 人体とパースについて(2) 12 風景描写Ⅰ(2) 42 円のパース(1) 13 風景描写Ⅰ(4) 44 3点パース(基礎)(1) 15 講評会 45 3点パース(基礎)(2) 16 風景描写Ⅱ(1) 46 トレース(家)(1) 17 風景描写Ⅱ(2) 47 トレース(家)(2) 18 風景描写Ⅱ(4) 49 トレース(家)(3) 19 風景描写Ⅱ(4) 49 トレース(家)(6) 20 講評会 50 トレース(家)(6) 21 色用紙を使ってのデッサン(1) 51 トレース(家)(6) 22 色用紙を使ってのデッサン(2) 52 トレース(家)(7) 23 色用紙を使ってのデッサン(3) 53 人と背景のパランス(1) 24 色用紙を使ってのデッサン(空間描画)(1) 55 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(2) 25 想定デッサン(空間描画)(3) 57 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 28 想定デッサン(空間描画)(5) 59 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 政績評価方法 課題制作100% 課題制作における得点 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6)		7 遠近法(屋内スケッチⅡ)(2)	37 組モチーフ(質感の描き分け) (1)
10 講評会		8 遠近法(屋内スケッチⅡ)(3)	38 組モチーフ(質感の描き分け) (2)
11 風景描写 I (1)		9 遠近法(屋内スケッチⅡ)(4)	39 講評会
12 風景描写 I (2)		10 講評会	40 人体とパースについて(1)
13 風景描写I(3)		11 風景描写 I (1)	41 人体とパースについて(2)
授業計画 14 風景描写 I (4) 45 3点バース (基礎) (1) 15 講評会 46 トレース (家) (1) 17 風景描写 II (1) 46 トレース (家) (2) 18 風景描写 II (3) 48 トレース (家) (3) 19 風景描写 II (4) 49 トレース (家) (4) 20 講評会 50 トレース (家) (5) 21 色用紙を使ってのデッサン (1) 51 トレース (家) (6) 22 色用紙を使ってのデッサン (2) 52 トレース (家) (7) 23 色用紙を使ってのデッサン (3) 53 人と背景のバランス (1) 24 色用紙を使ってのデッサン (4) 54 人と背景のバランス (2) 25 想定デッサン (空間描画) (1) 55 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (1) 26 想定デッサン (空間描画) (3) 57 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (3) 28 想定デッサン (空間描画) (4) 58 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (3) 28 想定デッサン (空間描画) (5) 59 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (5) 30 講評会 ほ前における得点で評価 100% 課題制作における得点で評価 100%		12 風景描写 I (2)	42 円のパース (1)
投業計画		13 風景描写 I (3)	43 円のパース (2)
投業計画		14 風景描写 I (4)	44 3点パース (基礎) (1)
16 風景描写Ⅱ(1)	授業計画	15 講評会	45 3 点パース (基礎) (2)
18 風景描写II (3) 48 トレース (家) (3) 19 風景描写II (4) 49 トレース (家) (4) 20 講評会 50 トレース (家) (5) 51 トレース (家) (5) 51 トレース (家) (6) 52 色用紙を使ってのデッサン (2) 52 トレース (家) (7) 53 人と背景のバランス (1) 24 色用紙を使ってのデッサン (4) 54 人と背景のバランス (2) 25 想定デッサン (空間描画) (1) 55 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (1) 26 想定デッサン (空間描画) (2) 56 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (2) 27 想定デッサン (空間描画) (3) 57 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (3) 28 想定デッサン (空間描画) (4) 58 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (4) 29 想定デッサン (空間描画) (5) 59 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (5) 30 講評会 60 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (6) 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作における得点で評価	1久米市 固	16 風景描写Ⅱ (1)	46 トレース (家) (1)
19 風景描写II(4) 49 トレース(家)(4) トレース(家)(5) トレース(家)(5) トレース(家)(6) トレース(家)(6) トレース(家)(6) トレース(家)(6) トレース(家)(6) トレース(家)(7) 22 色用紙を使ってのデッサン(2) 52 トレース(家)(7) 23 色用紙を使ってのデッサン(3) 53 人と背景のバランス(1) 24 色用紙を使ってのデッサン(4) 54 人と背景のバランス(2) 25 想定デッサン(空間描画)(1) 55 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(1) 26 想定デッサン(空間描画)(2) 56 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(2) 27 想定デッサン(空間描画)(3) 57 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(3) 28 想定デッサン(空間描画)(4) 58 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(4) 29 想定デッサン(空間描画)(5) 59 人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(5) 30 講評会 ほ類評合 課題制作における得点で評価 3 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 大物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(6) 日本における得点で評価 3 日本における場合に対します。 4 日本における情報を見まる。 4 日本に対しまる。 4 日本に対		17 風景描写Ⅱ (2)	47 トレース(家) (2)
20講評会50トレース (家) (5)21色用紙を使ってのデッサン (1)51トレース (家) (6)22色用紙を使ってのデッサン (2)52トレース (家) (7)23色用紙を使ってのデッサン (3)53人と背景のバランス (1)24色用紙を使ってのデッサン (4)54人と背景のバランス (2)25想定デッサン (空間描画) (1)55人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (1)26想定デッサン (空間描画) (2)56人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (3)27想定デッサン (空間描画) (4)58人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (4)29想定デッサン (空間描画) (5)59人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (5)30講評会60人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (6)		18 風景描写Ⅱ (3)	48 トレース (家) (3)
21 色用紙を使ってのデッサン (1)51 トレース (家) (6)22 色用紙を使ってのデッサン (2)52 トレース (家) (7)23 色用紙を使ってのデッサン (3)53 人と背景のバランス (1)24 色用紙を使ってのデッサン (4)54 人と背景のバランス (2)25 想定デッサン (空間描画) (1)55 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (1)26 想定デッサン (空間描画) (2)56 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (2)27 想定デッサン (空間描画) (3)57 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (3)28 想定デッサン (空間描画) (4)58 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (4)29 想定デッサン (空間描画) (5)59 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (5)30 講評会59 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)課題制作における得点で評価			
22 色用紙を使ってのデッサン (2)52 トレース (家) (7)23 色用紙を使ってのデッサン (3)53 人と背景のバランス (1)24 色用紙を使ってのデッサン (4)54 人と背景のバランス (2)25 想定デッサン (空間描画) (1)55 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (1)26 想定デッサン (空間描画) (2)56 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (2)27 想定デッサン (空間描画) (3)57 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (3)28 想定デッサン (空間描画) (4)58 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (4)29 想定デッサン (空間描画) (5)59 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (5)30 講評会60 人物クロッキー実習 (動きのあるボーズ) (6)成績評価方法 (試験実施方法)課題制作における得点で評価			
23色用紙を使ってのデッサン (3)53人と背景のバランス (1)24色用紙を使ってのデッサン (4)54人と背景のバランス (2)25想定デッサン (空間描画) (1)55人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (1)26想定デッサン (空間描画) (2)56人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (2)27想定デッサン (空間描画) (3)57人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (3)28想定デッサン (空間描画) (4)58人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (4)29想定デッサン (空間描画) (5)59人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (5)30講評会60人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (6)			
24色用紙を使ってのデッサン(4)54人と背景のバランス(2)25想定デッサン(空間描画)(1)55人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(1)26想定デッサン(空間描画)(2)56人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(2)27想定デッサン(空間描画)(3)57人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(3)28想定デッサン(空間描画)(4)58人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(4)29想定デッサン(空間描画)(5)59人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(5)30講評会60人物クロッキー実習(動きのあるボーズ)(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			
25想定デッサン (空間描画) (1)55人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (1)26想定デッサン (空間描画) (2)56人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (2)27想定デッサン (空間描画) (3)57人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (3)28想定デッサン (空間描画) (4)58人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (4)29想定デッサン (空間描画) (5)59人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (5)30講評会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			
26想定デッサン (空間描画) (2)56人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (2)27想定デッサン (空間描画) (3)57人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (3)28想定デッサン (空間描画) (4)58人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (4)29想定デッサン (空間描画) (5)59人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (5)30講評会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)課題制作における得点で評価			
27 想定デッサン(空間描画)(3) 57 人物クロッキー実習(動きのあるポーズ)(3) 28 想定デッサン(空間描画)(4) 58 人物クロッキー実習(動きのあるポーズ)(4) 29 想定デッサン(空間描画)(5) 59 人物クロッキー実習(動きのあるポーズ)(5) 30 講評会 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			
28 想定デッサン (空間描画) (4) 58 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (4) 29 想定デッサン (空間描画) (5) 59 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (5) 30 講評会 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) 課題制作における得点で評価			
29想定デッサン (空間描画) (5)59人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (5)30講評会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			
30 講評会 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 100% における得点で評価 100% における情報における情報における情報における情報における情報における情報における情報における情報における情報における情報における情報によりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりに			
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			
課題制作100% 課題制作における得点で評価 (試験実施方法)	成績評価方法		I I
備考		課題制作100% 課題制作における得点で 	泮仙
	備考		

タイトル	内	
授業科目		
	0	
	メディア情報学科 2年制	
履修年次	1年次	
	<u> 八</u> 通年	
	選択	
	演習・実習	
授業時間	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
	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
12 17 17 17 22 1	テキストによる講義と基礎的な実習	IN CRI
	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を	堪 ノアレができるとうにたる
	オリジナル教材	
2111		、ニカカーの世とせといの甘葉なおこっ
特記	雑誌掲載や受賞歴等の実績をもつ漫画家がキ 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
授業計画	15 基礎画法(逆さ画法)(2)	45
汉未时回	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 24 画面分割構図	53
	24 画面分割構図25 背景技法(自然物の作画)(1)	54 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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	P	内容
授業科目	デッサン基礎 I	
実務家教員授業		
学部・学科		
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	6037	
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養き) 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	長現できるようにする
教科書	オリジナル教材	
 特記		
	1 デッサン概要説明	31 人物クロッキー実習 (顔)
	2 道具の使い方と基本準備	32 人物クロッキー実習(頭身)
	3 簡単なクロッキー	33 人物クロッキー実習(上半身) (1)
	4 簡単なクロッキー応用	34 人物クロッキー実習(上半身) (2)
	5 基礎デッサン(立方体)(1)	35 人物クロッキー実習(腕)(1)
	6 基礎デッサン(立方体)(2)	36 人物クロッキー実習(腕)(2)
	7 基礎デッサン(円柱)(1)	37 人物クロッキー実習(足)(1)
	8 基礎デッサン (円柱) (2)	38 人物クロッキー実習(足)(2)
	9 基礎デッサン (球体) (1)	39 人物クロッキー実習(全身) (1)
	10 基礎デッサン(球体)(2)	40 人物クロッキー実習(全身) (2)
	11 想定デッサンI (1) 12 想定デッサンI (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)
	12 窓足ノッリン I (2) 13 想定デッサン I (3)	43 人物クロッキー実習 (ポーズ) (3)
	13 窓ピテッテン I (3) 14 想定デッサン I (4)	44 構図についての基礎知識
	15 想定デッサンI(5)	45 構図 (大きさ、位置)
授業計画	16 講評会	46 構図 (空間)
	17 想定デッサン II (1)	47 1点パース (基礎)
	18 想定デッサンⅡ(2)	48 1点パース (立方体) (1)
	19 想定デッサンⅡ(3)	49 1 点パース(立方体)(2)
	20 想定デッサン II (4)	50 1点パース(机・椅子)(1)
	21 想定デッサンII (5)	51 1 点パース(机・椅子)(2)
	22 講評会	52 2点パース (基礎)
	23 面取りデッサン(面の理解)(1)	53 2点パース (パースライン) (1)
	24 面取りデッサン(面の理解)(2) 25 際時世紀 (4)	54 2点パース (パースライン) (2)
	25 質感描写 1 (金属) (1) 26 質感描写 1 (金属) (2)	55 2点パース(教室) (1) 56 2点パース(教室) (2)
	27 質感描写 2 (ガラス) (1)	50 2点ハーハ (教主) (2) 57 2点パース (教室) (3)
	27 貝感曲サ2 (ガラス) (1) 28 質感描写 2 (ガラス) (2)	57 2点パース (教皇) (3) 58 2点パース (階段) (1)
	29 質感描写 5 (布) (1)	59 2点パース (階段) (2)
	30 質感描写 5 (布) (2)	60 講評会
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評	<u> </u>
(試験実施方法)	BAVのはは11 100 /0 BYVのはは11 にゅった。例は当て日 IIII	
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	こ 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) 2 目・まゆ毛の描き方 4 口の描き方 5 人体比率(正面、横向き、斜め) 6 顔(アオリ、フカン) 7 体(アオリ、フカン) 8 影のつけ方 9 骨 10 筋肉 11 髪の毛の描き方 12 手の描き方 13 足の描き方 14 胸の描き方 15 尻の描き方 16 人物の描き方(骨の構造)(1) 17 人物の描き方(骨の構造)(2) 18 人物の描き方(筋肉の構造)(2) 18 人物の描き方(筋肉の構造)(2) 20 人物の描き方(男性の身体の基本)(2) 20 人物の描き方(男性の身体の基本)(2) 21 人物の描き方(座る姿勢)(1) 22 人物の描き方(座る姿勢)(2) 23 人物の描き方(座る姿勢)(3) 24 人物の描き方(歩くポーズ)(2) 25 人物の描き方(歩くポーズ)(3) 26 人物の描き方(ケアオリ)(1) 30 人物の描き方(アオリ)(2)	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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	200 - 100 -	
備考		

タイトル		
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	
	演習・実習	
授業時間	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	マンガを描くための道具を効果的に使用す	
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	し制作できるようにする
教科書	オリジナル教材	
特記		
	1 マンガ・イラストで使う道具	31 似顔絵の基礎(1)
	2 ペ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、ウニフラ)	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) 12 トーン表現(2)	41 似顔絵作成 (7) 42 似顔絵作成 (8)
	12 トーン表現(2) 13 トーン表現(3)	42 似顔絵作成(8) 43 似顔絵作成(9)
	13 F = ジ表現(3) 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)
授業計画	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
成績評価方法	30 課題制作(2)	60
(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		

タイトル		内容
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	基本的なCGソフト(Clipstudio、Photosh	nop)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
	なし	
 特記		
授業計画	 Clipstudio各種ツールの説明 Photoshop各種ツールの説明 ペンタブでの描画 各種ツールの基本(鉛筆、消しゴム) 各種ツールの基本(1) 各種ツールの基本(2) 線画練習(1) 線画練習(2) 線画練習(3) ピクセルのしくみ、画面解像度 写真切り抜き、クイック選択 着色練習(アニメ塗り)(1) 着色練習(アニメ塗り)(3) 着色練習(アニメ塗り)(4) 着色練習(水彩塗り)(1) 着色練習(水彩塗り)(2) 着色練習(水彩塗り)(2) 着色練習(厚塗り)(3) 着色練習(厚塗り)(1) 着色練習(厚塗り)(3) 着色練習(厚塗り)(3) 着の練習(厚塗り)(3) 着色練習(厚塗り)(3) 着の練習(厚塗り)(3) 着の練習(厚塗り)(3) 第世練習(厚塗り)(3) 第世練習(厚塗り)(3) 第四件成(1) 課題作成(2) 課題作成(3) 課題作成(4) 	31 課題作成(スポーツキャラクター)(2) 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)(4) 39 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)(4) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
成績評価方法	30 課題作成 (5) 課題制作100% 課題制作における得点で	評価
(試験実施方法)		
備考		

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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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、オリジナバ	レ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 3 子どもの描き方 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(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(3) 19 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(8) 24 キャラクターデザイン(10) 25 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(1 6) 32 キャラクターデザイン(1 7) 33 キャラクターデザイン(1 9) 34 キャラクターデザイン(2 0) 36 キャラクターデザイン(2 1) 37 キャラクターデザイン(2 3) 39 キャラクターデザイン(2 3) 39 キャラクターデザイン(2 5) 41 キャラクターデザイン(2 6) 42 キャラクターデザイン(2 7) 43 キャラクターデザイン(2 8) 44 キャラクターデザイン(3 0) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
授業科目	ネーム基礎	
実務家教員授業		
	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	3 0 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 2 物語の作成方法(1) 3 物語の作成方法(2) 4 4コママンガの基礎(1) 5 4コママンガの基礎(3) 7 4コママンガの基礎(4) 8 4コママンガ作成(1) 9 4コママンガ作成(2) 10 4コママンガ作成(3) 11 4コママンガ作成(1) 13 1コママンガ作成(2) 14 1コママンガ作成(3) 15 1コママンガ作成(4) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	3 0 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 2 色の分類と三属性(1) 3 色の分類と三属性(2) 4 PCCS(1) 5 PCCS(2) 6 問題演習 7 光と色(1) 8 光と色(2) 9 眼の仕組み 10 照明と色の見え方 11 混色(1) 12 混色(2) 13 色の心理効果(1) 14 色の心理効果(2) 15 総合演習 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	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	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
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	3 0 時間	
授業コマ数	1527	
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	 色彩調和(1) 色彩調和(2) 記色の基本技法 相題演習 配色イメージ 色彩と生活(1) 一色彩と生活(2) 問題演習 ファッションとは ファッションと色彩 インテリアのカラーコーディネーション 問題演習(1) 問題演習(2) 総合演習 総合演習 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	00	
(試験実施方法)	122年11年2月12日12年11日12年11日12年11年11日12年11年11日12年11年11日12年11日12年11日12年11年11日12年11年11日12年11年11年11年11年11年11年11年11年11年11年11年11年1	
備考		

投票科目	タイトル	内容	
実務家教員授業	授業科目	日本語総合 I	
展修年次 1 年次 開講学期 通年 科目区分 接状 海報・演習 接来 接来			
期請学期 通年 接来方法 接来	学部・学科	メディア情報学科 2年制	
検験方法 講義・演習 技楽方法 講義・演習 技楽の進め方 大き、高講義と一部基礎的な問題演習 技楽の進め方 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 数科書 オリジナル教材 特記	履修年次	1年次	
授業方法 講義・演習 授業中間 6 0 時間 授業の選 3 0 コマ 授業機要 放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ 授業の選め方 テキストによる講義と一部基礎的な問題演習 業界及び日本語の基礎知識を習得する オリジナル教材 特記 1 声優の歴史(1) 31 2 声優の歴史(2) 32 3 俳優の歴史(2) 34 4 俳優の歴史(2) 34 4 俳優の歴史(2) 34 4 俳優の世中分野(1) 35 6 声優の仕事分野(1) 37 8 俳優の仕事分野(2) 36 7 俳優の世中分野(2) 38 神優の七事分野(2) 38 神優の七事分野(2) 38 神優の七事分野(2) 38 神優・必要な技能(1) 39 10 神優・必要な技能(1) 41 12 俳優に必要な技能(1) 41 12 俳優に必要な技能(2) 42 13 日本語の特徴(1) 43 14 日本語の特徴(2) 44 15 大国言語(2) 45 15 大国言語(2) 46 19 押事の歴史(2) 48 19 押事の歴史(1) 47 18 門時かの歴史(1) 47 18 門時かの歴史(2) 48 19 押事の歴史(1) 49 20 押事の歴史(1) 49 20	開講学期	通年	
授業中間 6 0 時間 授業 コマ数 3 0 コマ 接業 押要 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 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 上海 優の歴史 (1) 31 上海 優の歴史 (2) 32 排像の歴史 (1) 33 井優の歴史 (2) 34 井優の歴史 (2) 34 井優の世中分野 (1) 35 上海 優の仕中分野 (2) 36 中継の仕中分野 (2) 38 井優に 北寺分野 (1) 39 上海 優に 北寺分野 (1) 39 上海 優に 北寺分野 (2) 40 上海 優に 北寺分野 (2) 40 上海 優に 北寺分野 (2) 40 上海 優に 北寺分野 (2) 41 上海 優に 北寺分野 (2) 42 13 上海 高が特徴 (1) 41 上海	科目区分	選択	
授業の要数 30 コマ 技業概要 放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ 技薬の進め方 テキストによる講義と一部基礎的な問題演習 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 日本語の歴史(1) 31 2 海像の歴史(2) 32 34 4 4 4 4 4 4 4 4	授業方法	講義・演習	
技業概要 放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ 技業の進め方	授業時間	6 0 時間	
授業の進め方	授業コマ数	3077	
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 1 声優の歴史(1) 31 2 声優の歴史(2) 32 3 俳優の歴史(2) 33 4 俳優の歴史(2) 34 5 声優の仕事分野(1) 35 6 声優の仕事分野(1) 37 8 俳優の仕事分野(2) 36 7 俳優の仕事分野(1) 37 8 俳優の仕事分野(1) 37 8 俳優の仕事分野(2) 40 11 俳優に必要な技能(1) 41 12 俳優に必要な技能(2) 40 11 俳優に必要な技能(2) 42 13 日本語の特徴(2) 42 13 日本語の特徴(2) 44 15 大国言語(1) 45 16 大国言語(1) 45 17 関西弁の歴史(1) 47 18 関西弁の歴史(1) 47 18 関西弁の歴史(1) 49 標準語の歴史(1) 49 標準語の歴史(1) 49 20 標準語の歴史(1) 49 20 標本語の歴史(1) 49 21 音声日本語の特徴(2) 50 21 音声日本語の特徴(1) 51 22 音声日本語の特徴(2) 52 23 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 53 24 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 53 24 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 55 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) 30 総合演習(5) 59 30 総合演習(5) 59	授業概要	放送業界の歴史及び日本語の特徴にこ	ついて学ぶ
教科書 オリジナル教材 特記	授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問	問題演習
特記 1 声優の歴史(1) 31 2 声優の歴史(2) 32 3 俳優の歴史(1) 33 4 俳優の歴史(2) 34 5 声優の世事分野(1) 35 6 声優の仕事分野(1) 37 8 俳優の仕事分野(2) 36 7 俳優の仕事分野(2) 38 9 声優に必要な技能(1) 39 10 声優に必要な技能(2) 40 11 俳優に必要な技能(2) 41 11 日本語の特徴(1) 41 12 俳優に必要な技能(2) 42 13 日本語の特徴(1) 43 14 日本語の特徴(2) 44 15 大岡言語(1) 45 16 大岡言語(1) 45 17 関西弁の歴史(1) 47 18 関西弁の歴史(1) 47 18 関西介の歴史(2) 48 19 標準語の歴史(1) 49 20 標準語の歴史(1) 49 20 標準語の歴史(2) 50 21 音声日本語の特徴(1) 51 22 音声日本語の特徴(1) 51 22 音声(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 53 24 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 53 24 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 53 24 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 55 26 総合演習(3) 57 28 総合演習(3) 57 28 総合演習(4) 58 29 総合演習(5) 30 総合演習(5) 59 30 総合演習(6) 60	達成目標	業界及び日本語の基礎知識を習得する	
1 声優の歴史(1) 31 32 32 34 46 46 46 46 46 46 47 47	教科書	オリジナル教材	
2 声優の歴史(2) 32 3 俳優の歴史(1) 33 34 4 俳優の歴史(2) 34 5 声優の仕事分野(1) 35 5 声優の仕事分野(1) 37 8 俳優の仕事分野(2) 38 9 声優に必要な技能(1) 39 10 声優に必要な技能(2) 40 11 俳優に必要な技能(2) 41 12 俳優に必要な技能(2) 42 13 日本語の特徴(2) 44 15 大国言語(1) 45 16 大国言語(1) 45 17 関西弁の歴史(1) 47 18 関西弁の歴史(2) 48 19 標準語の歴史(2) 50 21 音声日本語の特徴(2) 52 23 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 53 24 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(2) 54 総合演習(3) 後合演習(3) 57 28 総合演習(4) 58 29 総合演習(5) 59 30 総合演習(5) 59 30 総合演習(5) 59 30 総合演習(5) 59 30 総合演習(6)	特記		
	授業計画	 声優の歴史(2) 俳優の歴史(1) 俳優の歴史(2) 声優の仕事分野(1) 声優の仕事分野(2) 俳優の仕事分野(2) 声優に必要な技能(1) お声優に必要な技能(1) 俳優に必要な技能(2) け機に必要な技能(2) 日本語の特徴(1) 日本語の特徴(2) 大国言語(1) 大国言語(2) 関西弁の歴史(1) 関西弁の歴史(1) 標準語の歴史(2) 青声日本語の特徴(1) 音声日本語の特徴(2) 音声日本語の特徴(2) お音にア・イ・ウ・エ・オ)(1) 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(1) 母音(ア・イ・ウ・エ・オ)(2) 総合演習(1) 総合演習(2) 総合演習(3) 総合演習(4) 	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
1 /ツ/図目	成績評価方法		
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 (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			

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	6 0 時間		
授業コマ数	3077		
授業概要	放送業界の歴史及び日本語の特徴に	こついて学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な	c 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 発声とは(1) 2 発声とは(2) 3 豊かな美しい声(1) 4 豊かな美しい声(2) 5 明確な発音(2) 7 放送と音声日本語(1) 8 放送と音声日本語(2) 9 東京型アクセント(2) 11 滑舌計訓練とは(1) 12 滑舌計訓練とは(2) 13 口承物の早口言葉(2) 15 有名早口言葉一覧(1) 16 有名早口言葉一覧(2) 17 鼻濁音とは(1) 18 鼻音音とは(1) 18 鼻音音とは(2) 19 母音無声化とは(1) 20 母音無声化とは(1) 20 母音無声化とは(2) 21 総合演習(2) 23 総合高演習(3) 24 総合高演習(5) 26 総合高演習(6) 27 総合演習(7) 28 総合高演習(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	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		
(試験実施方法)	Section on the Contract of the		
備考			

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	 投音とは(1) 投音とは(2) 促音とは(1) 保音とは(2) 大字と文章について(1) 文字と文章について(2) 基礎司会(講演会)(1) 基礎司会(講演会)(2) 基礎司会((本ント競技)(2) 基礎アナウンス((講演会)(2) 基礎アナウンス((講演会)(2) 基礎アナウンス((イベント競技)(2) 基礎アナウンス(イベント競技)(1) 基礎アナウンス(イベント競技)(3) 基礎アナウンス(イベント競技)(3) 基礎アナウンス(オベント競技)(4) 基礎アナウンス(球技)(1) 基礎アナウンス(球技)(1) 基礎アナウンス(球技)(2) 基礎アナウンス(球技)(3) 基礎アナウンス(球技)(4) 基礎アナウンス(球技)(4) 基礎アナウンス(球技)(4) 総合演習(2) 総合演習(3) 総合演習(5) 総合演習(6) 総合演習(7) 総合演習(7) 総合演習(7) 	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
成績評価方法	30 総合演習 (8) 60	
(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		

タイトル	内容	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	 故事(1) 故事(2) ことわざ(1) ことわざ(2) 慣用句(1) 慣用句(2) 漢字の読み(2) 難読漢字(2) 三字熟語(1) 三字熟語(2) 地名(1) 地名(2) 人名(1) 人名(2) 敬語の使用(1) 敬語の使用(2) 敬語の使用(3) 敬語の使用(4) 総合演習(1) 総合演習(3) 総合方演習(5) 総合方演習(6) 総合方演習(7) 総合方演習(8) 総合演習(9) 	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
成績評価方法	30 総合演習(1 0) 60 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	
(試験実施方法)	DOUGLAR AND COOK OF DATE OF A DATE O	
備考		

タイトル	内容	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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 インターネットの活用(2) 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(1) 39 4 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 業界用語(1) 41 業界用語(1) 41 2 業界用語(3) 42 42 42 42 42 43 業界用語(3) 43 43 44 44 45 業界用語(4) 45 業界用語(5) 45 6 紙芝居(1) 46 紙芝居(1) 46 紙芝居(2) 47 紙芝居(3) 48 紙芝居(3) 48 紙芝居(3) 48 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(6) 56 総合演習(6) 56 総合演習(7) 57 28 総合演習(6) 58 29 総合演習(7) 59 30 総合演習(9) 30 総合演習(9) 59 30 20 20 3 20 3 20 3 3 4 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	
成績評価方法	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	
(試験実施方法)		
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	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	 実践基礎問題演習(1) 実践基礎問題演習(2) 集践基礎問題演習(2) 実践基礎問題演習(3) 寒践基礎問題演習(3) 寒践基礎問題演習(4) 寒践基礎問題演習(4) 寒践基礎問題演習(5) (10) 実践基礎問題演習(6) (12) 実践基礎問題演習(6) (13) 実践基礎問題演習(7) (14) 実践基礎問題演習(8) (16) (17) (18) (18) (19) (10) (11) (11) (11) (12) (12) (13) (14) (14) (15) 	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
成績評価方法	30 実践基礎問題演習復習(15) 60	
(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		

タイトル	内容	
	発音概論 I	
実務家教員授業	0	
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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	
10 80	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	
授業計画	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 水東水東は (18) (アクセント) 48 49 49 49 49 49 49 49	
	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	
	19 元戸元百基礎 天汉武験列泉(19)(日己アピール) 49	
	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		
MIN A	<u>l</u>	

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	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		
	1 基礎発声発音(滑舌)(1) 2 基礎発声発音(滑舌)(2) 3 基礎発声発音(滑舌)(3) 4 基礎発声発音(滑舌)(4)	31 32 33 34
授業計画	5 基礎発声発音(滑舌)(5) 6 基礎発声発音(舞台)(1) 7 基礎発声発音(舞台)(2) 8 基礎発声発音(舞台)(3) 9 基礎発声発音(舞台)(4) 10 基礎発声発音(舞台)(5) 11 基礎発声発音(ドラマ)(1) 12 基礎発声発音(ドラマ)(2) 13 基礎発声発音(ドラマ)(3) 14 基礎発声発音(ドラマ)(5) 16 基礎発声発音(ドラマ)(5) 16 基礎発声発音(朗読)(1) 17 基礎発声発音(朗読)(2) 18 基礎発声発音(朗読)(3) 19 基礎発声発音(朗読)(3) 19 基礎発声発音(朗読)(5) 21 総合演習(1) 22 総合演習(2) 23 総合演習(3)	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
成績評価方法 (試験実施方法) 備考	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) 平常点100% 授業への参加姿勢、集	54 55 56 57 58 59 60

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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気	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		
	1 基礎発声発音(外郎売) (1) 2 基礎発声発音(外郎売) (2)	31 32
	3 基礎発声発音(外郎売)(3)	33
	4 基礎発声発音(外郎売)(4)	34
	5 基礎発声発音(外郎売)(5)	35
	6 基礎発声発音(リポート)(1)	36
	7 基礎発声発音 (リポート) (2)	37
	8 基礎発声発音 (リポート) (3)	38
	9 基礎発声発音 (リポート) (4)	39
	10 基礎発声発音(リポート)(5) 11 基礎発声発音(CM)(1)	40 41
	11 基礎光声光音 (CM) (1) 12 基礎発声発音 (CM) (2)	41 42
	13 基礎発声発音 (CM) (3)	43
	14 基礎発声発音(CM)(4)	44
1-4 111-1-1	15 基礎発声発音 (CM) (5)	45
授業計画	16 基礎発声発音 (ニュース) (1)	46
	17 基礎発声発音 (ニュース) (2)	47
	18 基礎発声発音(ニュース)(3)	48
	19 基礎発声発音(ニュース)(4)	49
	20 基礎発声発音(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	
(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		

タイトル	内容		
	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	6 0 時間		
授業コマ数	3027		
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	。 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			
	 発声のメカニズム(1) 発声のメカニズム(2) 発声姿勢(1) 	31 32 33	
授業計画	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)	34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	
成績評価方法 (試験実施方法)	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) 平常点100% 授業への参加姿勢、	50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60	
備考			
NH 4			

タイトル	内	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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	日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	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
成績評価方法	30 総合演習(6) 60 平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
(試験実施方法)	T市品10070 仅未、2009川安労、夫岐ヘヤルの自然仏(()	
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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		
	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(5)全身連動 12 ゲーム(1)感覚	$\begin{bmatrix} 41 \\ 42 \end{bmatrix}$
	13 ゲーム (2) リズム	42 43
	13 7 - 公 (2) 9 - ○	43
	15 演技発声(2) 共鳴とチークアップ	45
授業計画	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
战结亚属士法	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		
	<u> </u>	

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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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) 浸才 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) 役の掘り下げる 39 10 舞台演技作成 (6) 役の入り方 40 11 舞台演技作成 (6) 役の入り方 40 12 舞台演技べート練習 (1) 42 13 舞台演技バート練習 (2) 43 14 舞台演技バート練習 (3) 44 15 舞台演技が一ト練習 (4) 45 16 舞台演技部分練習 (2) 47 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 (8) 86 29 総合演習 (8) 58	
成績評価方法	30 総合演習(10) 60	
(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		

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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
授業概要	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から	う学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題活	寅習
達成目標	様々な観点に気付き、考える力を身につい	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 2 ゲームジャンル 3 ゲーム制作の流れ、職種 4 ゲーム会社の分類と主な企業 5 グローバル視点 6 産業としてのゲーム 7 ゲームとテクノロジーの歴史 8 ゲームをデクノロジーの歴史 9 有名ゲームタイトルの基礎知識 10 ゲーム業界の代表的人物 11 ビジネスモデル 12 マーケティング 13 大ーム業界の問題点 15 最新動向と未来 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価	
(試験実施方法)		
備考 		

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	4577	
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(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(1) 21 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)	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(5) 40 課題制作(1) 41 課題制作(2) 42 課題制作(3) 43 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
成績評価方法	30 配列 (1) 60 課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内	
	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	
	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	4577	
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
	やさしいC 第5版	
 特記		
	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) 42 課題制作(12)
	12 ファイル入出力(2) 13 ファイル入出力(3)	
	13 ファイル人出力(3) 14 ファイル入出力(4)	43 課題制作(13) 44 課題制作(14)
	14 ファイル人出力(4) 15 ファイル入出力(5)	45 課題制作(15)
授業計画	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		
	<u> </u>	

タイトル	内	
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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(2) 3 変数(1) 4 変数(2) 5 式と演算子(1) 6 式と演算子(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 関数(1) 12 関数(2) 13 ポインタ(1) 4 ボインタ(2) 15 配列(1) 16 配列(2) 17 課題制作(2) 19 クラスの基本(1) 20 クラスの機能(1) 22 クラスの機能(2) 23 新しいクラス(2) 25 クラスに関する高度なトピック(1) 26 クラスに関する高度なトピック(2) 27 ファイルの入出力(1) 28 ファイルの入出力(2) 29 課題制作(3)	31 課題制作(5) 32 課題制作(6) 33 課題制作(7) 34 課題制作(8) 35 課題制作(9) 36 課題制作(10) 37 課題制作(11) 38 課題制作(12) 39 課題制作(13) 40 課題制作(15) 42 課題制作(16) 43 課題制作(17) 44 課題制作(18) 45 課題制作(19) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58
成績評価方法	30 課題制作(4) 60	
(試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	

タイトル	内容	
	ゲームプログラミング I	
実務家教員授業	0	
学部・学科	メディア情報学科 2年制	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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の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教える	
授業計画	1 ソート (1) 2 ソート (2) 3 データ構造 (スタック・リスト・キュー) (1) 4 データ構造 (スタック・リスト・キュー) (2) 5 圧縮 (1) 5 圧縮 (2) 7 圧縮 (3) 8 暗号 (1) 9 暗号 (2) 10 暗号 (3) 11 疑似乱数 (1) 12 疑似乱数 (1) 12 疑似乱数 (2) 13 疑似乱数 (3) 14 検索 (1) 15 検索 (2) 16 検索 (3) 17 再帰法 (1) 18 再帰法 (2) 19 再帰法 (1) 18 再帰法 (2) 19 長短経路探索 (1) 20 最短経路探索 (1) 21 最短経路探索 (3) 20 最短経路探索 (3) 21 最短経路探索 (3) 22 最短経路探索 (3) 23 マッチメイキング (1) 24 マッチメイキング (1) 25 素数 26 課題制作 (1) 27 課題制作 (2) 28 課題制作 (2) 28 課題制作 (2) 28 課題制作 (3) 29 課題制作 (4) 59	
成績評価方法	30 課題制作(5) 60	
(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		

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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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 (3) 4 ゲーム制作 (4) 5 ゲーム制作 (5) 6 ゲーム制作 (5) 7 ゲーム制作 (7) 8 ゲーム制作 (8) 9 ゲーム制作 (10) 10 ゲーム制作 (10) 11 ゲーム制作 (11) 12 ゲーム制作 (13) 47 ゲーム制作 (14) 13 ゲーム制作 (13) 47 ゲーム制作 (14) 41 ゲーム制作 (43) 43 ゲーム制作 (44) 44 ゲーム制作 (15) 45 ゲーム制作 (16) 46 ゲーム制作 (17) 47 ゲーム制作 (18) 48 ゲーム制作 (18) 49 ゲーム制作 (19) 40 ゲーム制作 (20) 41 ゲーム制作 (19) 42 ゲーム制作 (20) 43 ゲーム制作 (21) 45 ゲーム制作 (22) 46 ゲーム制作 (25) 47 ゲーム制作 (26) 48 ゲーム制作 (27) 48 ゲーム制作 (29) 49 ゲーム制作 (29) 49 ゲーム制作 (29) 50 ゲーム制作 (29)	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	1 2 0 時間	
授業コマ数	6077	
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(2) 3 ゲーム制作(3) 4 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(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(15) 16 ゲーム制作(17) 18 ゲーム制作(18) 19 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(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(29) 30 ゲーム制作(29)	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(35) 36 ゲーム制作(35) 36 ゲーム制作(37) 38 ゲーム制作(38) 39 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(45) 46 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(51) 51 ゲーム制作(51) 52 ゲーム制作(53) 54 ゲーム制作(55) 56 ゲーム制作(56) 57 ゲーム制作(58) 59 ゲーム制作(59) 60 ゲーム制作(59)
成績評価方法		
/28/158 0 1 100 / 2 124	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		

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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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語	徴を習得する
教科書	ゲームを動かす数学・物理(SBクリエイティ	ィブ)
特記		
授業計画	1 集合と論理 2 確率と期待値 3 円の方程式 4 連立方程式とグラフ 5 衝突判定(直線、矩形) 6 衝突判定(円と球) 7 復習と確認テスト 8 三角比 9 三角関数(延義) 10 三角関数(グラフ) 12 三角関数(逆三角関数) 14 復習と確認テスト 15 まとめ 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	定期試験100% 筆記試験における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
	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	1577	
授業概要	ゲーム制作に使用する演算や、キャラク	タの動きを表す方程式とグラフを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
	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クリエィ	(ティブ)
特記		
授業計画	1確認テスト2整数・小数の計算3約数・倍数と分数の計算4基数変換とビット操作5比と割合6指数と無理数の計算7復習と確認テスト8展開と因数分解9座標と一次方程式10一次関数とグラフ11直線の方程式12二次方程式13二次方程式14変数のグラフ14まとめ15まとめ161718192021212223242526272829	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
成績評価方法 (試験実施方法)	30 60 定期試験100% 筆記試験における得点で評価	
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	1
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	ィブ)
特記		
	 ベクトルの定義 ベクトルの基本演算 ベクトルの正規化 ベクトルの内積、外積 	31 32 33 34
授業計画	5 ベクトルの利用(点と直線の距離) 6 ベクトルの利用(壁とオブジェクトの衝突判定) 7 ベクトルの利用(点と線分の距離) 8 ベクトルの利用(2つの線分の交点) 9 ベクトルの利用(反射) 10 ベクトルの利用(線形補間) 11 ベクトルを利用した衝突判定(1) 12 ベクトルを利用した衝突判定(3) 14 ベクトルを利用した衝突判定(4) 15 復習と確認テスト 16 行列とは 17 行列の加算、減算、スカラー倍 18 行列の乗算 19 座標変換行列(1) 20 座標変換行列(2) 21 逆行列(2) 23 転置行列 24 座標変換行列の合成 25 座標変換行列の合成 25 座標変換行列演習(1) 28 座標変換行列演習(2) 29 復習と確認テスト	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
成績評価方法	30 まとめ 60	
(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		

タイトル	内容	
	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	307	
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 (7) 37 8 ゲーム制作 (8) 38 9 ゲーム制作 (10) 40 11 ゲーム制作 (11) 41 12 ゲーム制作 (1 2) 42 13 ゲーム制作 (1 3) 43 14 ゲーム制作 (1 5) 45 16 ゲーム制作 (1 6) 46 17 ゲーム制作 (1 7) 47 18 ゲーム制作 (1 8) 48 19 ゲーム制作 (1 9) 49 20 ゲーム制作 (1 9) 49 20 ゲーム制作 (2 1) 51 22 ゲーム制作 (2 1) 51 24 ゲーム制作 (2 3) 53 24 ゲーム制作 (2 4) 54 25 ゲーム制作 (2 5) 55 26 ゲーム制作 (2 7) 57 28 ゲーム制作 (2 8) 58 29 ゲーム制作 (2 8) 58	
成績評価方法	30 発表 60	
(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		

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	3 0 時間		
授業コマ数	1577		
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 2 アイデア発想法 3 アナログゲームによるデザイン学習 4 ゲームアイデアを考える 5 企画書作成(1) 7 企画書作成(2) 8 企画書作成(3) 9 企画書作成(5) 11 企画書作成(7) 13 企画書作成(9) 15 発表 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	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	
成績評価方法	30 60 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30		
(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			

タイトル	内容		
	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	3 0 時間		
授業コマ数	1577		
授業概要	ディ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 ディ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 ディジタル端末 34 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 ディ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 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(5) 45 16 46 47 18 48 19 49 20 50 21 51 22 53 24 54 25 55 26 56 27 57 28 59		
成績評価方法	30	で評価	
(試験実施方法)	A STATE OF THE STA		
備考			

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	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
	ゲーム制作に必要なオブジェクトをモデリン	/ ゲナッ 壮徐も羽得ナッ
授業概要		クタる技術を首待する
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	a 1 2 1 - 2 a
達成目標	3DCGソフトによる3Dモデルの作成ができる	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		
	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) 3 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント (2)	32 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
授業計画	15 モデル制作(7)	45
1久未可凹	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 \mathcal{F} $$	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) 28 モデリング課題(3)	57 58
	20 モテリング課題(3) 29 モデリング課題(4)	59
	30 モデリング課題(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		

タイトル	内容	
	プレゼンテーション ${\mathsf I}$	
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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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 2 ビジネスコミュニケーション 3 アクティブリスニング 4 アサーティブコミュニケーション 5 バーバル・ノンバーバル 6 コミュニケーションゲーム II 7 コミュニケーションゲーム II 8 起承転結・SDS法・DESC法 9 PREP法 (1) 10 PREP法 (2) 11 スライド作成法 12 課題制作 (3) 15 課題制作 (4) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	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	
(試験実施方法)	AND THE PROPERTY OF A CONTRACT OF THE PROPERTY	
備考		

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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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 2 企画書の目的と種類 3 企画書の基本構成 (2) 5 企画書の黄金式 (1) 6 企画書作成のポイント (1) 8 企画書作成のポイント (2) 課題制作 (1) 課題制作 (2) 11 課題制作 (3) 12 プレゼンテーション方法 (2) 14 プレゼンテーション実施練習 (1) 15 プレゼンテーション実施練習 (2) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
成績評価方法	30 60 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	
(試験実施方法)	422に14に40V×2010 / ー / / / / / I I IX ロ I M U M U M V II IM	
備考		

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	
	講義・演習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	4577	
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) 31 モチーフ② (2) 1 作図法基本(平面図形) (2) 32 モチーフ② (3) 3 立体図形・幾何形体の種類と名称 (1) 34 モチーフ③ (1) 5 立体図形・幾何形体の種類と名称 (3) 35 モチーフ③ (1) 36 モチーフ③ (3) 7 展開図 (1) 36 モチーフ④ (1) 36 モチーフ④ (1) 37 モチーフ④ (1) 38 展開図 (3) 38 モチーフ④ (1) 40 モチーフ④ (2) 41 モチーフ④ (2) 41 モチーフ④ (4) 40 モチーフ④ (3) 41 モチーフ④ (4) 42 モチーフ④ (1) 40 モチーフ④ (1) 41 モチーフ⑤ (1) 42 エチーフ⑥ (1) 43 立体図法 (4) 43 モチーフ⑥ (2) 41 モチーフ⑥ (3) 44 エチーフ⑥ (3) 45 エチーフ⑥ (4) 47 エチーフ⑥ (3) 46 イン・ス (2) 45 エチーフ⑥ (4) エチーフ⑥ (4) エチーフ⑥ (4) エチーフ⑥ (5) エチーフ⑥ (7) エース (8) 47 エース (8) 48 イン・ス (1) 50 48 イン・ス (1) 50 48 イン・ス (1) 50 48 イン・ス (1) 50 49 イン・ス (1) 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	The state of the s	
備考		

タイトル	内.	7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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する	
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	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) 2 パース応用(2) 3 パース応用(3) 4 パース応用(4) 5 立体図法応用(1) 6 立体図法応用(2) 7 立体図法応用(3) 8 立体図法応用(4) 9 二点透視図(1) 10 二点透視図(2) 11 二点透視図(3) 12 二点透視図(4) 13 三面図作図(1) 14 三面図作図(2) 15 三面図作図(4) 17 制作課題(1) 18 制作課題(2) 19 制作課題(3) 20 制作課題(4) 21 制作課題(5) 22 制作課題(6) 23 制作課題(7) 24 制作課題(8) 31 制作課題(8) 32 制作課題(8) 31 制作課題(9) 32 モチーフ①(1) 32 モチーフ①(2) 33 モチーフ①(4)	31 年チーフ②(1) 32 モチーフ②(2) 33 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④(1) 39 モチーフ④(2) 40 モチーフ④(3) 41 モチーフ⑤(1) 43 モチーフ⑥(3) 44 モチーフ⑥(3) 45 モチーフ⑥(4) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
成績評価方法	30 モチーフ②(1)	
(試験実施方法)	11 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
備考		

投業科目	タイトル		
実務家教育模型	授業科目	デッサン【	
関係年次 1年次	実務家教員授業		
個部学期 前期	学部・学科	メディア情報学科 2年制	
開講学期 前期 科目区分 遠択 遠訳		1年次	
特目区分 選択 接来 海液 海液 海液 海液 海液 海液 海液 海			
授業方法 講義・演習 12 0時間 投業可数 6 0 コマ 授業優要 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 1 デッサン基礎 (1) 31 3点静物レクチャー+構成試行 (1) 3 3点静物レクチャー+構成試行 (2) 3 3点静物レクチャー+構成試行 (2) 3 3点静物レクチャー+構成試行 (3) 3 3点静物レクチャー+構成試行 (4) 3 3点静物レクチャー+構成試行 (5) 3 5 5 5 5 5 5 5 5 5			
授業時間			
授業回要			
接業機要 デッサンの基本を学び技術や理論を学ぶ 接滅目標 デッサンの必要性を理解する 教科書 なし 特記			
接換の進め方 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 なし 特記 1 デッサン基礎 (1) 31 3点静物レクチャー+ 構成試行 (1) 3 3点静物レクチャー+ 構成試行 (2) 3 3点静物レクチャー+ 構成試行 (2) 3 3 3点静物レクチャー+ 構成試行 (3) 3 3点静物レクチャー+ 構成試行 (4) 3 4 3 3点静物レクチャー+ 構成試行 (4) 3 5 デッサン基礎 (5) 3 5 3点静物レクチャー+ 構成試行 (6) 3 6 3点静がレクチャー+ 構成試行 (6) 3 6 3点静がレクチャー+ 構成試行 (6) 3 6 3点静がレクチャー+ 構成試行 (6) 3 6 3点静物レクチャー+ 構成試行 (6) 3 6 3点静がレクチャー+ 構成試行 (6) 3 6 3点静かレクチャー+ 構成試行 (6) 3 6 3点静がレクチャー+ 構成試行 (6) 3 6 3点静かレクチャー+ 構成試行 (7) 4 9 9 4 9 7 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9			
接取目標		_ , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
特記 1			する
特記 1 デッサン基礎(1) 2 デッサン基礎(2) 3 3 点静物レクチャー+構成試行(2) 3 ボッサン基礎(3) 3 3 点静物レクチャー+構成試行(2) 3 ボッサン基礎(4) 5 デッサン基礎(5) 6 デッサン基礎(5) 6 デッサン基本観要(1) 8 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(6) 14 人物デッサン(5) 12 デッサン基本概要(6) 13 デッサン基本概要(6) 14 人物デッサン(5) 15 石膏像(1) 16 石膏像(2) 17 石膏像(3) 18 石膏像(4) 18 石膏像(5) 20 石膏像(6) 21 石膏像(7) 21 石膏像(7) 21 石膏像(7) 22 石膏像(8) 23 人物デッサン(11) 24 石膏像(10) 25 石膏像(10) 25 石膏像(11) 26 石膏像(12) 26 石膏像(12) 27 石膏像(13) 27 石膏像(13) 28 石膏像(14) 38 人物デッサン(15) 29 石膏像(1) 21 石膏像(1) 21 石膏像(5) 22 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) 27 人物デッサン(19) 28 石膏像(14) 29 石膏像(15) 30 石膏像(15) 30 石膏像(15) 30 石膏像(15) 30 石膏像(15) 30 石膏像(16)			9 0
1			
2	· 特記	1 - 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	21 0 t ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±
3			
4			
5			
7 デッサン基本概要 (1) 37 人物デッサン (1) 8 デッサン基本概要 (2) 38 人物デッサン (2) 9 デッサン基本概要 (3) 39 人物デッサン (3) 10 デッサン基本概要 (4) 40 人物デッサン (4) 人物デッサン (5) 12 デッサン基本概要 (5) 41 人物デッサン (5) 12 デッサン基本概要 (7) 43 人物デッサン (7) 14 デッサン基本概要 (8) 44 人物デッサン (7) 14 デッサン基本概要 (8) 44 人物デッサン (10) 17 石膏像 (1) 45 人物デッサン (10) 17 石膏像 (3) 47 人物デッサン (11) 18 石膏像 (4) 48 人物デッサン (11) 18 石膏像 (6) 20 石膏像 (6) 20 人物デッサン (13) 20 石膏像 (6) 50 人物デッサン (13) 20 石膏像 (8) 52 人物デッサン (15) 22 石膏像 (10) 54 人物デッサン (17) 24 石膏像 (10) 54 人物デッサン (18) 25 石膏像 (11) 55 人物デッサン (19) 26 石膏像 (12) 7 石膏像 (13) 57 人物デッサン (19) 26 石膏像 (14) 58 人物デッサン (20) 7 石膏像 (14) 58 人物デッサン (21) 28 石膏像 (14) 58 人物デッサン (21) 7 石膏像 (15) 30 石膏像 (16) 70 人物デッサン (24) 29 石膏像 (16) 70 人物デッサン (22) 20 石膏像 (15) 70 人物デッサン (23) 70 人物デッサン (24) 29 石膏像 (16) 70 人物デッサン (24) 20 八寿常ッサン (24) 29 石膏像 (16) 70 人物デッサン (24) 20 八寿常ッサン (24) 20 八寿常ッサン (24) 25 八寿常水 (15) 75 八寿デッサン (24) 25 八寿常水 (15) 75 八寿デッサン (24) 25 八寿宗像 (15) 75 八寿デッサン (24) 25 八寿宗水 (15) 75 八寿デッサン (24) 25 八寿宗水 (15) 75 八寿デッサン (24) 25 八寿宗水 (15) 75 八寿デッサン (24) 25 八寿宗像 (15) 75 八寿デッサン (24) 25 八寿宗水 (15) 75 八寿宗 (15) 75 八寿宗水 (15) 75 八寿宗 (1		5 デッサン基礎 (5)	35 3点静物レクチャー+構成試行 (5)
8		6 デッサン基礎 (6)	36 3点静物レクチャー+構成試行 (6)
9		7 デッサン基本概要 (1)	37 人物デッサン(1)
10		8 デッサン基本概要(2)	38 人物デッサン (2)
11		9 デッサン基本概要(3)	39 人物デッサン (3)
12		10 デッサン基本概要 (4)	40 人物デッサン(4)
接業計画		11 デッサン基本概要 (5)	41 人物デッサン (5)
接業計画 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(11) 26 石膏像(12) 27 石膏像(13) 28 石膏像(14) 29 石膏像(14) 29 石膏像(16) 30 石膏像(16) 30 石膏像(16) 於精評価方法(試験実施方法) 24 人物デッサン(2) 課題制作100% 課題制作における得点で評価		12 デッサン基本概要 (6)	42 人物デッサン (6)
投業計画		13 デッサン基本概要(7)	43 人物デッサン(7)
投棄計画		14 デッサン基本概要(8)	
16 石膏像(2)	授業計画		
日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	***************************************		
日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日			
20 石膏像(6) 50 人物デッサン(1 4) 21 石膏像(7) 51 人物デッサン(1 5) 22 石膏像(8) 52 人物デッサン(1 6) 23 石膏像(9) 53 人物デッサン(1 7) 24 石膏像(1 0) 54 人物デッサン(1 8) 25 石膏像(1 1) 55 人物デッサン(2 0) 27 石膏像(1 3) 57 人物デッサン(2 1) 28 石膏像(1 4) 58 人物デッサン(2 2) 29 石膏像(1 5) 59 人物デッサン(2 3) 30 石膏像(1 6) 60 人物デッサン(2 4) 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作における得点で評価			
21 石膏像(7) 51 人物デッサン(15) 22 石膏像(8) 52 人物デッサン(16) 23 石膏像(9) 53 人物デッサン(17) 24 石膏像(10) 54 人物デッサン(18) 25 石膏像(11) 55 人物デッサン(19) 26 石膏像(12) 56 人物デッサン(20) 27 石膏像(13) 57 人物デッサン(21) 28 石膏像(14) 58 人物デッサン(22) 29 石膏像(15) 59 人物デッサン(23) 30 石膏像(16) 60 人物デッサン(24) 成績評価方法 (試験実施方法)			
22 石膏像(8) 52 人物デッサン(16) 23 石膏像(9) 53 人物デッサン(17) 24 石膏像(10) 54 人物デッサン(18) 25 石膏像(11) 55 人物デッサン(20) 26 石膏像(12) 56 人物デッサン(20) 27 石膏像(13) 57 人物デッサン(21) 28 石膏像(14) 58 人物デッサン(22) 29 石膏像(15) 59 人物デッサン(23) 30 石膏像(16) 60 人物デッサン(24)			
23 石膏像(9) 53 人物デッサン(17) 24 石膏像(10) 54 人物デッサン(18) 25 石膏像(11) 55 人物デッサン(20) 26 石膏像(12) 56 人物デッサン(20) 27 石膏像(13) 57 人物デッサン(21) 28 石膏像(14) 58 人物デッサン(22) 29 石膏像(15) 59 人物デッサン(23) 30 石膏像(16) 60 人物デッサン(24)			
24 石膏像(1 0) 54 人物デッサン(1 8) 25 石膏像(1 1) 55 人物デッサン(1 9) 26 石膏像(1 2) 56 人物デッサン(2 0) 27 石膏像(1 3) 57 人物デッサン(2 1) 28 石膏像(1 4) 58 人物デッサン(2 2) 29 石膏像(1 5) 59 人物デッサン(2 3) 30 石膏像(1 6) 60 人物デッサン(2 4) 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作における得点で評価			
25 石膏像 (1 1) 55 人物デッサン (1 9) 26 石膏像 (1 2) 56 人物デッサン (2 0) 27 石膏像 (1 3) 57 人物デッサン (2 1) 28 石膏像 (1 4) 58 人物デッサン (2 2) 29 石膏像 (1 5) 59 人物デッサン (2 3) 30 石膏像 (1 6) 60 人物デッサン (2 4) 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			
26 石膏像(1 2) 56 人物デッサン(2 0) 27 石膏像(1 3) 57 人物デッサン(2 1) 28 石膏像(1 4) 58 人物デッサン(2 2) 29 石膏像(1 5) 59 人物デッサン(2 3) 30 石膏像(1 6) 60 人物デッサン(2 4)			
27 石膏像(1 3) 57 人物デッサン(2 1) 28 石膏像(1 4) 58 人物デッサン(2 2) 29 石膏像(1 5) 59 人物デッサン(2 3) 30 石膏像(1 6) 60 人物デッサン(2 4) 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			
28 石膏像(1 4) 58 人物デッサン(2 2) 29 石膏像(1 5) 59 人物デッサン(2 3) 30 石膏像(1 6) 60 人物デッサン(2 4) 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			
29 30 成績評価方法 (試験実施方法)石膏像(1 5) 石膏像(1 6)59 60 人物デッサン(2 3) 60 人物デッサン(2 4)			
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		29 石膏像(15)	59 人物デッサン(2 3)
課題制作100% 課題制作における得点で評価 (試験実施方法)		30 石膏像(1 6)	
		課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考			
	備考		

タイトル		
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	6077	
授業概要	一点透視、クロッキーを学び技術や理論を学	: <u>`</u>
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	 一点透視図法背景(1) 一点透視図法背景(2) 3 一点透視図法背景(3) 4 一点透視図法背景(5) 6 一点透視図法背景(6) 7 一点透視図法背景(7) 8 一点透視図法背景(8) 9 一点透視図法背景(10) 11 一点透視図法背景(11) 12 一点透視図法背景(12) 13 一点透視図法背景(13) 14 一点透視図法背景(14) 15 一点透視図法背景(15) 16 一点透視図法背景(17) 18 一点透視図法背景(17) 18 一点透視図法背景(18) 19 一点透視図法背景(19) 20 一点透視図法背景(20) 21 クロッキー(1) 22 クロッキー(2) 23 クロッキー(3) 24 クロッキー(5) 26 クロッキー(6) 27 クロッキー(8) 29 クロッキー(9) 	31 クロッキー(1 1) 32 クロッキー(1 2) 33 クロッキー(1 4) 35 クロッキー(1 6) 36 クロッキー(1 6) 37 クロッキー(1 7) 38 クロッキー(1 8) 39 クロッキー(1 9) 40 クロッキー(2 0) 41 課題制作(2) 43 課題制作(3) 44 課題制作(5) 46 課題制作(6) 47 課題制作(7) 48 課題制作(9) 50 課題制作(1 1) 51 課題制作(1 2) 53 課題制作(1 4) 55 課題制作(1 5) 56 課題制作(1 5) 56 課題制作(1 6) 57 課題制作(1 7) 58 課題制作(1 8) 59 課題制作(1 9)
成績評価方法	30 クロッキー (10)	60 課題制作(20)
(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		

タイトル	内容		
	映像概論 I		
実務家教員授業	7 (F3.1724HIII -		
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	3077		
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	
	有識者の指導を基にグループワークなどを通	道じ、実践的知識の習得	
	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	
	入門CGデザイン CG制作の基礎、Premire P	roよくばり入門	
特記			
	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) 12 映像基礎(2)	41 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	
授業計画	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		
(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			
L	<u>I</u>		

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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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ク	゛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 2 13フェイズ分析(1) 3 13フェイズ分析(2) 4 13フェイズとヒーローズジャーニーの解析(1) 5 13フェイズとヒーローズジャーニーの解析(2) 6 作品分析、13フェイズ法とその他の比較(2) 8 ショートプロット作成 9 ショートプロット作成 10 キービジュアル探し 11 ミディアムプロット 12 ミディアムプロット 13 ロングプロット 14 ロングプロット 15 ロングプロット 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	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
成績評価方法	30	
(試験実施方法)	环/	
備考		

タイトル	内	容
授業科目	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	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	7537	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリ	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(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(3) 13 モデリング課題制作(5) 15 モデリング課題制作(5) 15 モデリング課題制作(7) 17 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(2) 22 UV展開とテクスチャ作成(1) 24 UV展開とテクスチャ作成(3) 26 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(12) 39 モデリング課題制作(13) 40 モデリング課題制作(15) 42 モデリング課題制作(15) 42 モデリング課題制作(17) 44 モデリング課題制作(17) 44 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(22) 49 モデリング課題制作(25) 51 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(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		

タイトル	内容		
	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	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	7577		
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリ	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(3 5) 62 モデリング課題制作(3 6) 63 モデリング課題制作(3 7) 64 モデリング課題制作(3 8) 65 モデリング課題制作(4 0) 67 モデリング課題制作(4 1) 68 モデリング課題制作(4 2) 69 モデリング課題制作(4 4) 71 モデリング課題制作(4 5) 72 モデリング課題制作(4 6) 73 モデリング課題制作(4 8) 75 発表、講評 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88	91 92 93 94 95 96 97 98 99 ## ## ## ## ## ## ## ## ##	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
(試験実施方法)			
備考			

タイトル	内	
	ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー ー 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	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	6077	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリ	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(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(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(5) 16 モデリング課題制作(7) 18 モデリング課題制作(7) 18 モデリング課題制作(7) 18 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(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(19) 30 モデリング課題制作(19)	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(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(35) 46 モデリング課題制作(35) 46 モデリング課題制作(37) 48 モデリング課題制作(38) 47 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(44) 55 モデリング課題制作(45) 56 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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内	容
授業科目	モーションI	
実務家教員授業		
学部・学科	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	1 2 0 時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーシ	/ョン技術の向上を狙いとした実習を行う
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーシ	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(゙ 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(2) 3 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(3) 11 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(3) 16 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(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 モーション課題制作(1) 27 モーション課題制作(3) 29 モーション課題制作(4)	31 モーション課題制作(6) 32 モーション課題制作(7) 33 モーション課題制作(8) 34 モーション課題制作(9) 35 モーション課題制作(10) 36 モーション課題制作(11) 37 モーション課題制作(12) 38 モーション課題制作(13) 39 モーション課題制作(15) 41 モーション課題制作(16) 42 モーション課題制作(17) 43 モーション課題制作(19) 45 モーション課題制作(20) 46 モーション課題制作(21) 47 モーション課題制作(21) 47 モーション課題制作(22) 48 モーション課題制作(23) 49 モーション課題制作(25) 51 モーション課題制作(25) 51 モーション課題制作(27) 53 モーション課題制作(28) 54 モーション課題制作(29) 55 モーション課題制作(30) 56 モーション課題制作(31) 57 モーション課題制作(32) 58 モーション課題制作(33) 59 モーション課題制作(34)
成績評価方法	30 モーション課題制作(5) 理類制作100% 理類制作における得点で述	(A) 発表、講評 (A) (A) (A)
(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		

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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーシ	ン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	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(7) 8 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(15) 16 アニメーション課題制作(15) 16 アニメーション課題制作(17) 18 アニメーション課題制作(17) 18 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(21) 22 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(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(29)	31 アニメーション課題制作 (3 1) 32 アニメーション課題制作 (3 2) 33 アニメーション課題制作 (3 3) 34 アニメーション課題制作 (3 4) 35 アニメーション課題制作 (3 5) 36 アニメーション課題制作 (3 6) 37 アニメーション課題制作 (3 8) 39 アニメーション課題制作 (4 0) 41 アニメーション課題制作 (4 0) 41 アニメーション課題制作 (4 1) 42 アニメーション課題制作 (4 2) 7ニメーション課題制作 (4 3) 44 アニメーション課題制作 (4 4) 7ニメーション課題制作 (4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考 		

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	6 0 時間		
授業コマ数	3027		
授業概要			
	有識者の指導による講義と基礎		
	効果を加えた映像作品を完成さ		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、Af	teremects NEAT LEVEL	
特記 	1 After Effectsの基本	31	
	2 映像編集の流れ	$\begin{bmatrix} 31\\32 \end{bmatrix}$	
	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	
授業計画	15 課題制作(6)	45	
	16 課題制作(7) 17 課題制作(8)	46 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	
674221	30 発表、講評	60	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作におり	ける得点で評価	
(試験実施方法)			
備考			

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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	アーケティング基礎を習得する
教科書	なし	
特記		
授業計画	 広告各業界&WEB業界 DTPの仕事について 印刷会社、デザイン会社、Web企業 Illustrator 基礎(1) Illustrator 基礎(2) Illustrator 基礎(3) Illustrator 基礎(4) Illustrator 基礎(6) Photoshop 基礎(1) Photoshop 基礎(2) Photoshop 基礎(3) Photoshop 基礎(4) Photoshop 基礎(6) Photoshop 基礎(6) コンセプトについて 5W1Hシートを使った構成の組み立て方 自分が作ってみるチラシのテーマの考察 コンセプトーシート作成/ラフについて 制作作業(1) 制作作業(2) 制作作業(2) 制作作業(4) 制作作業(4) 制作作業(5) 作品プレゼンについて(1) 作品プレゼンについて(2) 作品プレゼンについて(3) 作品発表(1) 	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(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
成績評価方法	30 作品発表 (2) 60	
(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		

タイトル	内	
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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	 ケーススタディでコンセプトから制作まで実	
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		
19 110	1 クライアントの抽出/コンセプトとラフ 2 コンセプトシート添削	31 9作品目(1) 32 9作品目(2)
授業計画	3 ラフ添削 4 1作品目(1) 5 1作品目(2) 6 1作品目完成 7 2作品目完成 7 2作品目完成 10 3作品目完成 10 3作品目完成 11 3作品目完成 13 4作品目完成 13 4作品目完成 13 4作品目(2) 15 4作品目完成 16 5作品目(1) 17 5作品目(2) 18 5作品目(1) 20 6作品目(1) 20 6作品目(1) 20 6作品目(2) 21 6作品目完成 22 DTP作品プレゼン(1) 23 DTP作品プレゼン(3) 25 7作品目(1) 26 7作品目(2) 27 7作品目完成 28 8作品目(1)	33 9作品目完成 34 10作品目(1) 35 10作品目(2) 36 10作品目完成 37 就活目玉作品コンセプトとラフ(1) 38 就活目玉作品コンセプトとラフ(2) 39 就活目玉作品コンセプトとラフ(3) 40 ポートフォリオと目玉作品 修正(1) 41 ポートフォリオと目玉作品 修正(2) 42 ポートフォリオと目玉作品 修正(3) 43 ポートフォリオと目玉作品 修正(5) 45 発表会 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58
成績評価方法 (試験実施方法)	29 308作品目(2) 8作品目完成課題制作100%課題制作における得点で評価	59 60
備考		

タイトル		内容	
授業科目	Webデザイン I	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	6077		
授業概要	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を	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		
	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(翔汐	· k社)	
特記			
, , ,=	1 オリエンテーション	31 CSS3の概要	
	2 HTMLの概要	32 CSS3セレクタ	
	3 文書をHTMLでマークアップする	33 CSS3プロパティ (1)	
	4 改行や強調・画像やリンクを挿入する	34 CSS3プロパティ (2)	
	5 表とフォームを設置する	35 アニメーションとメディアクエリ(1)	
	6 復習	36 アニメーションとメディアクエリ (2)	
	7 CSSの概要	37 復習	
	8 基本プロパティとセレクタの使い方	38 デバイスの特性を理解する	
	9 背景画像を使って装飾する	39 モバイル対応Webサイトの基礎知識	
	10 文書のレイアウトとボックスモデル	40 復習	
	11 表組みと入力フォームのスタイリング	41 レスポンシブ画面設計とコーディング	
	11 後間	42 メディアクエリを使ったレイアウト (1)	
	13 レイアウトの種類	43 メディアクエリを使ったレイアウト (2)	
	14 floatレイアウト	44 Retinaディスプレイ対策	
授業計画	15 positionレイアウト	45 実習 (1)	
	16 復習	46 実習 (2)	
	17 セクション関連の新要素	47 実習 (3)	
	18 新しいカテゴリとコンテンツ・モデル	48 実習 (4)	
	19 その他の新要素と属性	49 実習 (5)	
	20 復習	50 まとめ	
	21 Webサイトのコーディング設計	51 実習:ワイヤーフレーム作成	
	22 効率的なCSSコーディングの下準備	52 実習:デザインカンプ作成手法	
	23 復習	53 実習:デザインカンプ作成(1)	
	24 実習:ワイヤーフレームの描き方	54 実習:デザインカンプ作成(2)	
	25 実習:ワイヤーフレーム作成	55 実習:デザインカンプ作成(3)	
	26 レイアウトフォーマットを作成する	56 実習:コーディングガイドラインとは	
	27 displayプロパティを用いたレイアウト	57 実習:コーディングガイドライン作成(1)	
	28 CSSスプライトの仕組みを理解する	58 実習:コーディングガイドライン作成(2)	
	29 メインコンテンツ領域を作成する	59 実習:コーディングガイドライン作成(3)	
5 (-1	30 復習	60 実習:サーバーの使い方	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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
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 2 作成事例紹介 3 フォーマット準備(2) 5 フォーマット作成(1) 6 フォーマット作成(2) 7 フォーマット作成(4) 9 自己紹介ページ作成 10 コンテンツ制作(3) 13 コンテンツ制作(5) 15 コンテンツ制作(6) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	ENGLAND STATE OF STAND SHIPM	
備考		

タイトル		内容	
	広告・デザイン概論		
実務家教員授業		The second secon	
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	3 0 時間		
授業コマ数	1577		
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 2 デザインの歴史とトレンドの変貌 3 基本6要素の理解 点線面(1) 4 基本6要素の理解 点線面(2) 5 課題制作(1) 6 課題制作(2) 7 基本6要素の理解 空間・文字(1) 10 基本6要素の理解 空間・文字(2) 11 課題制作(1) 12 課題制作(2) 13 近代デザイン史(1) 14 近代デザイン史(3) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	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	
成績評価方法	30 60 定期試験100% 課題制作における得点で評価		
(試験実施方法)			
備考			

タイトル	内容	
	 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	3 0 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 32 32 33 34 34 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35	
成績評価方法 (試験実施方法)	30	
備考		

タイトル		内容
	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	
	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	7 5 コマ	
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要な基礎	が知識し甘木ナペルーションの羽得を行う
		四畝と基本オペレーションの自行を11 7
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	ツケット・トゥー トゥー・ハンド サブター・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィ
達成目標		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(技術評詞	倫社)、DTP基礎(エムティエヌ)
特記	1 オリエンテーション。Mac基本操作	31 DTP知識 基礎知識
授業計画	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 (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	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(8)
成績評価方法 (試験実施方法) 備考	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) 課題制作100% 課題制作における得点で	56 課題制作(10) 57 課題制作(11) 58 課題制作(12) 課題制作(13) 課題制作(14)

タイトル	,	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
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	7537	
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要な基礎知	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を用いたグラフィックデザイン制作	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 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 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88	91 92 93 94 95 96 97 98 99 ## ## ## ## ## ## ## ## ##
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	6077		
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、必要に応じて行	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			
	1 オリエンテーション 情報デザインとは	31 パッケージデザイン知識(1)	
	2 図解表現理解	32 パッケージデザイン知識(2)	
	3 ピクトグラム(アイコン)知識	33 パッケージ分析(1)	
	4 課題制作(1)	34 パッケージ分析(2)	
	5 課題制作(2)	35 課題制作(10)	
	6 課題制作(3)	36 課題制作(11)	
	7 課題制作(4)	37 課題制作(12)	
	8 課題制作(5)	38 課題制作(13)	
	9 インフォグラフィックス知識(1)	39 課題制作(14)	
	10 インフォグラフィックス知識(2)	40 課題制作(15)	
	11 課題制作(1)	41 課題制作(16)	
	12 課題制作(2)	42 課題制作(17)	
	13 課題制作(3)	43 課題制作(18)	
	14 課題制作(4)	44 課題制作(19)	
1∞ 1	15 課題制作(5)	45 課題制作 (20)	
授業計画	16 課題制作(6)	46 課題制作 (21)	
	17 ブランディングデザイン知識(1)	47 広告デザイン知識 (1)	
	18 ブランディングデザイン知識(2)	48 広告デザイン知識 (2)	
	19 ブランディングデザイン知識 (3)	49 広告デザイン分析 (1)	
	20 ブランドロゴ	50 広告デザイン分析 (2)	
	21 課題制作(1)	51 課題制作 (22)	
	22 課題制作 (2)	52 課題制作(23)	
	23 課題制作 (3)	53 課題制作 (24)	
	24 課題制作(4)	54 課題制作(25)	
	25 課題制作 (5)	55 課題制作(26)	
	26 課題制作(6)	56 課題制作(27)	
	27 ガイドライン(仕様書)作成法	57 課題制作(28)	
	28 課題制作 (7)	58 課題制作(29)	
	29 課題制作(8)	59 課題制作(30)	
	30 課題制作(9)	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			
	1		

タイトル		内容
授業科目	W e b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	
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	
	jQueryを利用した動的なサイト制作技術	を身につける
	ほんの一手間で劇的に変わるHTML & CS	
	はんの一子同で劇的に多わるHIML&C	SSC Web/サイマ 天成語座
特記 	1 オリエンテーション	31 スクロールによるヘッダーのリサイズ
授業計画	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 パララックス効果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 バ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	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) 画像のズーム 38 カウントアップゲーム 39 ブラグインの利用 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
成績評価方法	30 スクロールによるヘッダーのリサイズ	60
(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		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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) 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(10) 11 作品制作(11) 12 作品制作(12) 13 作品制作(14) 15 作品制作(15) 16 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(22) 23 作品制作(22) 23 作品制作(25) 26 作品制作(25) 26 作品制作(27) 28 作品制作(28) 29 作品制作(29) 30 作品制作(30)	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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 4 作品制作 (3) 33 4 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 (10) 40 11 作品制作 (11) 41 12 作品制作 (13) 43 4 作品制作 (14) 44 4 作品制作 (15) 45 16 作品制作 (17) 47 18 作品制作 (19) 49 20 作品制作 (20) 50 21 作品制作 (22) 52 23 作品制作 (25) 55 作品制作 (25) 55 26 作品制作 (26) 56 27 作品制作 (28) 58 29 作品制作 (28) 58 29 作品制作 (29) 59 30 作品制作 (29) 59 30 作品制作 (29) 59 30 作品制作 (28) 58	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	1	
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	 広告制作のワークフロー オリエンテーション(2) オリエンテーション(3) リサーチ(1) リサーチ(2) リサーチ(3) コンセプトメイキング(1) コンセプトメイキング(3) コンセプトメイキング(5) コンセプトメイキング(5) コンセプトメイキング(6) ラフ作成(1) ラフ作成(3) ラフ作成(3) ラフ作成(6) プレゼンテーション(1) プレゼセアーション(2) プレゼンテーション(3) 作品制作(1) 作品制作(2) 作品制作(4) 作品制作(5) 作品制作(6) 作品制作(7) 作品制作(7) 作品制作(8) 	31 作品制作(10) 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(19) 42 作品制作(20) 43 作品制作(21) 44 作品制作(23) 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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	MIN COLOR MIN CHAIL CONTRACTOR OF TAXABLE MIN CHAIN	
備考		

タイトル	内	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
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	3 0 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	日 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(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 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
授業科目		
実務家教員授業	V A WELL	
学部・学科		
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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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) 2 ネーム制作(2) 3 ネーム制作(3) 4 ネーム制作(4) 5 ネーム制作(5) 6 ネーム制作(6) 7 ネーム制作(7) 8 ネーム制作(8) 9 ネーム制作(10) 11 ネーム制作(11) 12 ネーム制作(12) 13 ネーム制作(13) 14 ネーム制作(15) 16 原稿制作(1) 17 原稿制作(2) 18 原稿制作(3) 19 原稿制作(4) 20 原稿制作(5) 21 原稿制作(6) 22 原稿制作(7) 23 原稿制作(7) 23 原稿制作(10) 26 原稿制作(11) 27 原稿制作(12) 28 原稿制作(12) 28 原稿制作(13) 29 原稿制作(14)	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
成績評価方法	30 原稿制作(15) 60 11 15 15 15 15 15 15 1	
(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		

タイトル	内	
	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	3 0 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(2) 3 プロット制作(1) 4 プロット制作(2) 5 ネーム制作(1) 6 ネーム制作(2) 7 ネーム制作(3) 8 ネーム制作(5) 10 ネーム制作(7) 12 ネーム制作(8) 13 ネーム制作(10) 15 ネーム制作(11) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	L
(試験実施方法)	The second secon	•
備考		

タイトル	内	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsutuo	dio 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	 デジタルマンガ 基本設定 (トーン、ベタ) デジタルマンガ コマ割 (1) デジタルマンガ コマ割 (2) デジタルマンガ コマ割 (2) デジタルマンガ ダウンロードについて (1) デジタルマンガ グラシの使い方 (1) デジタルマンガ ブラシの使い方 (2) デジタルマンガ 特殊定規について (2) デジタルマンガ 満去作品のリメイク (1) デジタルマンガ 満去作品のリメイク (2) デジタルマンガ 作品制作 (1) デジタルマンガ 作品制作 (3) デジタルマンガ 作品制作 (4) デジタルマンガ 作品制作 (5) デジタルマンガ 作品制作 (6) デジタルマンガ 作品制作 (7) デジタルマンガ 作品制作 (8) デジタルマンガ 作品制作 (10) デジタルマンガ 作品制作 (11) デジタルマンガ 作品制作 (11) デジタルマンガ 作品制作 (12) デジタルマンガ 作品制作 (13) デジタルマンガ 作品制作 (14) デジタルマンガ 作品制作 (15) デジタルマンガ 作品制作 (16) デジタルマンガ 作品制作 (17) 	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	課題制作100% 課題制作における得点で評f	
(試験実施方法)		
備考		

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	3 0 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 頂稿制作 (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 (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	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内	容
	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		
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	 1 衣装の描き方(2) 3 衣装の描き方(2) 3 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(9) 10 衣装の描き方(10) 11 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(17) 18 動物の描き方(18) 19 動物の描き方(20) 21 動物の描き方(21) 22 動物の描き方(21) 22 動物の描き方(23) 24 動物の描き方(24) 25 動物の描き方(26) 27 動物の描き方(27) 28 動物の描き方(29) 	31 小物の描き方(1) 32 小物の描き方(2) 33 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(9) 40 小物の描き方(10) 41 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
成績評価方法	30 動物の描き方(3 0) 課題制作100% 課題制作における得点で評价	<u>[60]</u> 西
(試験実施方法)	MINOCHALL 20010 MINOCHALL 1240 N OLD W CILL	p4
備考		

タイトル	Į P	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使い	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な	を制作する
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 展示用作品制作 (2) 3 展示用作品制作 (3) 4 展示用作品制作 (4) 5 展示用作品制作 (5) 6 展示用作品制作 (6) 7 展示用作品制作 (7) 8 展示用作品制作 (8) 9 展示用作品制作 (10) 11 展示用作品制作 (11) 12 展示用作品制作 (12) 13 展示用作品制作 (13) 14 展示用作品制作 (15) 16 展示用作品制作 (16) 17 展示用作品制作 (18) 19 展示用作品制作 (20) 21 展示用作品制作 (21) 22 展示用作品制作 (23) 24 展示用作品制作 (24) 25 展示用作品制作 (25) 26 展示用作品制作 (26) 27 展示用作品制作 (28) 29 展示用作品制作 (29) 30 展示用作品制作 (29) 30 展示用作品制作 (30)	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で割	
(試験実施方法)	MANORAL TOO TO MANORAL TO 40 D. O. LAW. CIL	IIIAI
備考		

タイトル		内容
	イラスト実習IV	
 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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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施	習
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアン	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) 2 メディアデザインについて(2) 3 ロゴ制作(1) 4 ロゴ制作(2) 5 ポスター等制作(1) 6 ポスター等制作(2) 7 ポスター等制作(5) 10 ポスター等制作(6) 11 ポスター等制作(7) 12 ポスター等制作(8) 13 ポスター等制作(10) 15 ポスター等制作(1 1) 16 ポスター等制作(1 2) 17 ポスター等制作(1 2) 17 ポスター等制作(1 5) 20 ポスター等制作(1 6) 21 ポスター等制作(1 7) 22 ポスター等制作(1 8) 23 ポスター等制作(2 0) 25 ポスター等制作(2 1) 26 ポスター等制作(2 3) 28 ポスター等制作(2 4) 29 ポスター等制作(2 5)	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
成績評価方法	30 ポスター等制作(2 6) 課題制作100% 課題制作における得点	[60]
(試験実施方法)		У С П Щ
備考		

タイトル		内容
授業科目	<u></u> 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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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) 2 コンテスト用作品制作(2) 3 コンテスト用作品制作(3) 4 コンテスト用作品制作(4) 5 コンテスト用作品制作(5) 6 コンテスト用作品制作(6) 7 コンテスト用作品制作(7) 8 コンテスト用作品制作(8) 9 コンテスト用作品制作(10) 11 コンテスト用作品制作(11) 12 コンテスト用作品制作(12) 13 コンテスト用作品制作(13) 14 コンテスト用作品制作(15) 16 コンテスト用作品制作(15) 16 コンテスト用作品制作(17) 18 コンテスト用作品制作(17) 18 コンテスト用作品制作(19) 20 コンテスト用作品制作(20) 21 コンテスト用作品制作(21) 22 コンテスト用作品制作(22) 23 コンテスト用作品制作(23) 24 コンテスト用作品制作(25) 25 コンテスト用作品制作(26) 27 コンテスト用作品制作(27) 28 コンテスト用作品制作(27) 28 コンテスト用作品制作(29) 30 コンテスト用作品制作(29)	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	課題制作100% 課題制作における得点で記	 評価
(試験実施方法)		
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを	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	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) 2 展示用作品制作(2) 3 展示用作品制作(3) 4 展示用作品制作(4) 5 展示用作品制作(5) 6 展示用作品制作(6) 7 展示用作品制作(7) 8 展示用作品制作(8) 9 展示用作品制作(10) 11 展示用作品制作(11) 12 展示用作品制作(12) 13 展示用作品制作(13) 14 展示用作品制作(15) 16 展示用作品制作(15) 16 展示用作品制作(17) 18 展示用作品制作(18) 19 展示用作品制作(19) 20 展示用作品制作(20) 21 展示用作品制作(21) 22 展示用作品制作(23) 24 展示用作品制作(23) 24 展示用作品制作(25) 26 展示用作品制作(26) 27 展示用作品制作(27) 28 展示用作品制作(28) 29 展示用作品制作(29) 30 展示用作品制作(29)	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	課題制作100% 課題制作における得点	
(試験実施方法)		
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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) (2) 3 ヴォイス (ドラマ) (3) 4 ヴォイス (ドラマ) (4) 5 ヴォイス (ドラマ) (5) 6 ヴォイス (ドラマ) (6) 7 ヴォイス (ドラマ) (7) 8 ヴォイス (ドラマ) (9) 10 ヴォイス (ドラマ) (10) 11 ヴォイス (映画) (1) 12 ヴォイス (映画) (3) 14 ヴォイス (映画) (5) 16 ヴォイス (映画) (7) 18 ヴォイス (映画) (8) 19 ヴォイス (映画) (10) 21 総合演習 (1) 22 総合演習 (3) 24 総合演習 (5) 26 総合演習 (7) 28 総合演習 (8) 29 総合演習 (9)	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
成績評価方法	30 総合演習(10) 平常点100% 授業への参加姿勢、実	60
(試験実施方法)	市点10070 1又未、り参加安労、夫庫	以ハヿ ルの自然1小儿
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3027	
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認	徴とスキルの習得
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) 2 ヴォイス (アニメ) (2) 3 ヴォイス (アニメ) (3) 4 ヴォイス (アニメ) (4) 5 ヴォイス (アニメ) (5) 6 ヴォイス (アニメ) (6) 7 ヴォイス (アニメ) (7) 8 ヴォイス (アニメ) (8) 9 ヴォイス (アニメ) (9) 10 ヴォイス (アニメ) (10) 11 ヴォイス (ナレーション) (1) 12 ヴォイス (ナレーション) (2) 13 ヴォイス (ナレーション) (3) 14 ヴォイス (ナレーション) (5) 16 ヴォイス (ナレーション) (6) 17 ヴォイス (ナレーション) (6) 17 ヴォイス (ナレーション) (8) 19 ヴォイス (ナレーション) (9) 20 ヴォイス (ナレーション) (10) 21 総合演習 (1) 22 総合演習 (2) 23 総合演習 (5) 26 総合演習 (6) 27 総合演習 (8) 29 総合演習 (8)	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
成績評価方法	30 総合演習(10)	60
(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		

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	3 0 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 17 47 18 48 19 20 20 21 21 22 23 24 25 25 26 26 27 37 37 37 37 37 37 37 37 37 37 37 37 37
成績評価方法	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況
(試験実施方法)	〒市点10070 1又未* > 9の加安労、天政ヘイルの自然仏仏
備考	

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	6 0 時間
授業コマ数	3 0 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
成績評価方法	30 総合演習(10) 60
(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	

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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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)(5) 35 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)(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(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)(3) 43 14 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)(1) 50 21 総合演習(1) 51 22 総合演習(2) 52 23 総合演習(6) 56 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(8) 58	
成績評価方法	30 総合演習(10) 60	
(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		

タイトル	内容
	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	3 0 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)(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)(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)(9) 39 10 アクター&アクトレス(舞台演技)(10) 40 11 総合演習(2) 42 13 総合演習(3) 43 46 47 18 48 19 49 20 50 21 51 22 52 23 53 24 54 25 55 26 56 27 57 28 59 30 60
成績評価方法	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況
(試験実施方法)	
備考	

タイトル		内容
	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	1577	
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 2 選考試験 3 面接試験の心構え 4 面接試験における質問研究(1) 6 面接試験における質問研究(2) 7 面接試験における質問研究(3) 8 自己PRを伝える(スピーキング)(1) 9 自己PRを伝える(スピーキング)(2) 10 応募書類 11 履歴書2 13 エントリーシート(1) 14 エントリーシート(2) 15 書類の送付方法 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	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
成績評価方法	30 60 定期試験100% 筆記試験における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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	 志望動機の作り方(1) 志望動機の作り方(2) 志望動機の作り方(3) インターネットによるアクセス 電話によるアクセス 電子メールによる企業アクセス 説明会・選考試験(2) 説明会・選考試験(3) 筆記試験 面接試験 就職活動における自己管理(1) 就職活動における自己管理(3) 就職活動における自己管理(4) 内定後の手続き、行動 内定後の手続き、行動 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
成績評価方法		60
(試験実施方法)	定期試験100% 課題制作における得点、	で計1回
備考		

タイトル		内容	
	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		
	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	3 0 時間		_
授業コマ数	1577		_
授業概要	新入社員に求められる電話応対スキルが	 ょどを学ぶ	
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、また円滑力	 ょ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	 職場のマナー(1) 職場のマナー(2) 職場のマナー(4) 挨拶と敬語(1) 挨拶と敬語(2) 挨拶と敬語(3) 電話応対 STEP1 電話応対 STEP1 電話応対 STEP1 電話応対 STEP1 電話応対 STEP2 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 	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	
成績評価方法	30	測定交評価	
(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			

タイトル	内	容
	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	
	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	6077	
授業概要	多様なメディアを利用して外部向けのへ制作を行い	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、第	実践的知識の習得
	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(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(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(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(55) 56 制作(56) 57 制作(57) 58 制作(59) 60 制作(59)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内名	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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) 2 作品制作(2) 3 作品制作(3) 4 作品制作(5) 6 作品制作(6) 7 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) 20 作品制作(13) 15 作品制作(14) 16 作品制作(15) 17 作品制作(18) 20 作品制作(19) 21 作品制作(20) 22 作品制作(21) 23 作品制作(23) 24 作品制作(25) 27 作品制作(26) 28 作品制作(28) 30 発表、講評	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		Ш
備考		

タイトル	内容
	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	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	9 0 時間
授業コマ数	4577
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
	なし
 特記	
授業計画	1 作品制作(2) 31 作品制作(3) 3 作品制作(2) 32 作品制作(32) 4 作品制作(3) 33 作品制作(33) 4 作品制作(4) 34 作品制作(33) 5 作品制作(5) 35 作品制作(35) 6 作品制作(6) 36 作品制作(36) 7 作品制作(7) 37 作品制作(37) 8 作品制作(8) 38 作品制作(39) 9 作品制作(10) 40 作品制作(40) 11 作品制作(11) 41 作品制作(41) 12 作品制作(13) 43 作品制作(43) 14 作品制作(15) 45 作品制作(44) 15 作品制作(15) 45 作品制作(44) 16 作品制作(17) 47 18 作品制作(18) 48 19 作品制作(20) 49 20 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(25) 55 25 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(29) 59 31 作品制作(28) 58 42 作品制作(29) 59 33 作品制作(28) 58 44 作品制作(29) 59 45 作品制作(27) 57 46 品制作(28) 58
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

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	9 0 時間
授業コマ数	4577
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 (3) 4 作品制作 (4) 5 作品制作 (5) 6 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) 4 作品制作 (14) 4 作品制作 (15) 4 作品制作 (14) 5 作品制作 (15) 6 作品制作 (1 8) 7 作品制作 (1 9) 7 作品制作 (1 5) 7 作品制作 (1 5) 7 作品制作 (1 5) 7 作品制作 (1 6) 7 作品制作 (1 7) 8 作品制作 (1 8) 8 作品制作 (1 8) 9 作品制作 (1 5) 9 作品制作 (1 5) 9 作品制作 (1 5) 9 作品制作 (1 6) 9 作品制作 (1 8) 9 作品制作 (2 0) 9 作品制作 (2 1) 9 作品制作 (2 1) 9 作品制作 (2 5) 9 作品制作 (2 7) 9 作品制作 (2 7) 9 作品制作 (2 8) 9 作品制作 (2 9) 9 10 作品制作 (2 9) 9 11 作品制作 (2 9) 9 12 作品制作 (2 9) 9 13 作品制作 (2 9) 9 14 作品制作 (2 9) 9 15 16 作品制作 (2 9) 9 16 作品制作 (2 9) 9 17 18 作品制作 (2 9) 9 18 18 18 19 18 18 18 18 19 18 18 18 19 18 18 18 18 19 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

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	9 0 時間
授業コマ数	4577
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 作品制作 (3 1) 4 作品制作 (3 2) 作品制作 (3 3) 4 作品制作 (3 3) 33 作品制作 (3 3) 4 作品制作 (4 4) 34 作品制作 (3 4) 5 作品制作 (5 5) 35 作品制作 (3 5) 6 作品制作 (6 5) 36 作品制作 (3 6) 37 作品制作 (3 7) 8 作品制作 (8 8) 38 作品制作 (3 7) 8 作品制作 (9 9) 39 作品制作 (3 9 9) 10 作品制作 (1 0 9) 40 作品制作 (4 0 9) 41 作品制作 (1 1 9) 42 作品制作 (4 1 1 9) 42 作品制作 (1 2 1 1 3 作品制作 (1 3 1 1 4 作品制作 (1 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

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	9 0 時間
授業コマ数	4577
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 作品制作 (3 1) 4 作品制作 (2) 32 作品制作 (3 2) 作品制作 (3 3) 4 作品制作 (4) 34 作品制作 (3 3) 4 作品制作 (5) 35 作品制作 (3 4) 作品制作 (5) 35 作品制作 (3 5) 6 作品制作 (6) 36 作品制作 (3 6) 7 作品制作 (7) 37 作品制作 (3 7) 8 作品制作 (8) 38 作品制作 (3 7) 8 作品制作 (1 0) 40 作品制作 (1 0) 40 作品制作 (1 0) 40 作品制作 (1 1) 41 作品制作 (1 1) 41 作品制作 (4 1) 12 作品制作 (1 1) 42 作品制作 (4 2) 43 作品制作 (1 3) 43 作品制作 (4 3) 14 作品制作 (1 4) 44 作品制作 (1 4) 45 作品制作 (1 6) 46 17 作品制作 (1 6) 46 17 作品制作 (1 7) 47 18 作品制作 (1 8) 48 19 作品制作 (1 9) 49 10 作品制作 (2 0) 50 11 作品制作 (2 1) 51 12 12 13 作品制作 (2 3) 24 作品制作 (2 4) 54 14 15 15 16 16 16 16 16 17 17 18 作品制作 (1 9) 49 17 18 18 18 19 18 18 18 18 19 18 18 18 18 18 18 18 19 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	MINOCA 11 - 40 1/2 MINOCA 111 1 - 40 1/2 MINING HI IIII
備考	

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	6 0 時間
授業コマ数	307
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(10) 40 11 作品制作(10) 40 11 作品制作(11) 41 12 作品制作(13) 43 14 作品制作(15) 45 16 作品制作(1 5) 45 16 作品制作(1 6) 46 17 作品制作(1 7) 47 18 作品制作(1 9) 49 10 作品制作(1 9) 49 20 作品制作(2 0) 50 21 作品制作(2 1) 51 22 作品制作(2 3) 23 44 作品制作(2 4) 54 55 作品制作(2 5) 55 66 作品制作(2 6) 56 67 作品制作(2 7) 57 88 作品制作(2 7) 57 88 作品制作(2 8) 58 99 作品制作(2 7) 57 88 作品制作(2 8) 58 99 作品制作(2 9) 59 30 作品制作(3 0)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

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	6 0 時間
授業コマ数	3 0 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	日本語の常識(1) 31 2 日本語の常識(2) 32 四字熟語(1) 33 四字熟語(2) 34 四字熟語(2) 34 四字熟語(4) 36 四字熟語(4) 36 項技語(2) 38 重複語(2) 38 重複語(2) 38 重複語(2) 39 間違いやすい言葉(1) 39 間違いやすい言葉(2) 40 間違いやすい言葉(3) 41 間違いやすい言葉(4) 42 3 カタカナ表記(1) 43 カタカナ表記(1) 43 カタカナ表記(2) 44 15 カタカナ表記(3) 45 カタカナ表記(4) 46 17 朗読とは(1) 47 閉読とは(1) 47 閉読とは(1) 47 明読の準備(1) 49 明読の準備(1) 49 明読の準備(1) 49 明読の準備(2) 50 総合演習(3) 53 総合演習(4) 54 総合演習(5) 55 総合演習(6) 56 総合演習(7) 57 総合演習(7) 57 総合演習(8) 58 総合演習(9)
成績評価方法	30 総合演習(10)
(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	

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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(2) 3 朗読の基本(2) 3 朗読のポイント(1) 4 朗読のポイント(2) 5 朗読例題 (1) 6 朗読例題 (2) 7 ラジオ放送基礎知識(1) 8 ラジオ番組制作手順(1) 10 ラジオ番組制作用語(1) 12 ラジオ番組制作用語(2) 13 番組権利関係の知識(1) 14 番組権利関係の知識(2) 15 応用司会(講演会(1)) 16 応用司会(講演会(2)) 17 応用司会(オベント(1)) 18 応用司会(オベント(2)) 19 応用司会(球技(1)) 20 応用司会(球技(1)) 20 応用司会(球技(2)) 21 総合演習(2) 21 総合演習(3) 24 総合演習(4) 25 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	授業内試験100% 演習授業内におり	けるチェックテストの得点で評価
(試験実施方法)		
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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)) 2 司会実践(講演会(2)) 3 司会実践(講演会(2)) 4 司会実践(オベント(2)) 5 司会実践(球技(1)) 6 司会実践(球技(2)) 7 応用アナウンス(講演会(1)) 8 応用アナウンス(講演会(2)) 9 応用アナウンス(イベント競技(1)) 10 応用アナウンス(イベント競技(3)) 12 応用アナウンス(イベント競技(4)) 13 応用アナウンス(球技(1)) 14 応用アナウンス(球技(2)) 15 応用アナウンス(球技(2)) 15 応用アナウンス(球技(2)) 17 アナウンス実践(イベント競技(1)) 18 アナウンス実践(イベント競技(1)) 18 アナウンス実践(球技(1)) 20 アナウンス実践(球技(1)) 20 アナウンス実践(球技(2)) 21 総合演習(1) 22 総合演習(3) 24 総合演習(6) 27 総合演習(7) 28 総合演習(8) 29 総合演習(9)	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
成績評価方法	30 総合演習(10) 授業内試験100% 海翌授業内におけるチャ	60 ェックテストの得点で評価
(試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内におけるチュ	エックテムトの特点で評価
備考		

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	6 0 時間		
授業コマ数	3 0 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) 2 滑舌訓練例題(2) ア行(2) 3 滑舌訓練例題(3) ア母音系 4 滑舌訓練例題(4) イ母音系 5 滑舌訓練例題(5) ウ母音系 6 滑舌訓練例題(6) エ母音系 7 滑舌訓練例題(7) オ母音系 8 滑舌訓練例題(8) カ・ガ・キャ・ギャ行 9 滑舌訓練例題(9) サ・ザ・シャ・ジャ行 10 滑舌訓練例題(10) タ・ダ・チャ行 11 滑舌訓練例題(11) ナ・ニャ行 12 滑舌訓練例題(11) ナ・ニャ行 13 滑舌訓練例題(12) ハババ・ヒャ・ヒュ・ヒョ・ビャ・ビャ行(2) 14 滑舌訓練例題(14) マ・ミャ・ヤ行 15 滑舌訓練例題(15) ラ・リャ・ワ行 16 滑舌訓練例題(17) ガ・ギャ行の鼻濁音(1) 18 滑舌訓練例題(18) ガ・ギャ行の鼻濁音(2) 19 滑舌訓練例題(19) 鼻濁音の例外その他(1) 20 滑舌訓練例題(20) 鼻濁音の例外その他(2) 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(6) 27 総合演習(7) 28 総合演習(8) 29 総合演習(9) 	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	
战绩现在七十	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	ックテストの得点で評価 	
備考			

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	6 0 時間
授業コマ数	3077
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	日 滑舌訓練例題 (2 1) 母音無声化 (1) 31 2 滑舌訓練例題 (2 2) 母音無声化 (2) 32 3 滑舌訓練例題 (2 3) 撥音 (1) 33 4 滑舌訓練例題 (2 4) 撥音 (2) 34 5 滑舌訓練例題 (2 5) 促音 (1) 35 6 滑舌訓練例題 (2 6) 促音 (2) 36 7 滑舌訓練例題 (2 7) 長音・引く音 (1) 37 8 滑舌訓練例題 (2 8) 長音・引く音 (2) 38 9 滑舌訓練例題 (2 9) 長い言葉 (1) 39 10 滑舌訓練例題 (3 0) 長い言葉 (2) 40 11 アニメ制作 (1) 41 12 アニメ制作 (3) 43 中操制作 (1) 44 中操制作 (1) 45 中操制作 (3) 45 中操制作 (3) 46 中操制作 (3) 46 中操制作 (3) 47 作品制作用語 (4) 47 作品制作用語 (2) 48 作品制作用語 (3) 49 中品制作用語 (4) 50 体合演習 (1) 51 総合演習 (3) 24 総合演習 (4) 54 総合演習 (5) 86 冷演習 (6) 56 総合演習 (7) 88 総合演習 (8) 89 総合演習 (9) 30 総合演習 (9) 30 総合演習 (9) 59 30 総合演習 (10) 60
成績評価方法	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
(試験実施方法)	
備考	

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	 集践応用問題演習(1) 実践応用問題演習(2) 集践応用問題演習(2) 実践応用問題演習(2) 実践応用問題演習(3) 寒践応用問題演習(3) 寒践応用問題演習(3) 寒践応用問題演習(4) 寒践応用問題演習(4) 寒践応用問題演習(5) 実践応用問題演習(6) 実践応用問題演習(6) 実践応用問題演習(6) 実践応用問題演習(7) 集践応用問題演習(8) 実践応用問題演習(8) 実践応用問題演習(9) 寒践応用問題演習(9) 寒践応用問題演習(10) 実践応用問題演習(11) 実践応用問題演習(11) 実践応用問題演習(12) 実践応用問題演習(13) 実践応用問題演習(14) 実践応用問題演習(14) 実践応用問題演習(14) 実践応用問題演習(15) 	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
成績評価方法	30 実践応用問題演習復習(15) 極業由試験1000/	7.チェックテストの組占で部件
(試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内における	るナェックアストの侍点で評価
備考		

タイトル	内容		
	A 音概論IV		
実務家教員授業	20 II Politina		
学部・学科			
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	6 0 時間		
授業コマ数	307		
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	2 9 2 7 7 Per 4X/19		
1寸記	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 45 45 45 45 45 45 45 45 45 45 45 45		
授業計画	15 発声発音応用 実技試験対策 (15) (滑舌) 45 16		
	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		
	17 光戸光音ル州 美技試験対策 (17) (ブラセンド) 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)		
	27 総合演習 (7)		
	28 総合演習(8) 58		
	29 総合演習(9) 59		
出焦亚压于汗	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			

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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タ	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	 □ 応用発声発音 (滑舌例題(1)) □ 応用発声発音 (滑舌例題(2)) □ 応用発声発音 (滑舌例題(3)) □ 応用発声発音 (滑舌例題(4)) □ 応用発声発音 (滑舌例題(5)) ○ 基礎発声発音 (舞台(1)) □ 基礎発声発音 (舞台(2)) ○ 基礎発声発音 (舞台(3)) □ 基礎発声発音 (舞台(5)) □ 基礎発声発音 (ドラマ(1)) □ 基礎発声発音 (ドラマ(1)) □ 基礎発声発音 (ドラマ(3)) □ 基礎発声発音 (ドラマ(4)) □ 基礎発声発音 (ドラマ(5)) □ 基礎発声発音 (朗読(1)) □ 基礎発声発音 (朗読(2)) □ 基礎発声発音 (朗読(3)) □ 基礎発声発音 (朗読(5)) □ 基礎発声発音 (朗読(5)) □ 基礎発声発音 (朗読(5)) □ 基礎発声発音 (朗読(5)) □ 総合演習(1) □ 総合演習(3) □ 総合演習(4) □ 総合演習(5) □ 総合演習(6) □ 総合演習(7) □ 総合演習(8) □ 総合演習(9) 	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
成績評価方法	30 総合演習(10) 60 平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
(試験実施方法)	市品10070 1又未、90	<u> </u>
備考		

タイトル	内容	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	 □ 応用発声発音 (ナレーション (1)) □ 応用発声発音 (ナレーション (2)) □ 応用発声発音 (ナレーション (3)) □ 応用発声発音 (ナレーション (4)) □ 応用発声発音 (ナレーション (4)) □ 応用発声発音 (ナレーション (5)) □ 応用発声発音 (リポート (1)) □ 応用発声発音 (リポート (2)) □ 応用発声発音 (リポート (3)) □ 応用発声発音 (リポート (4)) □ 応用発声発音 (リポート (5)) □ 応用発声発音 (CM (1)) □ 応用発声発音 (CM (2)) □ 応用発声発音 (CM (4)) □ 応用発声発音 (CM (5)) □ 応用発声発音 (CM (5)) □ 応用発声発音 (ニュース (1)) □ 応用発声発音 (ニュース (1)) □ 応用発声発音 (ニュース (2)) □ 応用発声発音 (ニュース (4)) □ 応用発声発音 (ニュース (4)) □ 応用発声発音 (ニュース (4)) □ 応用発声発音 (ニュース (5)) □ 応用発声発音 (ニュース (5)) □ 応用発声発音 (ニュース (5)) □ 総合演習 (1) □ 総合演習 (3) □ 総合演習 (4) □ 総合演習 (5) □ 総合演習 (7) □ 総合演習 (8) □ 総合演習 (9) □ 総合演習 (10) 	
成績評価方法	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
(試験実施方法)		N N N N
備考		

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	6 0 時間		
授業コマ数	3077		
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) 2 声優業界研究(2) 3 声優業界研究(3) 4 声優業界研究(4) 5 声優業界研究(5) 6 声優業界研究(6) 7 声優業界研究(8) 9 声優業界研究(9) 10 声優、業界研究(9) 10 声優、業界研究(10) 11 声優研究発表(1) 12 声優研究発表(2) 13 声優研究発表(3) 14 声優研究発表(5) 16 声優研究発表(6) 17 声優研究発表(6) 17 声優研究発表(8) 19 声優研究発表(9) 20 声優研究発表(10) 21 声優オーディション(1) 22 声優オーディション(2) 23 声優オーディション(3) 24 声優オーディション(5) 26 声優オーディション(6) 27 声優オーディション(8) 29 声優オーディション(9) 	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	
成績評価方法	30 声優オーディション(1 0) 研究発表100% 研究成果のプレゼン		 Ķ
(試験実施方法)	明元元XIVV/V 明元/以本ツノレゼ、	/ / コ / で/! タ & 行 峨 日 少 書 計]
備考			

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	6 0 時間		
授業コマ数	3077		
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) 2 俳優業界研究(2) 3 俳優業界研究(3) 4 俳優業界研究(4) 5 俳優業界研究(5) 6 俳優業界研究(6) 7 俳優業界研究(7) 8 俳優業界研究(8) 9 俳優業界研究(9) 10 俳優業界研究(10) 11 俳優研究発表(1) 12 俳優研究発表(2) 13 俳優研究発表(3) 14 俳優研究発表(5) 16 俳優研究発表(6) 17 俳優研究発表(6) 17 俳優研究発表(7) 18 俳優研究発表(8) 19 俳優研究発表(9) 20 俳優研究発表(10) 21 俳優オーディション(1) 22 俳優オーディション(2) 23 俳優オーディション(3) 24 俳優オーディション(4) 25 俳優オーディション(5) 26 俳優オーディション(6) 27 俳優オーディション(7) 28 俳優オーディション(9)	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	
成績評価方法	30 俳優オーディション (10) 研究発表100% 研究成果のプレゼ	60	
(試験実施方法)	〒九九水 100 70 - 町九	ィテーショイに別りる日誠有の舑評 	
備考			

タイトル	内容	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	□	
成績評価方法	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	
(試験実施方法)	MANUAL OF THE PROPERTY OF THE	
備考		

要務・学科	タイトル		内容
要務を教員授業	授業科目	- 卒業制作IV	
関係年次 2 年次 問講学期 後期 科目区分			
期請学期 後期 科目区分 選択 接業方法 実習 接業方法 実習 接業可不数 3 0 コマ 接業頻要 声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作 接業頻要 声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作 接業頻要 声及び演技技術の集大成を結果として残す 教科書 オリジナル教材 井記	学部・学科	メディア情報学科 2年制	
接来方法 実習 技業的間 6 0 時間 技業 7 才 数 3 0 コマ 技業の進め方 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 1	履修年次	2年次	
接業方法 実習	開講学期	後期	
授業中間 6 0 時間 授業コマ数 3 0 コマ 授業頻要 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 事報オーディション(11) 31 事報オーディション(12) 32 事報オーディション(13) 33 4 事報オーディション(14) 34 事報オーディション(15) 35 6 事報オーディション(16) 36 事報オーディション(17) 37 8 事報オーディション(17) 37 8 事報オーディション(19) 39 事報オーディション(19) 39 事者が議長研究(2) 41 12 舞台演技研究(2) 42 13 舞台演技研究(4) 44 15 舞台演技研究(5) 45 16 再台演技研究(7) 47 18 再台演技研究(8) 48 19 再台演技研究(9) 49 49 40 40 41 41 41 41 41 41	科目区分	選択	
授業四要 声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作 授業例要 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 日	授業方法	実習	
接換板型 声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作 接換で進め方 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 「俳優オーディション(11) 31 4 年優オーディション(12) 32 3 年優オーディション(13) 33 4 年優オーディション(14) 34 年優オーディション(15) 35 年優オーディション(16) 36 7 年優オーディション(16) 36 7 年優オーディション(17) 37 8 年優オーディション(19) 39 年優オーディション(19) 39 年優オーディション(19) 39 年優オーディション(19) 39 年優オーディション(19) 39 年優オーディション(19) 39 年優オーディション(19) 41 12 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 年台演技研究(5) 45 16 年台演技研究(5) 45 16 年台演技研究(7) 47 18 年台演技研究(7) 47 18 年台演技研究(8) 48 19 年台演技研究を表(1) 50 年台演技研究発表(1) 51 22 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(2) 52 24 舞台演技研究発表(3) 53 44 25 舞台演技研究発表(4) 54 舞台演技研究発表(5) 55 55 26 舞台演技研究発表(6) 56 56 27 舞台演技研究発表(7) 57 28 舞台演技研究発表(7) 57 28 舞台演技研究発表(7) 57 28 舞台演技研究発表(7) 57 28 舞台演技研究発表(9) 59 30 舞台演技研究表会(9) 59 30 舞台演技研究表会(10) 60	授業時間	6 0 時間	
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 「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(16) 36 7 俳優オーディション(16) 36 7 俳優オーディション(16) 37 37 8 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(2) 42 13 舞台演技研究(3) 41 41 41 41 42 44 44 44	授業コマ数	30コマ	
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 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 (16) 36 7 俳優オーディション (17) 37 8 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 (3) 43 14 舞台演技研究 (3) 43 14 舞台演技研究 (5) 45 16 舞台演技研究 (5) 45 16 舞台演技研究 (7) 47 18 舞台演技研究 (8) 48 19 舞台演技研究 (10) 50 21 舞台演技研究 (10) 50 21 舞台演技研究 (10) 50 21 舞台演技研究 (2) 42 23 舞台演技研究 (10) 50 21 舞台演技研究 (5) 45 45 46 47 舞台演技研究 (10) 50 21 舞台演技研究 (10) 50 21 舞台演技研究 (10) 50 21 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 (1) 51 22 舞台演技研究発表 (1) 51 22 舞台演技研究発表 (1) 51 22 舞台演技研究発表 (2) 52 3 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 (6) 56 27 舞台演技研究発表 (7) 57 28 舞台演技研究発表 (7) 57 28 舞台演技研究発表 (9) 59 30 舞台演技研究発表 (9) 59	授業概要	声及び演技技術の集大成。実技発表別	及び作品制作
特記	授業の進め方	各種資料による講義とディスカッショ	ョン
特記 1 俳優オーディション (1 1) 31 2 俳優オーディション (1 2) 32 3 俳優オーディション (1 3) 33 4 俳優オーディション (1 5) 35 6 俳優オーディション (1 5) 35 6 俳優オーディション (1 6) 36 7 俳優オーディション (1 7) 37 8 俳優オーディション (1 8) 38 9 俳優オーディション (2 0) 40 明治演技研究 (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 (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 (7) 47 18 舞台演技研究 (8) 48 19 舞台演技研究 (10) 50 21 舞台演技研究 (10) 50 21 舞台演技研究 (2) 49 22 舞台演技研究 (3) 49 24 舞台演技研究 (4) 51 25 舞台演技研究 (5) 55 26 舞台演技研究発表 (1) 51 27 舞台演技研究発表 (2) 52 38 神台球技研究発表 (3) 53 34 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 (9) 59 30 舞台演技研究発表 (9) 59 31	達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を終	結果として残す
中優オーディション(11) 31 32 4 俳優オーディション(12) 32 3 俳優オーディション(13) 33 34 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(19) 40 41 12 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 44 舞台演技研究(4) 44 15 舞台演技研究(6) 46 17 舞台演技研究(6) 46 17 舞台演技研究(8) 48 19 舞台演技研究(9) 49 20 舞台演技研究(9) 49 20 舞台演技研究発表(1) 50 21 舞台演技研究発表(1) 50 21 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 舞台演技研究発表(5) 55 55 26 舞台演技研究発表(6) 56 56 27 舞台演技研究発表(7) 57 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	教科書	オリジナル教材	
2	特記		
	授業計画	2 俳優オーディション(12) 3 俳優オーディション(13) 4 俳優オーディション(14) 5 俳優オーディション(15) 6 俳優オーディション(16) 7 俳優オーディション(17) 8 俳優オーディション(19) 10 俳優オーディション(20) 11 舞台演技研究(1) 12 舞台演技研究(3) 14 舞台演技研究(5) 16 舞台演技研究(6) 17 舞台演技研究(6) 17 舞台演技研究(7) 18 舞台演技研究(8) 19 舞台演技研究(10) 20 舞台演技研究(10) 21 舞台演技研究発表(1) 22 舞台演技研究発表(1) 22 舞台演技研究発表(3) 24 舞台演技研究発表(4) 25 舞台演技研究発表(5) 26 舞台演技研究発表(7) 28 舞台演技研究発表(8) 29 舞台演技研究発表(9)	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
成績評価万法 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	成績評価方法		
(試験実施方法)	(試験実施方法)	pyl/b/l/2ペエ00 /0 pyl/b/2ペイン / ビマ / マコマに/3 タ 日 既日 の時町	
備考	備考		

タイトル	内容	Ş
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	9 0 時間	
授業コマ数	4527	
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識	戦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し	ご、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	O作品を作る
教科書	なし	
特記		
授業計画	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(14) 15 作品制作(15) 16 作品制作(17) 18 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(27) 28 作品制作(28) 29 作品制作(29)	31 作品制作(3 1) 32 作品制作(3 2) 33 作品制作(3 3) 34 作品制作(3 4) 35 作品制作(3 5) 36 作品制作(3 6) 37 作品制作(3 8) 39 作品制作(4 0) 41 作品制作(4 1) 42 作品制作(4 2) 43 作品制作(4 3) 44 作品制作(4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 6 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	AND	
備考		

タイトル	内容	
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	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	作品制作(3 2) 作品制作(3 3) 作品制作(3 4) 作品制作(3 5) 作品制作(3 7) 作品制作(3 8) 作品制作(4 0) 作品制作(4 1) 作品制作(4 2) 作品制作(4 2) 作品制作(4 4) 作品制作(4 5)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
	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	3 0 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(2) 32 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成(2) 32 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(1) 40 11 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成(1) 41 2 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成(1) 41 2 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成(1) 42 13 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成(1) 45 45 16 46 17 47 18 48 48 19 49 20 50 50 21 51 22 52 52 53 24 54 54 55 55 26 56 27 57 28 58 59 30 60 60	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	MINOCHALL - A A A MINOCHALL COME A LAW A LITTLE	
備考		

タイトル	内	容
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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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(5) 6 ネーム演習(6) 7 ネーム演習(7) 8 ネーム演習(7) 8 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(15) 16 作画実習(1) 17 作画実習(2) 18 作画実習(3) 19 作画実習(3) 19 作画実習(6) 22 作画実習(8) 24 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(13) 29 作画実習(13)	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(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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	AND THE PROPERTY OF THE PROPER	
備考		

タイトル	内	容
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	 背景作画(下書き) 背景作画(ベン入れ) キャラクター作画(下書き) 4 キャラクター作画(ベン入れ) 小物類作画(ベン入れ) トーン、ベタ マンガ表現(1) マンガ表現(2) 10 マンガ表現(3) コマンガ表現(5) コマンガ表現(6) マンガ表現(7) マンガ表現(7) マンガ表現(9) マンガ表現(10) マンガ表現(11) マンガ表現(12) マンガ表現(13) マンガ表現(13) マンガ表現(14) マンガ表現(15) マンガ表現(16) マンガ表現(17) マンガ表現(17) マンガ表現(18) マンガ表現(19) マンガ表現(21) マンガ表現(21) マンガ表現(22) 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(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(35) 43 マンガ表現(36) 44 マンガ表現(37) 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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル		内容
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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(2) 3 コピック応用(3) 4 コピック応用(4) 5 コピック応用(5) 6 コピック応用(6) 7 似顔絵作成(1) 8 似顔絵作成(2) 9 似顔絵作成(3) 10 似顔絵作成(5) 12 似顔絵作成(6) 13 似顔絵作成(7) 14 似顔絵作成(9) 16 人物クロッキー(1) 17 人物クロッキー(3) 19 人物クロッキー(4) 20 人物クロッキー(5) 21 人物クロッキー(6) 22 人物クロッキー(6) 22 人物クロッキー(6) 22 人物クロッキー(7) 23 人物クロッキー(6) 22 人物クロッキー(9) 25 人物クロッキー(10) 26 アナログイラスト制作(1) 27 アナログイラスト制作(3) 29 アナログイラスト制作(4)	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
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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 (3) 4 原稿制作 (5) 5 原稿制作 (5) 6 原稿制作 (6) 7 原稿制作 (7) 8 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 (1 2) 13 原稿制作 (1 3) 44 原稿制作 (1 4) 15 原稿制作 (1 5) 16 原稿制作 (1 5) 16 原稿制作 (1 5) 16 原稿制作 (1 5) 16 原稿制作 (1 5) 17 原稿制作 (1 5) 18 原稿制作 (2 5) 19 原稿制作 (2 0) 19 原稿制作 (2 5) 26 原稿制作 (2 8) 29 原稿制作 (2 8) 29 原稿制作 (2 7) 28 原稿制作 (2 7) 28 原稿制作 (2 7) 28 原稿制作 (2 8) 29 原稿制作 (2 9) 59	
成績評価方法	30 原稿制作(30) 60	
(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		

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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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) 31 原稿制作 (3 1) 32 原稿制作 (3 2) 原稿制作 (2) 32 原稿制作 (3 2) 原稿制作 (3 3) 第稿制作 (3 3) 原稿制作 (3 4) 原稿制作 (4) 34 原稿制作 (3 4) 原稿制作 (5) 35 原稿制作 (3 5) 原稿制作 (6) 36 原稿制作 (3 6) 第稿制作 (7) 37 原稿制作 (3 7) 8 原稿制作 (8) 38 原稿制作 (3 7) 8 原稿制作 (9) 39 原稿制作 (3 8) 原稿制作 (1 0) 40 原稿制作 (4 0) 11 原稿制作 (1 1) 41 原稿制作 (4 1) 原稿制作 (1 1) 41 原稿制作 (4 1) 原稿制作 (1 3) 43 原稿制作 (4 2) 13 原稿制作 (1 3) 43 原稿制作 (4 4) 原稿制作 (1 6) 46 原稿制作 (1 6) 46 17 原稿制作 (1 7) 47 原稿制作 (1 7) 47 原稿制作 (1 9) 49 原稿制作 (1 9) 49 原稿制作 (2 0) 50 原稿制作 (2 1) 51 原稿制作 (2 2) 52 原稿制作 (2 2) 52 原稿制作 (2 4) 54 原稿制作 (2 5) 原稿制作 (2 7) 57 原稿制作 (2 7) 57 原稿制作 (2 7) 57 原稿制作 (2 8) 原稿制作 (2 9) 59 原稿制作 (3 0)	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル		
	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	
	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	4577	
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		
	1 持込用原稿制作(1)	31 持込用原稿制作(31)
	2 持込用原稿制作(2) 3 持込用原稿制作(3)	32 持込用原稿制作(32) 33 持込用原稿制作(33)
	4 持込用原稿制作(4)	34 持込用原稿制作(34)
	5 持込用原稿制作(5)	35 持込用原稿制作(35)
	6 持込用原稿制作(6)	36 持込用原稿制作(36)
	7 持込用原稿制作(7)	37 持込用原稿制作(37)
	8 持込用原稿制作(8)	38 持込用原稿制作(38)
	9 持込用原稿制作(9)	39 持込用原稿制作(39)
	10 持込用原稿制作(10)	40 持込用原稿制作(40)
	11 持込用原稿制作(11)	41 持込用原稿制作(41)
	12 持込用原稿制作(12)	42 持込用原稿制作(42)
	13 持込用原稿制作(13)	43 持込用原稿制作(43)
	14 持込用原稿制作(14)	44 持込用原稿制作(44)
授業計画	15 持込用原稿制作(15)	45 持込用原稿制作(45)
1久未 日 回	16 持込用原稿制作(16)	46
	17 持込用原稿制作(17)	47
	18 持込用原稿制作(18)	48
	19 持込用原稿制作(19)	49
	20 持込用原稿制作(20)	50
	21 持込用原稿制作(21)	51
	22 持込用原稿制作(22)	52
	23 持込用原稿制作(23)	53 54
	24 持込用原稿制作(24) 25 持込用原稿制作(25)	55
	25 持込用原稿制作(25) 26 持込用原稿制作(26)	56
	27 持込用原稿制作(27)	57
	28 持込用原稿制作(28)	58
	29 持込用原稿制作(29)	59
	30 持込用原稿制作 (30)	60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	Михоты 11 тол 10 мусты 11 годо 10 м 10 m	
備考		

タイトル	内:	
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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(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(15) 16 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(20) 20 持込用原稿制作(21) 21 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(26) 27 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(29) 30 持込用原稿制作(29)	31 持込用原稿制作(3 1) 32 持込用原稿制作(3 2) 33 持込用原稿制作(3 3) 34 持込用原稿制作(3 4) 35 持込用原稿制作(3 5) 36 持込用原稿制作(3 7) 38 持込用原稿制作(3 8) 39 持込用原稿制作(3 9) 40 持込用原稿制作(4 1) 42 持込用原稿制作(4 1) 42 持込用原稿制作(4 2) 43 持込用原稿制作(4 2) 43 持込用原稿制作(4 3) 44 持込用原稿制作(4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	2 持込用原稿制作(2) 32 3 持込用原稿制作(3) 33 4 持込用原稿制作(5) 35 6 持込用原稿制作(6) 36 7 持込用原稿制作(7) 37 8 持込用原稿制作(8) 38 9 持込用原稿制作(9) 39 10 持込用原稿制作(10) 40 11 持込用原稿制作(11) 41 12 持込用原稿制作(12) 42 13 持込用原稿制作(13) 43 14 持込用原稿制作(14) 44	持込用原稿制作(32) 持込用原稿制作(33) 持込用原稿制作(34) 持込用原稿制作(35) 持込用原稿制作(37) 持込用原稿制作(38) 持込用原稿制作(40) 持込用原稿制作(41) 持込用原稿制作(42) 持込用原稿制作(43) 持込用原稿制作(44) 持込用原稿制作(44) 持込用原稿制作(45)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容		
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	9 0 時間		
授業コマ数	4577		
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) 31 持込用原稿制作(3 2) 3 持込用原稿制作(3 3) 4 持込用原稿制作(3 3) 持込用原稿制作(3 4) 4 持込用原稿制作(5 5) 34 持込用原稿制作(3 4) 5 持込用原稿制作(5 5) 35 持込用原稿制作(3 5) 6 持込用原稿制作(6 6) 36 持込用原稿制作(3 6) 7 持込用原稿制作(8 8) 38 持込用原稿制作(3 7) 8 持込用原稿制作(8 9) 39 持込用原稿制作(3 9) 10 持込用原稿制作(1 0) 40 持込用原稿制作(4 0) 11 持込用原稿制作(1 2) 42 持込用原稿制作(4 2) 13 持込用原稿制作(1 3) 43 持込用原稿制作(4 2) 14 持込用原稿制作(1 5) 45 持込用原稿制作(4 5) 16 持込用原稿制作(1 5) 45 持込用原稿制作(4 5) 16 持込用原稿制作(1 7) 47 17 持込用原稿制作(1 8) 48 19 持込用原稿制作(2 0) 50 21 持込用原稿制作(2 2) 50 22 持込用原稿制作(2 3) 53 24 持込用原稿制作(2 5) 55 25 持込用原稿制作(2 6) 56 27 持込用原稿制作(2 7) 57		
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	A LAND SHIPM		
備考			

タイトル	内	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
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	1 2 0 時間	
授業コマ数	6077	
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(12) 13 作品制作(13) 14 作品制作(14) 15 作品制作(16) 17 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(25) 26 作品制作(26) 27 作品制作(27) 28 作品制作(29) 30 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(34) 35 作品制作(35) 36 作品制作(36) 37 作品制作(37) 38 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(45) 46 作品制作(47) 48 作品制作(48) 49 作品制作(50) 50 作品制作(51) 52 作品制作(53) 54 作品制作(55) 66 作品制作(56) 57 作品制作(58) 69 作品制作(59) 60 作品制作(59) 60 作品制作(60)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内	
授業科目	イラスト制作 II	
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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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(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(15) 16 デザイン制作(15) 16 デザイン制作(17) 18 デザイン制作(18) 19 デザイン制作(20) 21 デザイン制作(21) 22 デザイン制作(21) 22 デザイン制作(23) 24 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(29) 30 デザイン制作(29)	31 デザイン制作 (3 1) 32 デザイン制作 (3 2) 33 デザイン制作 (3 3) 34 デザイン制作 (3 4) 35 デザイン制作 (3 5) 36 デザイン制作 (3 7) 38 デザイン制作 (3 8) 39 デザイン制作 (4 0) 41 デザイン制作 (4 1) 42 デザイン制作 (4 2) 43 デザイン制作 (4 3) 44 デザイン制作 (4 4) 45 デザイン制作 (4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考 		

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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	こ、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	7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 (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 (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 (5) 21 ポートフォリオ制作 (6) 22 ボートフォリオ制作 (7) 23 ポートフォリオ制作 (7) 23 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 ボートフォリオ制作 (14) 30 ポートフォリオ制作 (15)	31 ポートフォリオ制作(1 6) 32 ポートフォリオ制作(1 7) 33 ポートフォリオ制作(1 8) 34 ポートフォリオ制作(2 0) 35 ポートフォリオ制作(2 1) 37 ポートフォリオ制作(2 1) 37 ポートフォリオ制作(2 2) 38 ポートフォリオ制作(2 4) 40 ポートフォリオ制作(2 5) 41 ポートフォリオ制作(2 6) 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(3) 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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内	容
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	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	j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(5) 6 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(7) 8 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(15) 16 ポートフォリオ制作(15) 16 ポートフォリオ制作(17) 18 ポートフォリオ制作(17) 18 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 ボートフォリオ制作(21) 22 ボートフォリオ制作(23) 24 ボートフォリオ制作(24) 25 ポートフォリオ制作(26) 27 ボートフォリオ制作(27) 28 ポートフォリオ制作(29) 30 ポートフォリオ制作(29)	31 ポートフォリオ制作 (3 1) 32 ポートフォリオ制作 (3 2) 33 ポートフォリオ制作 (3 3) 34 ポートフォリオ制作 (3 4) 35 ポートフォリオ制作 (3 5) 36 ポートフォリオ制作 (3 6) 37 ポートフォリオ制作 (3 8) 39 ポートフォリオ制作 (4 0) 41 ポートフォリオ制作 (4 1) 42 ポートフォリオ制作 (4 2) 43 ポートフォリオ制作 (4 4) 45 ポートフォリオ制作 (4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	
—————————————————————————————————————	通年	
科目区分	選択	
	講義・実習	
授業時間	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	プレゼンテーションを前提とした効果的	りな見せ方を習得する
	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	する
	なし	
特記		
授業計画	 プレゼンテーションの基本(1) プレゼンテーションの基本(2) PowerPointの基礎(1) PowerPointの基礎(2) PowerPointの基礎(3) PowerPointの効果的技法(1) PowerPointの効果的技法(2) PowerPointの効果的技法(3) プレゼンテーション練習(1) プレゼンテーション練習(2) プレゼンテーション練習(3) プレゼンテーション練習(5) プレゼンテーション練習(6) プレゼンテーション練習(6) プレゼンを意識した作品制作(1) プレゼンを意識した作品制作(2) プレゼンを意識した作品制作(3) プレゼンを意識した作品制作(4) プレゼンを意識した作品制作(5) プレゼンを意識した作品制作(6) プレゼンを意識した作品制作(7) プレゼンを意識した作品制作(7) プレゼンを意識した作品制作(1) プレゼンを意識した作品制作(1) プレゼンを意識した作品制作(1) プレゼンを意識した作品制作(1) プレゼンを意識した作品制作(1) プレゼンを意識した作品制作(1) プレゼンを意識した作品制作(11) プレゼンを意識した作品制作(12) プレゼンを意識した作品制作(13) プレゼンを意識した作品制作(14) プレゼンを意識した作品制作(14) プレゼンを意識した作品制作(15) 	31 プレゼンを意識した作品制作(16) 32 プレゼンを意識した作品制作(17) 33 ブレゼンを意識した作品制作(18) 34 プレゼンを意識した作品制作(19) 35 ブレゼンを意識した作品制作(20) 36 ブレゼンを意識した作品制作(21) 37 プレゼンを意識した作品制作(23) 38 プレゼンを意識した作品制作(23) 39 プレゼンを意識した作品制作(25) 41 プレゼンを意識した作品制作(26) 42 ブレゼンを意識した作品制作(27) 43 ブレゼンを意識した作品制作(28) 44 プレゼンを意識した作品制作(29) プレゼンを意識した作品制作(30) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	AND THE PERSON OF A STAND SHIPM	
備考		

タイトル	内	
	イラスト構成 I	
実務家教員授業		
学部・学科		
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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	 効果的なエフェクト(1) 効果的なエフェクト(2) 効果的なエフェクト(3) 効果的なエフェクト(4) 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(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(22) 23 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(27) 28 効果的なエフェクト(29) 30 効果的なエフェクト(29) 30 効果的なエフェクト(29) 30 効果的なエフェクト(29) 30 効果的なエフェクト(29) 	31 効果的なエフェクト (3 1) 32 効果的なエフェクト (3 2) 33 効果的なエフェクト (3 3) 34 効果的なエフェクト (3 4) 35 効果的なエフェクト (3 5) 36 効果的なエフェクト (3 6) 37 効果的なエフェクト (3 7) 38 効果的なエフェクト (3 8) 39 効果的なエフェクト (4 0) 41 効果的なエフェクト (4 1) 42 効果的なエフェクト (4 2) 43 効果的なエフェクト (4 4) 45 効果的なエフェクト (4 4) 45 効果的なエフェクト (4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内容	
	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	
	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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
	なし	
 特記		
授業計画	 コンテスト用作品制作(1) コンテスト用作品制作(2) コンテスト用作品制作(3) コンテスト用作品制作(4) コンテスト用作品制作(5) コンテスト用作品制作(6) コンテスト用作品制作(7) コンテスト用作品制作(7) コンテスト用作品制作(8) コンテスト用作品制作(10) コンテスト用作品制作(11) コンテスト用作品制作(12) コンテスト用作品制作(12) コンテスト用作品制作(13) コンテスト用作品制作(15) コンテスト用作品制作(16) コンテスト用作品制作(17) コンテスト用作品制作(18) コンテスト用作品制作(19) コンテスト用作品制作(20) コンテスト用作品制作(21) コンテスト用作品制作(22) コンテスト用作品制作(22) コンテスト用作品制作(23) コンテスト用作品制作(24) コンテスト用作品制作(25) コンテスト用作品制作(25) コンテスト用作品制作(27) コンテスト用作品制作(27) コンテスト用作品制作(27) コンテスト用作品制作(28) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) 	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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内	容
	 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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	ClipStudio,Photoshopによ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) 2 アイテムデザイン (2) 3 アイテムデザイン (3) 4 アイテムデザイン (5) 6 アイテムデザイン (6) 7 アイテムデザイン (7) 8 アイテムデザイン (8) 9 アイテムデザイン (10) 11 背景デザイン (1) 12 背景デザイン (2) 13 背景デザイン (3) 14 背景デザイン (4) 15 背景デザイン (5) 16 イラスト制作 (1) 17 イラスト制作 (2) 18 イラスト制作 (3) 19 イラスト制作 (6) 21 イラスト制作 (7) 23 イラスト制作 (7) 23 イラスト制作 (10) 26 イラスト制作 (11) 27 イラスト制作 (11) 27 イラスト制作 (12) 28 イラスト制作 (13) 29 イラスト制作 (14) 30 イラスト制作 (15)	31 イラスト制作(1 6) 32 イラスト制作(1 7) 33 イラスト制作(1 8) 34 イラスト制作(1 9) 35 イラスト制作(2 1) 37 イラスト制作(2 1) 37 イラスト制作(2 3) 39 イラスト制作(2 5) 41 イラスト制作(2 5) 41 イラスト制作(2 7) 43 イラスト制作(2 8) 44 イラスト制作(2 9) 45 イラスト制作(3 0) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを作	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	 コンテスト用作品制作(1) コンテスト用作品制作(2) コンテスト用作品制作(3) コンテスト用作品制作(4) コンテスト用作品制作(5) コンテスト用作品制作(6) コンテスト用作品制作(7) コンテスト用作品制作(7) コンテスト用作品制作(8) コンテスト用作品制作(10) コンテスト用作品制作(11) コンテスト用作品制作(12) コンテスト用作品制作(13) コンテスト用作品制作(15) コンテスト用作品制作(15) コンテスト用作品制作(16) コンテスト用作品制作(17) コンテスト用作品制作(18) コンテスト用作品制作(19) コンテスト用作品制作(20) コンテスト用作品制作(21) コンテスト用作品制作(21) コンテスト用作品制作(21) コンテスト用作品制作(21) コンテスト用作品制作(21) コンテスト用作品制作(22) コンテスト用作品制作(23) コンテスト用作品制作(25) コンテスト用作品制作(26) コンテスト用作品制作(27) コンテスト用作品制作(27) コンテスト用作品制作(28) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) コンテスト用作品制作(29) 	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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内	
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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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	 効果的なエフェクト(2) 効果的なエフェクト(3) 対果的なエフェクト(4) 効果的なエフェクト(5) 効果的なエフェクト(5) 効果的なエフェクト(5) 効果的なエフェクト(7) 粉果的なエフェクト(7) 効果的なエフェクト(8) 効果的なエフェクト(9) 効果的なエフェクト(10) 効果的なエフェクト(11) 効果的なエフェクト(12) 効果的なエフェクト(12) 効果的なエフェクト(13) 効果的なエフェクト(14) 効果的なエフェクト(15) 効果的なエフェクト(16) 効果的なエフェクト(17) 効果的なエフェクト(17) 効果的なエフェクト(19) 効果的なエフェクト(20) 効果的なエフェクト(21) 効果的なエフェクト(22) 効果的なエフェクト(23) 効果的なエフェクト(24) 効果的なエフェクト(25) 効果的なエフェクト(26) 効果的なエフェクト(27) 効果的なエフェクト(29) 対果的なエフェクト(29) 	31 効果的なエフェクト (3 1) 32 効果的なエフェクト (3 2) 33 効果的なエフェクト (3 3) 34 効果的なエフェクト (3 4) 35 効果的なエフェクト (3 5) 36 効果的なエフェクト (3 6) 37 効果的なエフェクト (3 7) 38 効果的なエフェクト (3 8) 39 効果的なエフェクト (4 0) 41 効果的なエフェクト (4 1) 42 効果的なエフェクト (4 2) 43 効果的なエフェクト (4 3) 34 対果的なエフェクト (4 4) 45 効果的なエフェクト (4 5) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58
成績評価方法	30 効果的なエフェクト(3 0) 60 課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	「大人内ではは、「大人内ではは、「大人内ではない。」 「大人内ではは、「大人内ではは、「大人内ではは、「大人内ではなった」」 「大人口」 「大人」 「大人」 「大人」 「大人」 「大人」 「大人」 「大人」 「大人	
備考		

タイトル	内	
	イラスト表現 II	
 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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	 ポスター等制作(1) ポスター等制作(2) ポスター等制作(3) ポスター等制作(5) ポスター等制作(6) ポスター等制作(6) ポスター等制作(7) ポスター等制作(7) ポスター等制作(10) ポスター等制作(11) ポスター等制作(12) ポスター等制作(12) ポスター等制作(13) ポスター等制作(15) ポスター等制作(15) ポスター等制作(17) ポスター等制作(17) ポスター等制作(19) ポスター等制作(20) ポスター等制作(21) ポスター等制作(22) ポスター等制作(23) ポスター等制作(24) ポスター等制作(25) ポスター等制作(26) ポスター等制作(27) ポスター等制作(28) ポスター等制作(29) ポスター等制作(29) ポスター等制作(29) ポスター等制作(29) ポスター等制作(30) 	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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		
	演習		
授業時間	3 0 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)) 34 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(7)) 37 8 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(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(3) 42 13 総合演習(3) 43 14 総合演習(4) 44 15 総合演習(5) 45 16 17 18 48 19 20 20 50 21 22 23 24 25 25 26 27 28 29 57 28 29 59 59 59		
成績評価方法	30 60 8世界 1000年 歴史 2 の名加次数 宝宝フェルの羽頭保辺		
(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			

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	3 0 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(音声減快・原稿設み(1)) 31 2 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・原稿設み(2)) 32 3 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・原稿設み(3)) 34 4 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・原稿設み(3)) 34 5 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・原稿設み(5)) 35 6 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・役件り(1)) 36 7 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・役件り(2)) 37 8 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・役件り(3)) 38 9 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・役件り(3)) 40 20 ヴォイスアクター&アクトレス(音声減快・役件り(5)) 40 21 総合演習(1) 41 22 総合演習(2) 42 33 総合演習(3) 43 24 40 25 50 21 51 22 52 23 53 24 54 25 55 26 56 27 57 28 58 29 30		
成績評価方法	30		
(試験実施方法)	中京100/0		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	====================================		
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	3 0 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 ヴェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(1)) 31 2 ヴェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(2)) 32 3 ヴェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(3)) 33 4 ヴェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(5)) 35 5 ヴェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(5)) 35 6 ヴェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(7)) 37 8 ヴェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(7)) 37 9 ヴェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(9)) 39 ウェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(9)) 39 ウェイスアクター&アクトレス(音声減技実践練習(10)) 40 総合演習(1) 41 総合演習(1) 41 総合演習(3) 43 総合演習(5) 45 16 17 47 18 48 19 49 20 20 21 21 22 23 24 54 25 26 27 28 29 57 28 29 59 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60		
成績評価方法	30		
(試験実施方法)	T市品100% 仅未***の参加安労、天歧ヘヤルの自然仏仇		
備考			

タイトル	内名	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	3 0 時間		
授業コマ数	1527		
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コ	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	2 アクター&アクトレス(舞台演技・脚本(2)) 3 アクター&アクトレス(舞台演技・脚本(3)) 4 アクター&アクトレス(舞台演技・脚本(5)) 6 アクター&アクトレス(舞台演技・演出(1)) 7 アクター&アクトレス(舞台演技・演出(2)) 8 アクター&アクトレス(舞台演技・演出(4)) 10 アクター&アクトレス(舞台演技・演出(5)) 11 総合演習(1) 12 総合演習(2) 13 総合演習(4) 15 総合演習(5) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	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	
成績評価方法	30 60 2000		
(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			

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	3 0 時間		
授業コマ数	1577		
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		
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)) 34 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)) 66 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)) 39 9 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(4) 44 15 総合演習(5) 45 16 46 17 47 18 48 19 49 20 50 21 51 22 52 23 24 54 25 55 26 77 28 29 59 		
成績評価方法	30		
(試験実施方法)	T市品10070 仅未*^の参加安労、天政ヘイルの自然仏仏		
備考			

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	3 0 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	日 アクター&アクトレス(舞台演技実践練習(1)) 31 ファクター&アクトレス(舞台演技実践練習(2)) 32 ファクター&アクトレス(舞台演技実践練習(3)) 34 ファクター&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 ア アクター&アクトレス(舞台演技実践練習(7)) 37 R アクター&アクトレス(舞台演技実践練習(9)) 39 アクター&アクトレス(舞台演技実践練習(9)) 39 ロ アクター&アクトレス(舞台演技実践練習(10)) 40 は 総合演習(1) 41 総合演習(3) 43 総合演習(3) 43 総合演習(5) 45 16		
成績評価方法	30 60 TO 45 1000 100 100 100 100 100 100 100 100 1		
(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			

タイトル		内容	
	エ 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	6077		
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写	そ行できる	
教科書	TECHNICAL MASTER はじめてのAndro	idアプリ開発(秀和システム)	
特記			
	 イントロダクション プロジェクトの構築 	31 ビュー描画 (4) 32 アニメーション機能 (1)	
授業計画	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(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(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(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)	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) 週面間でデータ授受(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(1) 43 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(2) 47 アプリの設定情報を管理(1) 7アプリの設定情報を管理(1) 7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(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)	
武建部压士斗	30 ビュー描画(3)	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			

授業科目ゲームAIプロク実務家教員授業学部・学科メディア情報学科履修年次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		
学部・学科メディア情報学科履修年次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6 0 時間	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	2年制	
開講学期後期科目区分選択授業方法講義・実習授業時間6 0 時間		
科目区分選択授業方法講義・実習授業時間6 0 時間		
授業方法 講義・実習 授業時間 60時間		
授業時間 60時間		
授業コマ数 30コマ		
12/2		
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 テキストによる請	義と基礎的な実習	
達成目標 ゲームAIをプロク	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		
1 AIとは	31	
2 知性を表現する		
3 AIの基礎 4 キャラクターの	制御 33 34	
4 キャブッダーの 5 AIは世界をどう		
6 成長するAI	36	
7 身体とAI	37	
	見するテクニック 38	
9 人間らしさの作		
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	
授業計画 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		
20 課題制作(11		
21 課題制作(12		
22 課題制作(13		
23 課題制作(14		
24 課題制作(15		
25 課題制作(16		
26 課題制作(17		
27 課題制作(18 28 課題制作(19		
28 課題制作(19 29 課題制作(20		
30 課題制作(21		
成績評価方法		
(試験実施方法) 課題制作100%	課題制作100% 課題制作における得点で評価 	
備考		

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	3 0 時間	
授業コマ数	1527	
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 (4) 36 6 企画書作成 (5) 37 8 仕様書に成 (5) 37 8 仕様書作成 (1) 39 10 仕様書作成 (2) 40 11 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 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 59	
成績評価方法	30 60 5円 50 1/2 1000/ 5円 50 1/2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
(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		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーショ	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
	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 (2) 3 キーフレームアニメーションの基本 (3) 4 キーフレームアニメーションの基本 (4) 5 キーフレームアニメーションの基本 (5) 6 キャラクターモデリング 7 スケルトンの基本 (1) 8 スケルトンの基本 (2) 9 スケルトンの基本 (3) 10 スケルトンの基本 (5) 12 キャラクターアニメーション (1) 13 キャラクターアニメーション (3) 15 キャラクターアニメーション (6) 17 キャラクターアニメーション (7) 19 キャラクターアニメーション (9) 21 キャラクターアニメーション (10) 22 アニメーション課題 (1) 23 アニメーション課題 (3) 25 アニメーション課題 (5) 27 アニメーション課題 (7) 29 アニメーション課題 (8)	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
成績評価方法	30 アニメーション課題(9)	
(試験実施方法)		
備考		

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	
	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	4577	
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	(Delivery)	
,,,,,=	1 C#の学習を始める前に	31 LINQ (2)
	2 C#の基本を学ぶ	32 LINQ (3)
	3 変数と型(1)	33 例外処理 (1)
	4 変数と型(2)	34 例外処理 (2)
	5 演算子(1)	35 例外処理 (3)
	6 演算子(2)	36 非同期処理(1)
	7 条件分岐(1)	37 非同期処理(2)
	8 条件分岐(2)	38 課題制作(1)
	9 繰り返し処理(1)	39 課題制作(2)
	10 繰り返し処理(2)	40 課題制作(3)
	11 配列とコレクション (1)	41 課題制作(4)
	12 配列とコレクション(2) 13 メソッド(1)	42 課題制作 (5) 43 課題制作 (6)
	13 / / / / / (1) 14 メソッド (2)	44 課題制作(7)
	14 ハノッド(2) 15 クラスと構造体(1)	45 課題制作 (8)
授業計画	16 クラスと構造体(2)	46 RAME INTERIOR (8)
	17 クラスと構造体 (3)	47
	18 継承(1)	48
	19 継承 (2)	49
	20 継承(3)	50
	21 抽象クラスとインターフェイス (1)	51
	22 抽象クラスとインターフェイス (2)	52
	23 抽象クラスとインターフェイス (3)	53
	24 クラス継承(1)	54
	25 クラス継承 (2)	55
	26 クラス継承(3)	56
	27 ジェネリック(1)	57
	28 ジェネリック (2)	58
	29 ジェネリック (3)	59
产 建苯/元十二	30 LINQ (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		

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	9 0 時間		
授業コマ数	4577		
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		
教科書	楽しく学ぶUnity2D超入門講座		
特記	来で、1 3-6 mty2Dを入口infix		
14 40	1 Unityで開発する準備をしよう	31 物理パズルゲームをつくろう (7)	
	2 C#の基本中の基本を覚えよう(1)	32 物理パズルゲームをつくろう(8)	
	3 C#の基本中の基本を覚えよう(2)	33 物理パズルゲームをつくろう (9)	
	4 C#の基本中の基本を覚えよう(3)	34 物理パズルゲームをつくろう (10)	
	5 C#の基本中の基本を覚えよう(4)	35 物理パズルゲームをつくろう (11)	
	6 条件分岐と繰り返しをマスターしよう(1)	36 物理パズルゲームをつくろう (12)	
	7 条件分岐と繰り返しをマスターしよう(2)	37 物理パズルゲームをつくろう (13)	
	8 条件分岐と繰り返しをマスターしよう(3)	38 物理パズルゲームをつくろう (14)	
	9 条件分岐と繰り返しをマスターしよう(4)	39 物理パズルゲームをつくろう (15)	
	10 Unityプログラミングの基本(1)	40 物理パズルゲームをつくろう (16)	
	11 Unityプログラミングの基本(2)	41 物理パズルゲームをつくろう(17)	
	12 Unityプログラミングの基本(3)	42 物理パズルゲームをつくろう (18)	
	13 Unityプログラミングの基本(4)	43 物理パズルゲームをつくろう(19)	
	14 Unityプログラミングの基本(5)	44 物理パズルゲームをつくろう(20)	
授業計画	15 脱出ゲームをつくろう(1)	45 実機テストとアプリの公開	
1人未 日 凹	16 脱出ゲームをつくろう(2)	46	
	17 脱出ゲームをつくろう(3)	47	
	18 脱出ゲームをつくろう(4)	48	
	19 脱出ゲームをつくろう(5)	49	
	20 脱出ゲームをつくろう(6)	50	
	21 脱出ゲームをつくろう(7)	51	
	22 脱出ゲームをつくろう (8)	52	
	23 脱出ゲームをつくろう (9)	53	
	24 脱出ゲームをつくろう (10)	54	
	25 物理パズルゲームをつくろう (1)	55	
	26 物理パズルゲームをつくろう(2)	56	
	27 物理パズルゲームをつくろう (3)	57	
	28 物理パズルゲームをつくろう (4)	58	
	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)	59 60	
成績評価方法	30 物理ハヘルテームをつくのう(6)	00	
(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			

タイトル	内]容
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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		
	1 Unityと3Dゲームアプリ市場	31 迷路脱出ゲームを作る(3)
	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	32 迷路脱出ゲームを作る (4)
	3 2Dゲームを作る(1)	33 迷路脱出ゲームを作る (5)
	4 3Dゲームを作る (2)	34 迷路脱出ゲームを作る(6)
	5 4Dゲームを作る (3)	35 迷路脱出ゲームを作る (7)
	6 5Dゲームを作る(4)	36 迷路脱出ゲームを作る(8)
	7 6Dゲームを作る(5)	37 迷路脱出ゲームを作る (9)
	8 ミニゲームでUnityの基本を学ぶ(1)	38 迷路脱出ゲームを作る (10)
	9 ミニゲームでUnityの基本を学ぶ (2)	39 AI対戦ゲームを作る (1)
	10 ミニゲームでUnityの基本を学ぶ(3)	40 AI対戦ゲームを作る (2)
	11 「ユニティちゃん データ」の使い方	41 AI対戦ゲームを作る (3)
	12 ドットイートゲームを作る(1)	42 AI対戦ゲームを作る(4)
	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)	43 AI対戦ゲームを作る (5) 44 AI対戦ゲームを作る (6)
	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)	44 AI対戦ゲームを作る(6) 45 AI対戦ゲームを作る(7)
授業計画	16 ドットイートゲームを作る(5)	45 ANJ #X7 - A E F S (1)
	17 ドットイートゲームを作る(6)	47
	18 ドットイートゲームを作る (7)	48
	19 コミュニケーションゲームを作る(1)	49
	20 コミュニケーションゲームを作る (2)	50
	21 コミュニケーションゲームを作る(3)	51
	22 コミュニケーションゲームを作る(4)	52
	23 コミュニケーションゲームを作る (5)	53
	24 コミュニケーションゲームを作る(6)	54
	25 コミュニケーションゲームを作る(7)	55
	26 コミュニケーションゲームを作る(8)	56
	27 コミュニケーションゲームを作る(9)	57
	28 コミュニケーションゲームを作る(10)	58
	29 迷路脱出ゲームを作る(1)	59
D. A. de Sept Anna 1	30 迷路脱出ゲームを作る (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		
L	1	

タイトル	内		
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	6 0 時間		
授業コマ数	3077		
授業概要	3Dプログラミングにおける基礎的なシェータ	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			
	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) 9 トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー (2)	38	
	10 頂点シェーダー(1)	39 40	
	11 頂点シェーダー (1)	41	
	11 原点マエーケー(2) 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	
授業計画	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 60		
成績評価方法	30 課題制作(15) 60		
	【理題制作100% 理題制作における得占で評価	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	以图的15100 //		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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) 2 シェーダーを使って天候を表現(2) 3 シェーダーを使って天候を表現(3) 4 水面の表現(1) 5 水面の表現(2) 6 水面の表現(3) 7 エフェクト(1) 8 エフェクト(2) 9 エフェクト(3) 10 エフェクト(4) 11 エフェクト(5) 12 ジオメトリシェーダ(1) 13 ジオメトリシェーダ(3) 15 ジオメトリシェーダ(4) 16 課題制作(1) 17 課題制作(2) 18 課題制作(3) 19 課題制作(5) 21 課題制作(6) 22 課題制作(7) 23 課題制作(8) 24 課題制作(10) 25 課題制作(11) 27 課題制作(12) 28 課題制作(13) 29 課題制作(15)	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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	MINOCIALI WASANA MINOCIALI WA A LANIM SHI IMA	
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙	1いとした実習を行う
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる	
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、AfterEffects NI	EXT LEVEL
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(12) 13 作品制作(13) 14 作品制作(15) 16 作品制作(17) 18 作品制作(18) 19 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(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(29)	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	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	6 0 時間	
授業コマ数	3077	
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	
	なし	
特記		
	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 = = = = = 1 (5)	35
	6 モチーフ1 (6) 7 モチーフ1 (7)	36 37
	8 モチーフ1 (8)	38
	9 = +	39
	10 モチーフ1 (10)	40
	11 = + 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
極業計型	15 モチーフ2 (5)	45
授業計画	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 = = = = = 3 (1)	51
	22 = = = = = = = (2)	52
	23 モチーフ3 (3) 24 モチーフ3 (4)	53 54
	25 EF-73 (5)	55
	26 EF-73 (6)	56
	27 モチーフ3 (7)	57
	28 = 7 - 7 3 (8)	58
	29 モチーフ3 (9)	59
	30 モチーフ3 (1 0) 60	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	6 0 時間		
授業コマ数	3077		
	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	H H	
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得		
教科書	なし		
特記			
1,1,1	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	
授業計画	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 = + - 73 (2)	48	
	19 = = = = = 3 (4)	49	
	20 = = = = = = = = = = = = = = = = = = =	50	
	21 = = = = = = (6)	51	
	22 モチーフ3 (6) 23 モチーフ3 (7)	52	
		53	
	24 モチーフ4 (1)	54	
	25 モチーフ4 (2) 26 モチーフ4 (3)	55 56	
	27 1 2 2 1 2 1	57	
	28 EF-74 (5)	58	
	$\begin{vmatrix} 20 & \mp y - 74 & (3) \\ 29 & \mp y - 74 & (6) \end{vmatrix}$	59	
	$\begin{vmatrix} 29 & -74 & (6) \\ 30 & + +74 & (7) \end{vmatrix}$		
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			

タイトル	内容	
	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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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 オリジナルモデルのモーション課題制作(2) 32 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(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(7) 37 8 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(9) 39 10 オリジナルモデルのモーション課題制作(1) 40 11 オリジナルモデルのモーション課題制作(1) 41 12 オリジナルモデルのモーション課題制作(1) 41 12 オリジナルモデルのモーション課題制作(1) 42 13 オリジナルモデルのモーション課題制作(1 3) 43 4 オリジナルモデルのモーション課題制作(1 5) 45 16 オリジナルモデルのモーション課題制作(1 6) 46 17 オリジナルモデルのモーション課題制作(1 7) 47 18 オリジナルモデルのモーション課題制作(1 8) 48 19 オリジナルモデルのモーション課題制作(2 0) 50 21 オリジナルモデルのモーション課題制作(2 1) 51 2 カリジナルモデルのモーション課題制作(2 1) 51 2 オリジナルモデルのモーション課題制作(2 3) 53 24 オリジナルモデルのモーション課題制作(2 4) 54 4 フリジナルモデルのモーション課題制作(2 5) 55 26 オリジナルモデルのモーション課題制作(2 5) 57 2 3 オリジナルモデルのモーション課題制作(2 7) 57 28 オリジナルモデルのモーション課題制作(2 8) 59 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
成績評価方法	30 発表、講評 60 課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	MIN CLAIL CAN A MIN CHAIL ALL ALL ALL MANNES HITH	
備考		

タイトル		为容	
	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	6 0 時間		
授業コマ数	3077		
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 N	IEXT LEVEL	
———————————— 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(10) 11 作品制作(11) 12 作品制作(12) 13 作品制作(14) 15 作品制作(15) 16 作品制作(17) 18 作品制作(18) 19 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(28) 29 作品制作(29) 30 発表、講評	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60	
成績評価方法	30 ^{元衣、} 晴日 課題制作100% 課題制作における得点で記		
(試験実施方法)			
備考			

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(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(4) 10 素材制作(1) 12 映像作品制作(2) 13 映像作品制作(3) 14 映像作品制作(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(10) 21 映像作品制作(11) 22 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(17) 28 映像作品制作(18) 29 映像作品制作(19) 30 映像作品制作(19)	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(29) 40 映像作品制作(31) 42 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(35) 46 映像作品制作(35) 46 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(41) 51 映像作品制作(41) 52 映像作品制作(42) 53 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(49)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		

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	7577	
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気	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) 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 96 96 96 96 96 96 97 97 97 97 97 97 97 97 97 97 97 97 97	
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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 コンセブト作成(1) 2 コンセブト作成(2) 3 プロット、絵コンテ作成(2) 5 プロット、絵コンテ作成(3) 6 プロット、絵コンテ作成(5) 8 プロット、絵コンテ作成(6) 9 プロット、絵コンテ作成(7) 10 プロット、絵コンテ作成(9) 12 プロット、絵コンテ作成(10) 13 プロット、絵コンテ作成(12) 発表、講評 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	The same of the sa	
備考		

実務京教日授業	タイトル		内容
学部・学科 メディア情報学科 2年初 服修年次 2年次	授業科目	エフェクトⅢ	
一個	実務家教員授業		
関語学期 後期 経期 接近 接近 接近 接近 接近 接近 接近 接	学部・学科	メディア情報学科 2年制	
接来方法 実習 接来可求 表別 表別 表別 表別 表別 表別 表別 表	履修年次	2年次	
接来方法 実習 接来可求 表別 表別 表別 表別 表別 表別 表別 表	 開講学期	後期	
投業時間 6 0 時間 投業			
授業	授業方法	実習	
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 接成目標 コンセブ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 1 リサーチ、企画、コンセブト決定(1) 31 2 リサーチ、企画、コンセブト決定(2) 32 3 リサーチ、企画、コンセブト決定(3) 33 4 リサーチ、企画、コンセブト決定(3) 35 4 4 リサーチ、企画、コンセブト決定(4) 34 5 素材網集、映像作品制作(1) 35 6 素材網集、映像作品制作(2) 36 7 素材網集、映像作品制作(5) 39 9 4 新網集、映像作品制作(5) 39 9 10 素材網集、映像作品制作(5) 39 10 素材網集、映像作品制作(6) 40 11 素材網集、映像作品制作(6) 40 11 素材網集、映像作品制作(7) 41 12 素材網集、映像作品制作(8) 42 13 素材網集、映像作品制作(10) 44 15 素材網集、映像作品制作(11) 45 15 素材網集、映像作品制作(12) 46 17 素材網集、映像作品制作(12) 46 17 素材網集、映像作品制作(13) 47 18 素材網集、映像作品制作(14) 48 19 素材網集、映像作品制作(15) 49 20 素材網集、映像作品制作(16) 50 21 素材網集、映像作品制作(17) 51 22 素材網集、映像作品制作(19) 53 24 素材網集、映像作品制作(19) 53 24 素材網集、映像作品制作(19) 53 24 素材網集、映像作品制作(19) 53 24 素材網集、映像作品制作(20) 54 25 素材網集、映像作品制作(21) 55 2 3 3 数 3 3 3 3 4 3 3 3 4 3 3 3 3 4 3 3 3 3	授業時間	6 0 時間	
接来の進め方 有識者の指導による講義と基礎的な実習 達成目標	授業コマ数	3077	
接成日標	授業概要	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を	と習得するための実習を行う
教科書		 有識者の指導による講義と基礎的な実習	
教科書	達成目標	 コンセプトに沿った映像作品を完成させる	
特記 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(3) 34 5 素材属集、映像作品制作(1) 35 6 素材属集、映像作品制作(2) 36 7 素材属集、映像作品制作(5) 39 8 素材属集、映像作品制作(5) 39 10 素材属集、映像作品制作(6) 40 11 素材属集、映像作品制作(7) 41 12 素材属集、映像作品制作(9) 43 14 素材属集、映像作品制作(9) 43 14 素材属集、映像作品制作(1) 45 15 素材属集、映像作品制作(1) 45 16 素材属集、映像作品制作(1) 45 17 素材属集、映像作品制作(1) 45 18 素材属集、映像作品制作(1) 45 19 素材属集、映像作品制作(1) 45 20 素材属集、映像作品制作(1) 49 21 素材属集、映像作品制作(1) 49 22 素材属集、映像作品制作(1) 50 21 素材属集、映像作品制作(1) 50 22 素材属集、映像作品制作(1) 50 23 素材属集、映像作品制作(2) 54 25 素材属集、映像作品制作(2) 54 26 素材属集、映像作品制作(2) 55 26 素材属集、映像作品制作(2) 56 27 素材属集、映像作品制作(2) 56 28 素材属集、映像作品制作(2) 58 28 素材属集、映像作品制作(2) 58 28 素材属集、映像作品制作(2) 58 28 素材属集、映像作品制作(2) 58 29 素材属集、映像作品制作(2) 58 29 素材属集、映像作品制作(2) 58 30 発表、萧評	教科書	AfterEffects FIRST LEVEL, AfterEffects	NEXT LEVEL
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 素材属集、映像作品制作(1) 35 6 素材属集、映像作品制作(2) 36 7 素材属集、映像作品制作(5) 39 10 素材属集、映像作品制作(6) 40 11 素材属集、映像作品制作(6) 40 12 素材属集、映像作品制作(7) 41 12 素材属集、映像作品制作(8) 42 13 素材属集、映像作品制作(10) 44 15 素材属集、映像作品制作(11) 45 46 47 48 48 48 49 49 49 49 49	**************************************		
3 リサーチ、企画、コンセプト決定(3) 33 34 リサーチ、企画、コンセプト決定(4) 34 34 35 素材編集、映像作品制作(2) 36 37 38 素材編集、映像作品制作(3) 37 38 素材編集、映像作品制作(4) 38 39 39 39 39 39 39 39		1 リサーチ、企画、コンセプト決定(1)	31
## 1 ## 2		2 リサーチ、企画、コンセプト決定(2)	32
5			
6			
7			
8 素材編集、映像作品制作(4) 38 39 素材編集、映像作品制作(5) 39 39 表材編集、映像作品制作(6) 40 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 表材編集、映像作品制作(10) 44 素材編集、映像作品制作(11) 45 素材編集、映像作品制作(12) 46 17 素材編集、映像作品制作(12) 46 17 素材編集、映像作品制作(15) 49 20 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(18) 52 23 素材編集、映像作品制作(20) 54 25 素材編集、映像作品制作(2) 55 26 素材編集、映像作品制作(2) 55 27 素材編集、映像作品制作(2) 55 28 素材編集、映像作品制作(2) 55 26 素材編集、映像作品制作(2) 55 27 素材編集、映像作品制作(2) 55 28 素材編集、映像作品制作(2) 55 28 素材編集、映像作品制作(2) 55 26 素材編集、映像作品制作(2) 55 27 素材編集、映像作品制作(2) 55 28 素材編集、映像作品制作(2) 58 29 素材編集、映像作品制作(2) 58 30 25 表材編集、映像作品制作(2) 58 30 30 30 30 30 30 30 3			
9 素材編集、映像作品制作(5) 40 40 41 表材編集、映像作品制作(6) 40 41 素材編集、映像作品制作(7) 41 42 素材編集、映像作品制作(8) 42 43 表材編集、映像作品制作(9) 43 45 44 44 45 45 46 46 47 表材編集、映像作品制作(10) 44 45 46 46 47 素材編集、映像作品制作(12) 46 46 47 素材編集、映像作品制作(12) 46 47 素材編集、映像作品制作(14) 48 48 49 素材編集、映像作品制作(15) 49 表材編集、映像作品制作(16) 50 表材編集、映像作品制作(16) 50 表材編集、映像作品制作(17) 51 22 素材編集、映像作品制作(18) 52 表材編集、映像作品制作(19) 53 表材編集、映像作品制作(20) 54 表材編集、映像作品制作(20) 54 表材編集、映像作品制作(20) 54 表材編集、映像作品制作(20) 54 表材編集、映像作品制作(20) 54 表材編集、映像作品制作(20) 54 表材編集、映像作品制作(20) 55 表材編集、映像作品制作(20) 54 表材編集、映像作品制作(20) 55 表材編集、映像作品制作(20) 56 表材編集、映像作品制作(20) 57 表材編集、映像作品制作(20) 58 表材編集、映像作品制作(20) 58 表材編集、映像作品制作(20) 56 表材編集、映像作品制作(25) 59 表材編集、映像作品制作(25) 59 表材編集、映像作品制作(25) 59 表材編集、映像作品制作(25) 59 表材編集、映像作品制作(25) 58 表材編集、映像作品制作(25) 59 表材 58			
10 素材編集、映像作品制作(6)			
11 素材編集、映像作品制作(7)			
12 素材編集、映像作品制作(8)			
13 素材編集、映像作品制作(9)			
14			
授業計画			
接			
17 素材編集、映像作品制作(1 3)	授業計画		
18 素材編集、映像作品制作(1 4)			
19 素材編集、映像作品制作(1 5) 49 20 素材編集、映像作品制作(1 6) 50 51 21 素材編集、映像作品制作(1 7) 51 22 素材編集、映像作品制作(1 8) 52 23 素材編集、映像作品制作(2 0) 54 25 素材編集、映像作品制作(2 1) 55 26 素材編集、映像作品制作(2 2) 56 27 素材編集、映像作品制作(2 3) 57 28 素材編集、映像作品制作(2 4) 58 29 素材編集、映像作品制作(2 5) 59 30 発表、講評 60			
21 素材編集、映像作品制作(1 7) 51 22 素材編集、映像作品制作(1 8) 52 23 素材編集、映像作品制作(2 0) 53 24 素材編集、映像作品制作(2 1) 55 25 素材編集、映像作品制作(2 1) 55 26 素材編集、映像作品制作(2 2) 56 27 素材編集、映像作品制作(2 3) 57 28 素材編集、映像作品制作(2 4) 58 29 素材編集、映像作品制作(2 5) 59 30 発表、講評 60 成績評価方法 (試験実施方法)			49
22 素材編集、映像作品制作(1 8) 52 53 24 素材編集、映像作品制作(2 0) 54 25 素材編集、映像作品制作(2 1) 55 26 素材編集、映像作品制作(2 2) 56 27 素材編集、映像作品制作(2 3) 57 28 素材編集、映像作品制作(2 4) 58 29 素材編集、映像作品制作(2 5) 59 30 発表、講評 60 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作における得点で評価		20 素材編集、映像作品制作(16)	50
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(23) 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		21 素材編集、映像作品制作(17)	51
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(23) 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		22 素材編集、映像作品制作(18)	52
25 素材編集、映像作品制作(2 1) 55 26 素材編集、映像作品制作(2 2) 56 27 素材編集、映像作品制作(2 3) 57 28 素材編集、映像作品制作(2 4) 58 29 素材編集、映像作品制作(2 5) 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		23 素材編集、映像作品制作(19)	53
26 素材編集、映像作品制作(2 2) 56 27 素材編集、映像作品制作(2 3) 57 28 素材編集、映像作品制作(2 4) 58 29 素材編集、映像作品制作(2 5) 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		24 素材編集、映像作品制作(20)	54
27 素材編集、映像作品制作(2 3) 57 28 素材編集、映像作品制作(2 4) 58 29 素材編集、映像作品制作(2 5) 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		25 素材編集、映像作品制作(21)	55
28 素材編集、映像作品制作(2 4) 58 29 素材編集、映像作品制作(2 5) 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			
29 素材編集、映像作品制作(2 5) 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			
30 発表、講評 60 成績評価方法 課題制作100% 課題制作における得点で評価 100%			
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			
課題制作100% 課題制作における得点で評価 <u>(試験実施方法) </u>	成績並価专注	30 発表、講評	60
備考		課題制作100% 課題制作における得点で評価	
	備考		

タイトル	内	容
	CG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	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 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	占を制作する
 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 2 モデリング基礎 ツールの使い方(1) 3 モデリング課題制作(1) 5 モデリング課題制作(2) 6 モデリング課題制作(3) 7 モデリング課題制作(5) 9 モデリング課題制作(6) 10 モデリング課題制作(7) 11 モデリング課題制作(8) 12 モデリング課題制作(9) 13 モデリング課題制作(10) 14 モデリング課題制作(11) 15 モデリング課題制作(12) 16 モデリング課題制作(13) 17 モデリング課題制作(14) 18 モデリング課題制作(15) 19 モデリング課題制作(16) 20 モデリング課題制作(17) 21 モデリング課題制作(18) 22 モデリング課題制作(19) 23 モデリング課題制作(21) 25 モデリング課題制作(22) 26 モデリング課題制作(23) 27 モデリング課題制作(24) 28 モデリング課題制作(25) 29 モデリング課題制作(26) 	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
成績評価方法	30 発表、講評	60
(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		

タイトル	内	
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	
	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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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	ンテンツ制作を行う
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオとは 2 作成事例紹介 3 コンセプト決定と作品選定 4 フォーマット作成(2) 6 コンテンツ制作(1) 7 コンテンツ制作(3) 9 コンテンツ制作(4) 10 コンテンツ制作(5) 11 コンテンツ制作(7) 13 コンテンツ制作(9) 15 コンテンツ制作(10) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	P	内容
	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	3 0 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	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対	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(2)3企画書、アウトライン作成(3)4企画書、アウトライン作成(4)5企画書、アウトライン作成(5)6プレゼンテーション課題制作(1)7プレゼンテーション課題制作(3)9プレゼンテーション課題制作(3)9プレゼンテーション課題制作(5)11プレゼンテーション課題制作(6)12プレゼンテーション課題制作(7)13プレゼンテーション課題制作(9)15発表、講評1617181920212223242526272829	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
成績評価方法	30 60	
(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		

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	で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(7) 8 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(15) 17 課題:フリーペーパー(17) 18 課題:フリーペーパー(17) 18 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) 課題:フリーペーパー(25) 課題:フリーペーパー(25) 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(27) 28 課題:フリーペーパー(28) 29 課題:フリーペーパー(29)	31 課題:フリーペーバー(31) 32 課題:フリーペーバー(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(35) 38 課題:フリーペーパー(37) 38 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(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:ブリーペーパー(42) 43 課題:ブラッシュUP(1) 45 課題:ブラッシュUP(2) 46 課題:バッケージデザイン(1) 47 課題:バッケージデザイン(3) 49 課題:バッケージデザイン(5) 31 課題:バッケージデザイン(5) 31 課題:バッケージデザイン(8) 32 課題:バッケージデザイン(8) 33 課題:バッケージデザイン(1) 34 課題:バッケージデザイン(1) 35 課題:バッケージデザイン(1) 37 課題:バッケージデザイン(10) 38 課題:バッケージデザイン(11) 38 課題:バッケージデザイン(11) 39 課題:バッケージデザイン(13) 39 課題:バッケージデザイン(13) 39 課題:バッケージデザイン(14)
成績評価方法	30 課題:フリーペーパー(30)	
	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		

タイトル	内	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	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	7537	
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	らで、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	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: バッケージデザイン (1) 62 課題: バッケージデザイン (2) 63 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 (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: 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) 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88	91 92 93 94 95 96 97 98 99 ## ## ## ## ## ## ## ## ##
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)	MINOCIPALL TO CACA MINOCIPALL I LAG IN MINIMINISTE HIM	
備考		

授業概要シラバス

タイトル	ī	
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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
授業概要	CI、VIの展開方法についてショップアイテ	ム等の制作を通して学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習	
達成目標	ショップアイテム等の制作を通してCI、V1	の理解を深め応用方法を習得する
教科書	なし	
特記		
授業計画	1CI、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(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(3)13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(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(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(2)28課題:企画書・プレゼン用資料作成(3)29課題:ブレゼン・講評	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(26) 41 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:ブラッシュUP 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
成績評価方法	30 課題:ブラッシュUP	60
試験実施方法	課題制作100% 課題制作における得点で語	半 恤
備考		

タイトル	I	
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4577	
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
	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」(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」(8) 10 Indesign実習「ケーススタディ」(9) 11 Indesign実習「ケーススタディ」(9) 12 Indesign実習「ケーススタディ」(9) 12 Indesign実習「ケーススタディ」(9) 12 Indesign実習「ケーススタディ」(10) 12 Indesign実習「ケーススタディ」(10) 12 Indesign実習「大ーススタディ」(10) 12 Indesign実習「大ーススタディ」(10) 13 Indesign実習「大ーススタディ」(10) 15 Indesign実習「入稿する前に」 16 課題:ボートフォリオ制作(1) 17 課題:ボートフォリオ制作(2) 18 課題:ボートフォリオ制作(4) 18 課題:ボートフォリオ制作(4)	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: ブレゼン・講評 38 課題: ブラッシュUP 39 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⑤ 44 課題: フレゼン・講評 38 課題: ブラッシュUP 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
成績評価方法 (試験実施方法)	30 課題 : 講評 課題制作100% 課題制作における得点で記	平価
一(武 <u>級天旭万伝)</u> 備考		
畑		

タイトル	P	内容
授業科目	W e b 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	9 0 時間	
	4 5 コマ	
授業コマ数		1D / * ¼ //
授業概要	フレームワーク (Bootstrap)、CMS (Wor	rdPress) を字ふ
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 イントロダクション 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 (1) 9 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 (1) 11 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 (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 (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) 	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
成績評価方法	30 Gutenberg エディターを使いこなす 課題制作100% 課題制作における得点で割	60
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内	
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	
	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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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	ンテンツ制作を行う
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオとは 2 作成事例紹介 3 コンセプト決定と作品選定 4 フォーマット作成(2) 6 コンテンツ制作(1) 7 コンテンツ制作(3) 9 コンテンツ制作(4) 10 コンテンツ制作(5) 11 コンテンツ制作(7) 13 コンテンツ制作(9) 15 コンテンツ制作(10) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
(試験実施方法)		
備考		

タイトル	内	
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	3 0 時間	
授業コマ数	1577	
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(5) 6 作品制作(5) 6 作品制作(7) 8 作品制作(8) 9 作品制作(10) 11 作品制作(11) 12 作品制作(13) 14 作品制作(14) 15 作品制作(15) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法	 課題制作100% 課題制作における得点で評	L L
(試験実施方法)		
備考		

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	9 0 時間
授業コマ数	4577
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)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

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	9 0 時間
授業コマ数	4577
授業概要	オリジナル作品の制作を行う
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作 (1) 31 作品制作 (3 1) 2 作品制作 (2) 32 作品制作 (3 2) 3 作品制作 (3) 33 作品制作 (3 3) 4 作品制作 (4) 34 作品制作 (3 4) 5 作品制作 (5) 35 作品制作 (3 5) 6 作品制作 (6) 36 作品制作 (3 6) 7 作品制作 (7) 37 作品制作 (3 6) 8 作品制作 (8) 38 作品制作 (3 7) 8 作品制作 (9) 40 作品制作 (3 9) 10 作品制作 (1 0) 40 作品制作 (4 0) 11 作品制作 (1 1) 41 作品制作 (4 1) 12 作品制作 (1 2) 42 作品制作 (4 2) 13 作品制作 (1 3) 43 作品制作 (4 4) 14 作品制作 (1 5) 45 作品制作 (4 4) 15 作品制作 (1 5) 45 作品制作 (4 4) 16 作品制作 (1 8) 48 19 作品制作 (2 0) 50 21 作品制作 (2 1) 51 22 作品制作 (2 3) 53 24 作品制作 (2 6) 56 27 作品制作 (2 8)
成績評価方法	課題制作100% 課題制作における得点で評価
(試験実施方法)	
備考	

タイトル	内容	
	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	9 0 時間	
授業コマ数	4 5 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	2 作品制作(2) 3. 3 作品制作(3) 3. 4 作品制作(4) 3. 5 作品制作(5) 3. 6 作品制作(6) 3. 7 作品制作(7) 3. 8 作品制作(8) 3. 9 作品制作(9) 3. 10 作品制作(10) 4. 11 作品制作(11) 4. 12 作品制作(12) 4. 13 作品制作(13) 4.	2 作品制作(4 2) 3 作品制作(4 3) 4 作品制作(4 4) 5 作品制作(4 5) 6 7 8 9 0 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 9
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		