

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|------------------------------------|-----------------------|----|
| 授業科目 | ゲーム概論 | | |
| 実務家教員授業 | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択1 | | |
| 授業方法 | 講義 | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | |
| 授業概要 | ゲーム業界に関する知識・教養を様々な観点から学ぶ。 | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と演習 | | |
| 達成目標 | ゲーム業界について様々な観点から考える力を身につける。 | | |
| 教科書 | 図解即戦力 ゲーム業界のしくみと仕事がこれ1冊でしっかりわかる教科書 | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | ゲーム市場について | 31 |
| | 2 | グローバル視点 | 32 |
| | 3 | ゲームジャンル | 33 |
| | 4 | ゲームの歴史について | 34 |
| | 5 | ハードとソフトの進化 | 35 |
| | 6 | ビジネスモデル | 36 |
| | 7 | ゲーム業界にかかわる主要な企業と役割 | 37 |
| | 8 | ゲームエンジンとミドルウェア | 38 |
| | 9 | ゲーム開発の現場 | 39 |
| | 10 | ゲームを作る仕事と組織 | 40 |
| | 11 | ゲームを売る仕事と組織 | 41 |
| | 12 | マーケティング | 42 |
| | 13 | eスポーツ市場について | 43 |
| | 14 | ゲームに関連する法律と自主規制 | 44 |
| | 15 | ゲーム業界が抱える現状の問題点と今後の展望 | 45 |
| | 16 | | 46 |
| | 17 | | 47 |
| | 18 | | 48 |
| | 19 | | 49 |
| | 20 | | 50 |
| | 21 | | 51 |
| | 22 | | 52 |
| | 23 | | 53 |
| | 24 | | 54 |
| | 25 | | 55 |
| | 26 | | 56 |
| | 27 | | 57 |
| | 28 | | 58 |
| | 29 | | 59 |
| | 30 | | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|---------------------------------|-----------------|----|
| 授業科目 | ゲームエンジン I | | |
| 実務家教員授業 | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択1 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。 | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と基礎的な実習 | | |
| 達成目標 | Unityを使用して2D・3Dゲームを制作する。 | | |
| 教科書 | Unityの教科書Unity 2023完全対応版、かんたんC# | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | Unityの基本的な使い方 | 31 |
| | 2 | スクリプトで動かす | 32 |
| | 3 | キー入力と衝突判定 | 33 |
| | 4 | マウスでタッチしたものを調べる | 34 |
| | 5 | アニメーション | 35 |
| | 6 | シーンを切り替える | 36 |
| | 7 | プレハブでたくさん作る | 37 |
| | 8 | 重力を使う | 38 |
| | 9 | UIテキストでカウンターを作る | 39 |
| | 10 | 2Dゲーム制作 | 40 |
| | 11 | 2Dゲーム制作 | 41 |
| | 12 | 2Dゲーム制作 | 42 |
| | 13 | 2Dゲーム制作 | 43 |
| | 14 | 3D空間を作る | 44 |
| | 15 | スクリプトで動かす | 45 |
| | 16 | 衝突を調べる | 46 |
| | 17 | ジャンプとプレイヤーの視点 | 47 |
| | 18 | シーンを切り替える | 48 |
| | 19 | プレハブでたくさん作る | 49 |
| | 20 | ナビメッシュで目的地へ誘導 | 50 |
| | 21 | キャラクターのアニメーション | 51 |
| | 22 | タイムラインでムービーを作る | 52 |
| | 23 | 3Dゲーム制作 | 53 |
| | 24 | 3Dゲーム制作 | 54 |
| | 25 | 3Dゲーム制作 | 55 |
| | 26 | 3Dゲーム制作 | 56 |
| | 27 | 3Dゲーム制作 | 57 |
| | 28 | 3Dゲーム制作 | 58 |
| | 29 | 3Dゲーム制作 | 59 |
| | 30 | 発表・講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-----------|----|-------|
| 授業科目 | ゲームエンジンII | | | |
| 実務家教員授業 | | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択1 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | 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を使用してゲームプログラミングに必要な数学を学び、オリジナルゲームを制作する。 | | | |
| 教科書 | Unityでわかる！ゲーム数学 | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 基礎的な物体の運動 | 31 | ゲーム制作 |
| | 2 | 基礎的な物体の運動 | 32 | ゲーム制作 |
| | 3 | 基礎的な物体の運動 | 33 | ゲーム制作 |
| | 4 | 座標変換 | 34 | ゲーム制作 |
| | 5 | 座標変換 | 35 | ゲーム制作 |
| | 6 | 座標変換 | 36 | ゲーム制作 |
| | 7 | 当たり判定 | 37 | ゲーム制作 |
| | 8 | 当たり判定 | 38 | ゲーム制作 |
| | 9 | 当たり判定 | 39 | ゲーム制作 |
| | 10 | 簡単なレンダリング | 40 | ゲーム制作 |
| | 11 | 簡単なレンダリング | 41 | ゲーム制作 |
| | 12 | 簡単なレンダリング | 42 | ゲーム制作 |
| | 13 | 立体物の作成 | 43 | ゲーム制作 |
| | 14 | 立体物の作成 | 44 | ゲーム制作 |
| | 15 | 立体物の作成 | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | 基本的な数学理論 | 46 | |
| | 17 | 基本的な数学理論 | 47 | |
| | 18 | 基本的な数学理論 | 48 | |
| | 19 | 基本的な数学理論 | 49 | |
| | 20 | 基本的な数学理論 | 50 | |
| | 21 | より高度な数学理論 | 51 | |
| | 22 | より高度な数学理論 | 52 | |
| | 23 | より高度な数学理論 | 53 | |
| | 24 | より高度な数学理論 | 54 | |
| | 25 | より高度な数学理論 | 55 | |
| | 26 | 課題制作 | 56 | |
| | 27 | 課題制作 | 57 | |
| | 28 | 課題制作 | 58 | |
| | 29 | 課題制作 | 59 | |
| | 30 | 課題制作 | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|---------------------------------|----------------|----|----------------|
| 授業科目 | プログラミングⅢ | | | |
| 実務家教員授業 | | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択1 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | C++の文法、プログラミングを学ぶ。 | | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実習 | | | |
| 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 | 新・明解C++入門 | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | C++の基本 | 31 | クラスに関する高度なトピック |
| | 2 | 変数 | 32 | クラスに関する高度なトピック |
| | 3 | 変数 | 33 | クラスに関する高度なトピック |
| | 4 | 式と演算子 | 34 | ファイルの入出力 |
| | 5 | 式と演算子 | 35 | ファイルの入出力 |
| | 6 | 条件分岐 | 36 | ファイルの入出力 |
| | 7 | 条件分岐 | 37 | ファイルの入出力 |
| | 8 | 繰り返し処理 | 38 | 課題制作 |
| | 9 | 繰り返し処理 | 39 | 課題制作 |
| | 10 | 関数 | 40 | 課題制作 |
| | 11 | 関数 | 41 | 課題制作 |
| | 12 | ポインタ | 42 | 課題制作 |
| | 13 | ポインタ | 43 | 課題制作 |
| | 14 | 配列 | 44 | 課題制作 |
| | 15 | 配列 | 45 | 課題制作 |
| | 16 | 課題制作 | 46 | |
| | 17 | 課題制作 | 47 | |
| | 18 | 課題制作 | 48 | |
| | 19 | 課題制作 | 49 | |
| | 20 | 課題制作 | 50 | |
| | 21 | クラスの機能 | 51 | |
| | 22 | クラスの機能 | 52 | |
| | 23 | クラスの機能 | 53 | |
| | 24 | クラスの機能 | 54 | |
| | 25 | 新しいクラス | 55 | |
| | 26 | 新しいクラス | 56 | |
| | 27 | 新しいクラス | 57 | |
| | 28 | 新しいクラス | 58 | |
| | 29 | クラスに関する高度なトピック | 59 | |
| | 30 | クラスに関する高度なトピック | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要 (シラバス)

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|--------------------|----|
| 授業科目 | ゲームプログラミングⅡ | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択1 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による実習 | | |
| 達成目標 | ゲーム制作を通して既存ジャンルのゲームアルゴリズムを理解する。 | | |
| 教科書 | 小一時間でゲームをつくる——7つの定番ゲームのプログラミングを体験 | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 | | |
| 授業計画 | 1 | RPGの戦闘シーンを作成する | 31 |
| | 2 | RPGの戦闘シーンを作成する | 32 |
| | 3 | RPGの戦闘シーンを作成する | 33 |
| | 4 | ライフゲームを作成する | 34 |
| | 5 | ライフゲームを作成する | 35 |
| | 6 | ライフゲームを作成する | 36 |
| | 7 | リバーシを作成する | 37 |
| | 8 | リバーシを作成する | 38 |
| | 9 | リバーシを作成する | 39 |
| | 10 | 落ち物パズルゲームを作成する | 40 |
| | 11 | 落ち物パズルゲームを作成する | 41 |
| | 12 | 落ち物パズルゲームを作成する | 42 |
| | 13 | ドットイートゲームを作成する | 43 |
| | 14 | ドットイートゲームを作成する | 44 |
| | 15 | ドットイートゲームを作成する | 45 |
| | 16 | 疑似3Dダンジョンゲームを作成する | 46 |
| | 17 | 疑似3Dダンジョンゲームを作成する | 47 |
| | 18 | 疑似3Dダンジョンゲームを作成する | 48 |
| | 19 | 戦国シミュレーションゲームを作成する | 49 |
| | 20 | 戦国シミュレーションゲームを作成する | 50 |
| | 21 | 戦国シミュレーションゲームを作成する | 51 |
| | 22 | ゲーム制作 | 52 |
| | 23 | ゲーム制作 | 53 |
| | 24 | ゲーム制作 | 54 |
| | 25 | ゲーム制作 | 55 |
| | 26 | ゲーム制作 | 56 |
| | 27 | ゲーム制作 | 57 |
| | 28 | ゲーム制作 | 58 |
| | 29 | ゲーム制作 | 59 |
| | 30 | 発表・講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-------|----|-------|
| 授業科目 | ゲーム制作 | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択1 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 120単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 60コマ | | | |
| 授業概要 | C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による実習 | | | |
| 達成目標 | オリジナルゲームを完成させる。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | ゲーム制作 | 31 | ゲーム制作 |
| | 2 | ゲーム制作 | 32 | ゲーム制作 |
| | 3 | ゲーム制作 | 33 | ゲーム制作 |
| | 4 | ゲーム制作 | 34 | ゲーム制作 |
| | 5 | ゲーム制作 | 35 | ゲーム制作 |
| | 6 | ゲーム制作 | 36 | ゲーム制作 |
| | 7 | ゲーム制作 | 37 | ゲーム制作 |
| | 8 | ゲーム制作 | 38 | ゲーム制作 |
| | 9 | ゲーム制作 | 39 | ゲーム制作 |
| | 10 | ゲーム制作 | 40 | ゲーム制作 |
| | 11 | ゲーム制作 | 41 | ゲーム制作 |
| | 12 | ゲーム制作 | 42 | ゲーム制作 |
| | 13 | ゲーム制作 | 43 | ゲーム制作 |
| | 14 | ゲーム制作 | 44 | ゲーム制作 |
| | 15 | 中間発表 | 45 | 中間発表 |
| | 16 | ゲーム制作 | 46 | ゲーム制作 |
| | 17 | ゲーム制作 | 47 | ゲーム制作 |
| | 18 | ゲーム制作 | 48 | ゲーム制作 |
| | 19 | ゲーム制作 | 49 | ゲーム制作 |
| | 20 | ゲーム制作 | 50 | ゲーム制作 |
| | 21 | ゲーム制作 | 51 | ゲーム制作 |
| | 22 | ゲーム制作 | 52 | ゲーム制作 |
| | 23 | ゲーム制作 | 53 | ゲーム制作 |
| | 24 | ゲーム制作 | 54 | ゲーム制作 |
| | 25 | ゲーム制作 | 55 | ゲーム制作 |
| | 26 | ゲーム制作 | 56 | ゲーム制作 |
| | 27 | ゲーム制作 | 57 | ゲーム制作 |
| | 28 | ゲーム制作 | 58 | ゲーム制作 |
| | 29 | ゲーム制作 | 59 | ゲーム制作 |
| | 30 | ゲーム制作 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|------------------------------|------|----|-------|
| 授業科目 | 課題制作Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 必修 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。 | | | |
| 授業の進め方 | 講義と実践的な実習 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 企画提出 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | 作品制作 | 46 | |
| | 17 | 作品制作 | 47 | |
| | 18 | 作品制作 | 48 | |
| | 19 | 作品制作 | 49 | |
| | 20 | 作品制作 | 50 | |
| | 21 | 作品制作 | 51 | |
| | 22 | 作品制作 | 52 | |
| | 23 | 作品制作 | 53 | |
| | 24 | 作品制作 | 54 | |
| | 25 | 作品制作 | 55 | |
| | 26 | 作品制作 | 56 | |
| | 27 | 作品制作 | 57 | |
| | 28 | 作品制作 | 58 | |
| | 29 | 作品制作 | 59 | |
| | 30 | 作品制作 | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-------------|----|------------|
| 授業科目 | ゲーム開発 I | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 選択1 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 120単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 60コマ | | | |
| 授業概要 | ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ | | | |
| 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 | ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | 概要確認 | 31 | α版制作 |
| | 2 | 概要確認 | 32 | α版制作 |
| | 3 | 概要確認 | 33 | α版制作 |
| | 4 | 概要確認 | 34 | α版制作 |
| | 5 | ガイドライン確認 | 35 | 中間報告・動作検証 |
| | 6 | ガイドライン確認 | 36 | β版制作 |
| | 7 | ガイドライン確認 | 37 | β版制作 |
| | 8 | ガイドライン確認 | 38 | β版制作 |
| | 9 | 開発用ソフトウェア確認 | 39 | β版制作 |
| | 10 | 開発用ソフトウェア確認 | 40 | β版制作 |
| | 11 | 開発用ソフトウェア確認 | 41 | β版制作 |
| | 12 | 開発用ソフトウェア確認 | 42 | β版制作 |
| | 13 | ミドルウェア選択 | 43 | β版制作 |
| | 14 | ミドルウェア選択 | 44 | β版制作 |
| | 15 | ミドルウェア選択 | 45 | β版制作 |
| | 16 | ミドルウェア選択 | 46 | β版制作 |
| | 17 | 開発機材確認 | 47 | β版制作 |
| | 18 | 開発機材確認 | 48 | β版制作 |
| | 19 | 開発機材確認 | 49 | β版制作 |
| | 20 | 開発機材確認 | 50 | β版制作 |
| | 21 | 開発環境の準備 | 51 | 中間報告・動作検証 |
| | 22 | 開発環境の準備 | 52 | M版制作 |
| | 23 | 開発環境の準備 | 53 | M版制作 |
| | 24 | 開発環境の準備 | 54 | M版制作 |
| | 25 | α版制作 | 55 | M版制作 |
| | 26 | α版制作 | 56 | M版制作 |
| | 27 | α版制作 | 57 | M版制作 |
| | 28 | α版制作 | 58 | 実機ビルド・動作検証 |
| | 29 | α版制作 | 59 | 試遊 |
| | 30 | α版制作 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-----------|----|------------|
| 授業科目 | ゲーム開発Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 選択1 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 120単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 60コマ | | | |
| 授業概要 | ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ | | | |
| 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 | ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | アイデア出し | 31 | β版制作 |
| | 2 | アイデア出し | 32 | β版制作 |
| | 3 | アイデア出し | 33 | β版制作 |
| | 4 | アイデア出し | 34 | β版制作 |
| | 5 | 企画書作成 | 35 | β版制作 |
| | 6 | 企画書作成 | 36 | β版制作 |
| | 7 | 企画書作成 | 37 | β版制作 |
| | 8 | 企画書作成 | 38 | β版制作 |
| | 9 | プロトタイプ作成 | 39 | β版制作 |
| | 10 | プロトタイプ作成 | 40 | β版制作 |
| | 11 | プロトタイプ作成 | 41 | β版制作 |
| | 12 | プロトタイプ作成 | 42 | β版制作 |
| | 13 | プロトタイプ作成 | 43 | β版制作 |
| | 14 | 仕様書作成 | 44 | β版制作 |
| | 15 | 仕様書作成 | 45 | β版制作 |
| | 16 | 仕様書作成 | 46 | 中間報告・動作検証 |
| | 17 | 仕様書作成 | 47 | 試遊・デバッグ |
| | 18 | 仕様書作成 | 48 | 試遊・デバッグ |
| | 19 | 仕様書作成 | 49 | 試遊・デバッグ |
| | 20 | α版制作 | 50 | 試遊・デバッグ |
| | 21 | α版制作 | 51 | 試遊・デバッグ |
| | 22 | α版制作 | 52 | 試遊・デバッグ |
| | 23 | α版制作 | 53 | M版制作 |
| | 24 | α版制作 | 54 | M版制作 |
| | 25 | α版制作 | 55 | M版制作 |
| | 26 | α版制作 | 56 | M版制作 |
| | 27 | α版制作 | 57 | M版制作 |
| | 28 | α版制作 | 58 | M版制作 |
| | 29 | α版制作 | 59 | 実機ビルド・動作検証 |
| | 30 | 中間報告・動作検証 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|------------|----|
| 授業科目 | ゲーム開発Ⅲ | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択1 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | ゲーム実機向けのゲームを開発する | | |
| 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 | ゲーム実機向けのゲームを完成させる。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 | | |
| 授業計画 | 1 | オリジナルゲーム企画 | 31 |
| | 2 | オリジナルゲーム企画 | 32 |
| | 3 | オリジナルゲーム企画 | 33 |
| | 4 | オリジナルゲーム企画 | 34 |
| | 5 | オリジナルゲーム制作 | 35 |
| | 6 | オリジナルゲーム制作 | 36 |
| | 7 | オリジナルゲーム制作 | 37 |
| | 8 | オリジナルゲーム制作 | 38 |
| | 9 | オリジナルゲーム制作 | 39 |
| | 10 | オリジナルゲーム制作 | 40 |
| | 11 | オリジナルゲーム制作 | 41 |
| | 12 | オリジナルゲーム制作 | 42 |
| | 13 | オリジナルゲーム制作 | 43 |
| | 14 | オリジナルゲーム制作 | 44 |
| | 15 | 中間報告・発表 | 45 |
| | 16 | オリジナルゲーム制作 | 46 |
| | 17 | オリジナルゲーム制作 | 47 |
| | 18 | オリジナルゲーム制作 | 48 |
| | 19 | オリジナルゲーム制作 | 49 |
| | 20 | オリジナルゲーム制作 | 50 |
| | 21 | オリジナルゲーム制作 | 51 |
| | 22 | オリジナルゲーム制作 | 52 |
| | 23 | オリジナルゲーム制作 | 53 |
| | 24 | オリジナルゲーム制作 | 54 |
| | 25 | オリジナルゲーム制作 | 55 |
| | 26 | 試遊・デバッグ | 56 |
| | 27 | 試遊・デバッグ | 57 |
| | 28 | 実機ビルド・動作検証 | 58 |
| | 29 | 実機ビルド・動作検証 | 59 |
| | 30 | 発表・講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|------------|----|
| 授業科目 | ゲーム開発Ⅳ | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択1 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | ゲーム実機向けのゲームを開発する | | |
| 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 | ゲーム実機向けのゲームを完成させる。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 | | |
| 授業計画 | 1 | オリジナルゲーム企画 | 31 |
| | 2 | オリジナルゲーム企画 | 32 |
| | 3 | オリジナルゲーム企画 | 33 |
| | 4 | オリジナルゲーム企画 | 34 |
| | 5 | オリジナルゲーム制作 | 35 |
| | 6 | オリジナルゲーム制作 | 36 |
| | 7 | オリジナルゲーム制作 | 37 |
| | 8 | オリジナルゲーム制作 | 38 |
| | 9 | オリジナルゲーム制作 | 39 |
| | 10 | オリジナルゲーム制作 | 40 |
| | 11 | オリジナルゲーム制作 | 41 |
| | 12 | オリジナルゲーム制作 | 42 |
| | 13 | オリジナルゲーム制作 | 43 |
| | 14 | オリジナルゲーム制作 | 44 |
| | 15 | 中間報告・発表 | 45 |
| | 16 | オリジナルゲーム制作 | 46 |
| | 17 | オリジナルゲーム制作 | 47 |
| | 18 | オリジナルゲーム制作 | 48 |
| | 19 | オリジナルゲーム制作 | 49 |
| | 20 | オリジナルゲーム制作 | 50 |
| | 21 | オリジナルゲーム制作 | 51 |
| | 22 | オリジナルゲーム制作 | 52 |
| | 23 | オリジナルゲーム制作 | 53 |
| | 24 | オリジナルゲーム制作 | 54 |
| | 25 | オリジナルゲーム制作 | 55 |
| | 26 | 試遊・デバッグ | 56 |
| | 27 | 試遊・デバッグ | 57 |
| | 28 | 実機ビルド・動作検証 | 58 |
| | 29 | 実機ビルド・動作検証 | 59 |
| | 30 | 発表・講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|------------------------------------|-------------|----|
| 授業科目 | ゲーム企画Ⅱ | | |
| 実務家教員授業 | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択1 | | |
| 授業方法 | 演習 | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | |
| 授業概要 | ゲーム企画に必要なドキュメント作成（企画書、仕様書、動画制作）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、仕様書、プレイ動画を作成し完成させる。 | | |
| 教科書 | これからはじめる Premiere Proの本 | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | ゲームアイデアを考える | 31 |
| | 2 | 企画書作成 | 32 |
| | 3 | 企画書作成 | 33 |
| | 4 | 企画書作成 | 34 |
| | 5 | 仕様書について | 35 |
| | 6 | 仕様書作成 | 36 |
| | 7 | 仕様書作成 | 37 |
| | 8 | 仕様書作成 | 38 |
| | 9 | 仕様書作成 | 39 |
| | 10 | プレイ動画について | 40 |
| | 11 | 動画作成 | 41 |
| | 12 | 動画作成 | 42 |
| | 13 | 動画作成 | 43 |
| | 14 | 動画作成 | 44 |
| | 15 | 発表 | 45 |
| | 16 | | 46 |
| | 17 | | 47 |
| | 18 | | 48 |
| | 19 | | 49 |
| | 20 | | 50 |
| | 21 | | 51 |
| | 22 | | 52 |
| | 23 | | 53 |
| | 24 | | 54 |
| | 25 | | 55 |
| | 26 | | 56 |
| | 27 | | 57 |
| | 28 | | 58 |
| | 29 | | 59 |
| | 30 | | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|---------------------|----|------------|
| 授業科目 | ゲームエンジンIII | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 選択1 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 120単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 60コマ | | | |
| 授業概要 | Unityを使ったスマートフォン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を使用してスマートフォンゲームを制作する。 | | | |
| 教科書 | Unity2021 3D/2Dゲーム開発実践入門—作りながら覚えるスマートフォンゲーム制作 | | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | モバイルアプリ開発環境の準備 | 31 | オリジナルゲーム企画 |
| | 2 | Unityプロジェクトのビルド | 32 | オリジナルゲーム企画 |
| | 3 | Unity画面構成と操作 | 33 | オリジナルゲーム企画 |
| | 4 | 物理エンジンとコリジョン | 34 | オリジナルゲーム企画 |
| | 5 | 物理エンジンとコリジョン | 35 | オリジナルゲーム制作 |
| | 6 | アセット管理とゲームオブジェクトの制御 | 36 | オリジナルゲーム制作 |
| | 7 | プレハブとエフェクト | 37 | オリジナルゲーム制作 |
| | 8 | プレハブとエフェクト | 38 | オリジナルゲーム制作 |
| | 9 | 3Dアクションゲーム制作 | 39 | オリジナルゲーム制作 |
| | 10 | 3Dアクションゲーム制作 | 40 | オリジナルゲーム制作 |
| | 11 | 3Dアクションゲーム制作 | 41 | オリジナルゲーム制作 |
| | 12 | 3Dアクションゲーム制作 | 42 | オリジナルゲーム制作 |
| | 13 | 3Dアクションゲーム制作 | 43 | オリジナルゲーム制作 |
| | 14 | 3Dアクションゲーム制作 | 44 | オリジナルゲーム制作 |
| | 15 | 3Dアクションゲーム制作 | 45 | 中間報告・発表 |
| | 16 | 3Dアクションゲーム制作 | 46 | オリジナルゲーム制作 |
| | 17 | 3Dアクションゲーム制作 | 47 | オリジナルゲーム制作 |
| | 18 | 3Dアクションゲーム制作 | 48 | オリジナルゲーム制作 |
| | 19 | 実機ビルド・動作検証 | 49 | オリジナルゲーム制作 |
| | 20 | 2Dゲーム制作 | 50 | オリジナルゲーム制作 |
| | 21 | 2Dゲーム制作 | 51 | オリジナルゲーム制作 |
| | 22 | 2Dゲーム制作 | 52 | オリジナルゲーム制作 |
| | 23 | 2Dゲーム制作 | 53 | オリジナルゲーム制作 |
| | 24 | 2Dゲーム制作 | 54 | オリジナルゲーム制作 |
| | 25 | 2Dゲーム制作 | 55 | オリジナルゲーム制作 |
| | 26 | 2Dゲーム制作 | 56 | 実機ビルド・動作検証 |
| | 27 | 2Dゲーム制作 | 57 | 実機ビルド・動作検証 |
| | 28 | 2Dゲーム制作 | 58 | 試遊 |
| | 29 | 2Dゲーム制作 | 59 | 試遊 |
| | 30 | 実機ビルド・動作検証 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|----------------------|----|
| 授業科目 | ゲームエンジンIV | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択1 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法をレクチャーしコンテンツ制作をする。 | | |
| 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 | VR・ARの理解と制作スキルを身につける。 | | |
| 教科書 | UnityによるVRアプリケーション開発 一作りながら学ぶバーチャルリアリティ入門、作って学べる Unity VR | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 | | |
| 授業計画 | 1 | VRとは | 31 |
| | 2 | VRとARの違い | 32 |
| | 3 | VRのビルドと実行 | 33 |
| | 4 | ワールド空間のUI | 34 |
| | 5 | ワールド空間のUI | 35 |
| | 6 | 一人称の作成 | 36 |
| | 7 | 一人称の作成 | 37 |
| | 8 | 360度全方位の活用について | 38 |
| | 9 | 全天球プラネタリウムを作る | 39 |
| | 10 | 全天球プラネタリウムを作る | 40 |
| | 11 | 全天球プラネタリウムを作る | 41 |
| | 12 | 360度映像の再生 | 42 |
| | 13 | 360度映像の再生 | 43 |
| | 14 | 360度映像の再生 | 44 |
| | 15 | VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 | 45 |
| | 16 | VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 | 46 |
| | 17 | アプリケーション制作 | 47 |
| | 18 | アプリケーション制作 | 48 |
| | 19 | アプリケーション制作 | 49 |
| | 20 | アプリケーション制作 | 50 |
| | 21 | アプリケーション制作 | 51 |
| | 22 | アプリケーション制作 | 52 |
| | 23 | アプリケーション制作 | 53 |
| | 24 | アプリケーション制作 | 54 |
| | 25 | アプリケーション制作 | 55 |
| | 26 | アプリケーション制作 | 56 |
| | 27 | アプリケーション制作 | 57 |
| | 28 | アプリケーション制作 | 58 |
| | 29 | アプリケーション制作 | 59 |
| | 30 | 発表・講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要 (シラバス)

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|---------------|------|----|
| 授業科目 | デジタル表現Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択2 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | | |
| 授業概要 | デザイン表現の基礎とIllustratoの基礎オペレーションの習得 | | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実習 | | | |
| 達成目標 | Illustratoの基本操作をマスターし、デザイン表現の基礎スキルを習得する。 | | | |
| 教科書 | デザインの学校 これからはじめる Illustratorの本 | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | Illustrator実習 | 基本操作 | 31 |
| | 2 | Illustrator実習 | 基本操作 | 32 |
| | 3 | Illustrator実習 | 描画 | 33 |
| | 4 | Illustrator実習 | 描画 | 34 |
| | 5 | Illustrator実習 | 作図 | 35 |
| | 6 | Illustrator実習 | 作図 | 36 |
| | 7 | Illustrator実習 | 制作 | 37 |
| | 8 | Illustrator実習 | 制作 | 38 |
| | 9 | 課題制作 | | 39 |
| | 10 | 課題制作 | | 40 |
| | 11 | Illustrator実習 | 制作 | 41 |
| | 12 | Illustrator実習 | 制作 | 42 |
| | 13 | 課題制作 | | 43 |
| | 14 | 課題制作 | | 44 |
| | 15 | 講評 | | 45 |
| | 16 | | | 46 |
| | 17 | | | 47 |
| | 18 | | | 48 |
| | 19 | | | 49 |
| | 20 | | | 50 |
| | 21 | | | 51 |
| | 22 | | | 52 |
| | 23 | | | 53 |
| | 24 | | | 54 |
| | 25 | | | 55 |
| | 26 | | | 56 |
| | 27 | | | 57 |
| | 28 | | | 58 |
| | 29 | | | 59 |
| | 30 | | | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|-----------------------------|----|
| 授業科目 | ビジュアルデザイン基礎 | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択3 | | |
| 授業方法 | 演習 | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | |
| 授業概要 | デザイン表現基礎・応用の習得 + デザイン制作 + ポートフォリオ制作 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と演習 | | |
| 達成目標 | 視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる。 | | |
| 教科書 | CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書 | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | Illustrator基礎操作確認 | 31 |
| | 2 | Illustrator基礎操作確認 | 32 |
| | 3 | Illustrator 文字・文字組（可視・可読性） | 33 |
| | 4 | Illustrator 文字・文字組（タイポデザイン） | 34 |
| | 5 | Illustrator レイアウト（4原則） | 35 |
| | 6 | Illustrator レイアウト（4原則） | 36 |
| | 7 | 課題制作 4原則を用いたレイアウト制作 | 37 |
| | 8 | 課題制作 4原則を用いたレイアウト制作 | 38 |
| | 9 | Illustrator レイアウト（4原則+画像） | 39 |
| | 10 | Illustrator レイアウト（4原則+画像） | 40 |
| | 11 | ポートフォリオ制作 | 41 |
| | 12 | ポートフォリオ制作 | 42 |
| | 13 | ポートフォリオ制作 | 43 |
| | 14 | ポートフォリオ制作 | 44 |
| | 15 | ポートフォリオ制作 | 45 |
| | 16 | | 46 |
| | 17 | | 47 |
| | 18 | | 48 |
| | 19 | | 49 |
| | 20 | | 50 |
| | 21 | | 51 |
| | 22 | | 52 |
| | 23 | | 53 |
| | 24 | | 54 |
| | 25 | | 55 |
| | 26 | | 56 |
| | 27 | | 57 |
| | 28 | | 58 |
| | 29 | | 59 |
| | 30 | | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要 (シラバス)

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-----------------------|----|----------------------|
| 授業科目 | モデリング I | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択3 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | 3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と実習 | | | |
| 達成目標 | 3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。 | | | |
| 教科書 | Autodesk Maya トレーニングブック | | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト | 31 | モデリング課題制作 |
| | 2 | Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト | 32 | ジョイント・スキニング(HumanIK) |
| | 3 | モデリングツールキットの使い方 | 33 | ジョイント・スキニング(HumanIK) |
| | 4 | モデリングツールキットの使い方 | 34 | 発表・講評 |
| | 5 | モデリング課題制作 | 35 | Nurbusモデリング |
| | 6 | モデリング課題制作 | 36 | モデリング課題Nurbusモデル制作 |
| | 7 | UV展開とマテリアル・テクスチャ作成 | 37 | モデリング課題Nurbusモデル制作 |
| | 8 | UV展開とマテリアル・テクスチャ作成 | 38 | 発表・講評 |
| | 9 | モデリング課題Dumpstar制作 | 39 | 環境効果・被写界深度表現 |
| | 10 | モデリング課題Dumpstar制作 | 40 | モデリング課題背景制作 |
| | 11 | モデリング課題Dumpstar制作 | 41 | モデリング課題背景制作 |
| | 12 | モデリング課題Dumpstar制作 | 42 | モデリング課題背景制作 |
| | 13 | モデリング課題Dumpstar制作 | 43 | モデリング課題背景制作 |
| | 14 | モデリング課題Dumpstar制作 | 44 | モデリング課題背景制作 |
| | 15 | モデリング課題Dumpstar制作 | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | 発表・講評 | 46 | |
| | 17 | アルファテクスチャ切り抜き表現 | 47 | |
| | 18 | モデリング草・木等自然物課題制作 | 48 | |
| | 19 | モデリング草・木等自然物課題制作 | 49 | |
| | 20 | モデリング草・木等自然物課題制作 | 50 | |
| | 21 | モデリング草・木等自然物課題制作 | 51 | |
| | 22 | 発表・講評 | 52 | |
| | 23 | ローポリゴンキャラクターモデリング | 53 | |
| | 24 | モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作 | 54 | |
| | 25 | モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作 | 55 | |
| | 26 | モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作 | 56 | |
| | 27 | モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作 | 57 | |
| | 28 | モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作 | 58 | |
| | 29 | モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作 | 59 | |
| | 30 | ジョイント・スキニング(HumanIK) | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要 (シラバス)

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-----------------------|----|-----------------|
| 授業科目 | モデリングII | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択3 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | 3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と実習 | | | |
| 達成目標 | 3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。 | | | |
| 教科書 | Autodesk Maya トレーニングブック | | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | ハードサーフェスモデリング | 31 | モデリング課題四足歩行動物制作 |
| | 2 | モデリング課題自動車制作 | 32 | ジョイント・スキニング(四足) |
| | 3 | モデリング課題自動車制作 | 33 | ジョイント・スキニング(四足) |
| | 4 | モデリング課題自動車制作 | 34 | 背景モデリング |
| | 5 | モデリング課題自動車制作 | 35 | モデリング課題背景制作 |
| | 6 | モデリング課題自動車制作 | 36 | モデリング課題背景制作 |
| | 7 | モデリング課題自動車制作 | 37 | モデリング課題背景制作 |
| | 8 | モデリング課題自動車制作 | 38 | モデリング課題背景制作 |
| | 9 | モデリング課題自動車制作 | 39 | モデリング課題背景制作 |
| | 10 | モデリング課題自動車制作 | 40 | モデリング課題背景制作 |
| | 11 | 発表・講評 | 41 | モデリング課題背景制作 |
| | 12 | ハイポリゴンキャラクターモデリング | 42 | モデリング課題背景制作 |
| | 13 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 43 | モデリング課題背景制作 |
| | 14 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 44 | モデリング課題背景制作 |
| | 15 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 46 | |
| | 17 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 47 | |
| | 18 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 48 | |
| | 19 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 49 | |
| | 20 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 50 | |
| | 21 | モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作 | 51 | |
| | 22 | 発表・講評 | 52 | |
| | 23 | 四足歩行動物モデリング | 53 | |
| | 24 | モデリング課題四足歩行動物制作 | 54 | |
| | 25 | モデリング課題四足歩行動物制作 | 55 | |
| | 26 | モデリング課題四足歩行動物制作 | 56 | |
| | 27 | モデリング課題四足歩行動物制作 | 57 | |
| | 28 | モデリング課題四足歩行動物制作 | 58 | |
| | 29 | モデリング課題四足歩行動物制作 | 59 | |
| | 30 | モデリング課題四足歩行動物制作 | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要 (シラバス)

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|-------------------------|----|
| 授業科目 | モーション I | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択3 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | 3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と実習 | | |
| 達成目標 | 3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。 | | |
| 教科書 | Autodesk Maya トレーニングブック | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。 | | |
| 授業計画 | 1 | キーフレームアニメーションの基礎 | 31 |
| | 2 | ボールバウンドアニメーション | 32 |
| | 3 | ロケータを使った移動・回転・拡張方法 | 33 |
| | 4 | ボールバウンドアニメーション(回転・拡張あり) | 34 |
| | 5 | 二足歩行アニメーション | 35 |
| | 6 | モーション課題歩行制作 | 36 |
| | 7 | モーション課題歩行制作 | 37 |
| | 8 | モーション課題歩行制作 | 38 |
| | 9 | 発表・講評 | 39 |
| | 10 | 二足走りアニメーション | 40 |
| | 11 | モーション課題歩行制作 | 41 |
| | 12 | モーション課題歩行制作 | 42 |
| | 13 | モーション課題歩行制作 | 43 |
| | 14 | 発表・講評 | 44 |
| | 15 | リギング(ジョイント・スキニング) | 45 |
| | 16 | コンストレインを使ったコントローラ設定) | 46 |
| | 17 | モーション課題リギング制作 | 47 |
| | 18 | モーション課題リギング制作 | 48 |
| | 19 | モーション課題リギング制作 | 49 |
| | 20 | モーション課題リギング制作 | 50 |
| | 21 | モーション課題リギング制作 | 51 |
| | 22 | パスアニメーション | 52 |
| | 23 | マテリアルアニメーション | 53 |
| | 24 | 重量表現アニメーション | 54 |
| | 25 | モーション課題重量表現制作 | 55 |
| | 26 | モーション課題重量表現制作 | 56 |
| | 27 | モーション課題重量表現制作 | 57 |
| | 28 | モーション課題重量表現制作 | 58 |
| | 29 | モーション課題重量表現制作 | 59 |
| | 30 | 発表・講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要 (シラバス)

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-------------------------|----|--------------------|
| 授業科目 | モーションII | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択3 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | 3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と実習 | | | |
| 達成目標 | 3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。 | | | |
| 教科書 | Autodesk Maya トレーニングブック | | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | 二足前方倒立回転・後方倒立回転 | 31 | アニメーション課題四足歩行制作 |
| | 2 | (コンストレインを使ったアニメーション) | 32 | アニメーション課題四足歩行制作 |
| | 3 | アニメーション課題倒立回転制作 | 33 | 発表・講評 |
| | 4 | アニメーション課題倒立回転制作 | 34 | 四足走り(トロット)アニメーション |
| | 5 | アニメーション課題倒立回転制作 | 35 | アニメーション課題トロット制作 |
| | 6 | アニメーション課題倒立回転制作 | 36 | アニメーション課題トロット制作 |
| | 7 | 発表・講評 | 37 | アニメーション課題トロット制作 |
| | 8 | 絵コンテの再現(アニメーション実技試験過去問) | 38 | アニメーション課題トロット制作 |
| | 9 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 39 | 発表・講評 |
| | 10 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 40 | 四足走り(ギャロップ)アニメーション |
| | 11 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 41 | アニメーション課題ギャロップ制作 |
| | 12 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 42 | アニメーション課題ギャロップ制作 |
| | 13 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 43 | アニメーション課題ギャロップ制作 |
| | 14 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 44 | アニメーション課題ギャロップ制作 |
| | 15 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 46 | |
| | 17 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 47 | |
| | 18 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 48 | |
| | 19 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 49 | |
| | 20 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 50 | |
| | 21 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 51 | |
| | 22 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 52 | |
| | 23 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 53 | |
| | 24 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 54 | |
| | 25 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 55 | |
| | 26 | アニメーション課題絵コンテの再現制作 | 56 | |
| | 27 | 発表・講評 | 57 | |
| | 28 | 四足歩行アニメーション | 58 | |
| | 29 | アニメーション課題四足歩行制作 | 59 | |
| | 30 | アニメーション課題四足歩行制作 | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|------------------------------|----|
| 授業科目 | 映像編集 I | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択3 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | Premiere & AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と実習 | | |
| 達成目標 | 映像編集ソフトの基本操作を習得する。 | | |
| 教科書 | ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、After Effects for アニメーション BEGINNER | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。 | | |
| 授業計画 | 1 | Premiere基本操作 | 31 |
| | 2 | Premiere基本操作 | 32 |
| | 3 | カット編集 | 33 |
| | 4 | エフェクト、テロップ挿入（キャプション） | 34 |
| | 5 | 効果音・BGMの挿入 | 35 |
| | 6 | AfterEffects連携 | 36 |
| | 7 | 課題制作（映像編集①） | 37 |
| | 8 | 課題制作（映像編集①） | 38 |
| | 9 | 課題制作（映像編集②） | 39 |
| | 10 | 課題制作（映像編集②） | 40 |
| | 11 | 動画編集基礎 | 41 |
| | 12 | サムネイル作成 | 42 |
| | 13 | 課題制作（動画編集） | 43 |
| | 14 | 課題制作（動画編集） | 44 |
| | 15 | 課題制作（動画編集） | 45 |
| | 16 | 課題制作（動画編集） | 46 |
| | 17 | 課題制作（動画編集） | 47 |
| | 18 | 講評（動画編集） | 48 |
| | 19 | AfterEffects基本操作 I（各種機能） | 49 |
| | 20 | AfterEffects基本操作 I（各種機能） | 50 |
| | 21 | AfterEffects基本操作 II（アニメーション） | 51 |
| | 22 | AfterEffects基本操作 II（アニメーション） | 52 |
| | 23 | 課題制作（モーショングラフィックス） | 53 |
| | 24 | 課題制作（モーショングラフィックス） | 54 |
| | 25 | 課題制作（モーショングラフィックス） | 55 |
| | 26 | 課題制作（モーショングラフィックス） | 56 |
| | 27 | 課題制作（モーショングラフィックス） | 57 |
| | 28 | 課題制作（モーショングラフィックス） | 58 |
| | 29 | 課題制作（モーショングラフィックス） | 59 |
| | 30 | 講評（モーショングラフィックス） | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要 (シラバス)

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-----------------------|----|----------------------|
| 授業科目 | 映像編集 II | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択3 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と実習 | | | |
| 達成目標 | 効果を加えた映像作品を完成させる。 | | | |
| 教科書 | ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、After Effects for アニメーション BEGINNER | | | |
| 実務家教員の紹介 | ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | 実写合成基礎 (クロマキー、トラッキング) | 31 | 課題制作VII (エフェクト) |
| | 2 | 実写合成基礎 (クロマキー、トラッキング) | 32 | 課題制作VII (エフェクト) |
| | 3 | CG合成基礎 (マッチムーブ) | 33 | 課題制作VII (エフェクト) ・講評 |
| | 4 | CG合成基礎 (カラーコレクション) | 34 | 課題制作VIII (エフェクト) |
| | 5 | 課題制作 I (合成) | 35 | 課題制作VIII (エフェクト) |
| | 6 | 課題制作 I (合成) | 36 | 課題制作VIII (エフェクト) ・講評 |
| | 7 | 課題制作 I (合成) | 37 | 課題制作IX (エフェクト) |
| | 8 | 課題制作 I (合成) | 38 | 課題制作IX (エフェクト) |
| | 9 | 課題制作 I (合成) | 39 | 課題制作IX (エフェクト) ・講評 |
| | 10 | 課題制作 I (合成) | 40 | 課題制作X (エフェクト) |
| | 11 | 課題制作 I (合成) ・講評 | 41 | 課題制作X (エフェクト) |
| | 12 | エフェクト制作基礎 (ディストーション) | 42 | 課題制作X (エフェクト) ・講評 |
| | 13 | エフェクト制作基礎 (カラー補正) | 43 | 課題制作XI (エフェクト) |
| | 14 | エフェクト制作基礎 (ノイズ、ブラー) | 44 | 課題制作XI (エフェクト) |
| | 15 | エフェクト制作基礎 (描画) | 45 | 課題制作XI (エフェクト) ・講評 |
| | 16 | 課題制作 II (エフェクト) | 46 | |
| | 17 | 課題制作 II (エフェクト) | 47 | |
| | 18 | 課題制作 II (エフェクト) ・講評 | 48 | |
| | 19 | 課題制作III (エフェクト) | 49 | |
| | 20 | 課題制作III (エフェクト) | 50 | |
| | 21 | 課題制作III (エフェクト) ・講評 | 51 | |
| | 22 | 課題制作IV (エフェクト) | 52 | |
| | 23 | 課題制作IV (エフェクト) | 53 | |
| | 24 | 課題制作IV (エフェクト) ・講評 | 54 | |
| | 25 | 課題制作V (エフェクト) | 55 | |
| | 26 | 課題制作V (エフェクト) | 56 | |
| | 27 | 課題制作V (エフェクト) ・講評 | 57 | |
| | 28 | 課題制作VI (エフェクト) | 58 | |
| | 29 | 課題制作VI (エフェクト) | 59 | |
| | 30 | 課題制作VI (エフェクト) ・講評 | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--------------------------------|-------------|----|
| 授業科目 | CG映像概論Ⅲ | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択2 | | |
| 授業方法 | 演習 | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | |
| 授業概要 | オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得 | | |
| 達成目標 | 映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | コンセプト作成 | 31 |
| | 2 | コンセプト作成 | 32 |
| | 3 | プロット、絵コンテ作成 | 33 |
| | 4 | プロット、絵コンテ作成 | 34 |
| | 5 | プロット、絵コンテ作成 | 35 |
| | 6 | プロット、絵コンテ作成 | 36 |
| | 7 | プロット、絵コンテ作成 | 37 |
| | 8 | プロット、絵コンテ作成 | 38 |
| | 9 | プロット、絵コンテ作成 | 39 |
| | 10 | プロット、絵コンテ作成 | 40 |
| | 11 | プロット、絵コンテ作成 | 41 |
| | 12 | プロット、絵コンテ作成 | 42 |
| | 13 | プロット、絵コンテ作成 | 43 |
| | 14 | プロット、絵コンテ作成 | 44 |
| | 15 | 発表、講評 | 45 |
| | 16 | | 46 |
| | 17 | | 47 |
| | 18 | | 48 |
| | 19 | | 49 |
| | 20 | | 50 |
| | 21 | | 51 |
| | 22 | | 52 |
| | 23 | | 53 |
| | 24 | | 54 |
| | 25 | | 55 |
| | 26 | | 56 |
| | 27 | | 57 |
| | 28 | | 58 |
| | 29 | | 59 |
| | 30 | | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|---|-------------------------|----|
| 授業科目 | モデリングⅢ | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択2 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | モデリングレベルUPの為の質感表現、スカルプトソフトの基本技能を習得を旨とした実習を行う。 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と基礎的な実習 | | |
| 達成目標 | スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | 構造や細部を意識したモデリング | 31 |
| | 2 | モデリング課題教会(外観)制作 | 32 |
| | 3 | モデリング課題教会(外観)制作 | 33 |
| | 4 | モデリング課題教会(外観)制作 | 34 |
| | 5 | モデリング課題教会(外観)制作 | 35 |
| | 6 | モデリング課題教会(外観)制作 | 36 |
| | 7 | モデリング課題教会(外観)制作 | 37 |
| | 8 | 発表、講評 | 38 |
| | 9 | ライティング、コンポジットを意識したモデリング | 39 |
| | 10 | モデリング課題廃墟(部屋)制作 | 40 |
| | 11 | モデリング課題廃墟(部屋)制作 | 41 |
| | 12 | モデリング課題廃墟(部屋)制作 | 42 |
| | 13 | モデリング課題廃墟(部屋)制作 | 43 |
| | 14 | モデリング課題廃墟(部屋)制作 | 44 |
| | 15 | モデリング課題廃墟(部屋)制作 | 45 |
| | 16 | モデリング課題廃墟(部屋)制作 | 46 |
| | 17 | モデリング課題廃墟(部屋)制作 | 47 |
| | 18 | 発表、講評 | 48 |
| | 19 | ZBrushCoreの基本操作 | 49 |
| | 20 | スカルプト練習課題自分の手制作 | 50 |
| | 21 | スカルプト課題動物制作 | 51 |
| | 22 | スカルプト課題動物制作 | 52 |
| | 23 | スカルプト課題動物制作 | 53 |
| | 24 | 発表、講評 | 54 |
| | 25 | スカルプト課題頭蓋骨制作 | 55 |
| | 26 | スカルプト課題頭蓋骨制作 | 56 |
| | 27 | スカルプト課題頭蓋骨制作 | 57 |
| | 28 | スカルプト課題頭蓋骨制作 | 58 |
| | 29 | スカルプト課題頭蓋骨制作 | 59 |
| | 30 | 発表、講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|-------------------------------------|------------------------|----|
| 授業科目 | モーションⅢ | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択2 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と基礎的な実習 | | |
| 達成目標 | 様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | 人間片手剣スウィングのモーション制作 | 31 |
| | 2 | モーション課題片手剣スウィング制作 | 32 |
| | 3 | 人間大剣スウィングのモーション課題制作 | 33 |
| | 4 | モーション課題人間大剣スウィング制作 | 34 |
| | 5 | モーション課題人間大剣スウィング制作 | 35 |
| | 6 | 発表、講評 | 36 |
| | 7 | 鳥の羽ばたきのモーション制作 | 37 |
| | 8 | モーション課題鳥の羽ばたき制作 | 38 |
| | 9 | 鳥の飛び立ちのモーション制作 | 39 |
| | 10 | モーション課題鳥の飛び立ち制作 | 40 |
| | 11 | モーション課題鳥の飛び立ち制作 | 41 |
| | 12 | 発表、講評 | 42 |
| | 13 | ドラゴン歩きのモーション制作 | 43 |
| | 14 | モーション課題ドラゴン歩き制作 | 44 |
| | 15 | モーション課題ドラゴン歩き制作 | 45 |
| | 16 | モーション課題ドラゴン歩き制作 | 46 |
| | 17 | ドラゴン走りのモーション制作 | 47 |
| | 18 | モーション課題走り制作 | 48 |
| | 19 | モーション課題走り制作 | 49 |
| | 20 | モーション課題走り制作 | 50 |
| | 21 | モーション課題走り制作 | 51 |
| | 22 | ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーション制作 | 52 |
| | 23 | モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 | 53 |
| | 24 | モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 | 54 |
| | 25 | モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 | 55 |
| | 26 | モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 | 56 |
| | 27 | モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 | 57 |
| | 28 | モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 | 58 |
| | 29 | モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 | 59 |
| | 30 | 発表、講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|---|----------------------|----|
| 授業科目 | 映像編集Ⅲ | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択2 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習 | | |
| 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 | After Effectsを使って、効果を加えた実写合成映像作品を完成させる。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | 基本操作復習 | 31 |
| | 2 | 基本操作復習 | 32 |
| | 3 | アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは） | 33 |
| | 4 | アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは） | 34 |
| | 5 | エフェクト応用（撮影エフェクト） | 35 |
| | 6 | エフェクト応用（撮影エフェクト） | 36 |
| | 7 | 課題制作Ⅰ（カットイン） | 37 |
| | 8 | 課題制作Ⅰ（カットイン） | 38 |
| | 9 | 課題制作Ⅰ（カットイン）・講評 | 39 |
| | 10 | エクスペリメンテーション基礎 | 40 |
| | 11 | エクスペリメンテーション基礎 | 41 |
| | 12 | 課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト） | 42 |
| | 13 | 課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト） | 43 |
| | 14 | 課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評 | 44 |
| | 15 | 課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト） | 45 |
| | 16 | 課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト） | 46 |
| | 17 | 課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評 | 47 |
| | 18 | 課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト） | 48 |
| | 19 | 課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト） | 49 |
| | 20 | 課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評 | 50 |
| | 21 | 課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト） | 51 |
| | 22 | 課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト） | 52 |
| | 23 | 課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評 | 53 |
| | 24 | 卒業制作ブラッシュアップ | 54 |
| | 25 | 卒業制作ブラッシュアップ | 55 |
| | 26 | 卒業制作ブラッシュアップ | 56 |
| | 27 | 卒業制作ブラッシュアップ | 57 |
| | 28 | 卒業制作ブラッシュアップ | 58 |
| | 29 | 卒業制作ブラッシュアップ | 59 |
| | 30 | 卒業制作ブラッシュアップ | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|------------------------------|-------------------------|----|----------|
| 授業科目 | 3DCG実習 I | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 選択2 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 120単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 60コマ | | | |
| 授業概要 | 希望職種に応じた作品制作実習を行う。 | | | |
| 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 | 職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作 | 31 | 3DCG作品制作 |
| | 2 | 3DCG作品制作 | 32 | 3DCG作品制作 |
| | 3 | 3DCG作品制作 | 33 | 3DCG作品制作 |
| | 4 | 3DCG作品制作 | 34 | 3DCG作品制作 |
| | 5 | 3DCG作品制作 | 35 | 3DCG作品制作 |
| | 6 | 3DCG作品制作 | 36 | 3DCG作品制作 |
| | 7 | 3DCG作品制作 | 37 | 3DCG作品制作 |
| | 8 | 3DCG作品制作 | 38 | 3DCG作品制作 |
| | 9 | 3DCG作品制作 | 39 | 3DCG作品制作 |
| | 10 | 3DCG作品制作 | 40 | 3DCG作品制作 |
| | 11 | 3DCG作品制作 | 41 | 3DCG作品制作 |
| | 12 | 3DCG作品制作 | 42 | 3DCG作品制作 |
| | 13 | 3DCG作品制作 | 43 | 3DCG作品制作 |
| | 14 | 3DCG作品制作 | 44 | 3DCG作品制作 |
| | 15 | 3DCG作品制作 | 45 | 3DCG作品制作 |
| | 16 | 3DCG作品制作 | 46 | 3DCG作品制作 |
| | 17 | 3DCG作品制作 | 47 | 3DCG作品制作 |
| | 18 | 3DCG作品制作 | 48 | 3DCG作品制作 |
| | 19 | 3DCG作品制作 | 49 | 3DCG作品制作 |
| | 20 | 3DCG作品制作 | 50 | 3DCG作品制作 |
| | 21 | 3DCG作品制作 | 51 | 3DCG作品制作 |
| | 22 | 3DCG作品制作 | 52 | 3DCG作品制作 |
| | 23 | 3DCG作品制作 | 53 | 3DCG作品制作 |
| | 24 | 3DCG作品制作 | 54 | 3DCG作品制作 |
| | 25 | 3DCG作品制作 | 55 | 3DCG作品制作 |
| | 26 | 3DCG作品制作 | 56 | 3DCG作品制作 |
| | 27 | 3DCG作品制作 | 57 | 3DCG作品制作 |
| | 28 | 3DCG作品制作 | 58 | 3DCG作品制作 |
| | 29 | 3DCG作品制作 | 59 | 3DCG作品制作 |
| | 30 | 3DCG作品制作 | 60 | 3DCG作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|------------------------------|-------------------------|----|
| 授業科目 | 3DCG実習Ⅱ | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択2 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | 希望職種に応じた作品制作実習を行う。 | | |
| 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 | 職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | 就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作 | 31 |
| | 2 | 3DCG作品制作 | 32 |
| | 3 | 3DCG作品制作 | 33 |
| | 4 | 3DCG作品制作 | 34 |
| | 5 | 3DCG作品制作 | 35 |
| | 6 | 3DCG作品制作 | 36 |
| | 7 | 3DCG作品制作 | 37 |
| | 8 | 3DCG作品制作 | 38 |
| | 9 | 3DCG作品制作 | 39 |
| | 10 | 3DCG作品制作 | 40 |
| | 11 | 3DCG作品制作 | 41 |
| | 12 | 3DCG作品制作 | 42 |
| | 13 | 3DCG作品制作 | 43 |
| | 14 | 3DCG作品制作 | 44 |
| | 15 | 3DCG作品制作 | 45 |
| | 16 | 3DCG作品制作 | 46 |
| | 17 | 3DCG作品制作 | 47 |
| | 18 | 3DCG作品制作 | 48 |
| | 19 | 3DCG作品制作 | 49 |
| | 20 | 3DCG作品制作 | 50 |
| | 21 | 3DCG作品制作 | 51 |
| | 22 | 3DCG作品制作 | 52 |
| | 23 | 3DCG作品制作 | 53 |
| | 24 | 3DCG作品制作 | 54 |
| | 25 | 3DCG作品制作 | 55 |
| | 26 | 3DCG作品制作 | 56 |
| | 27 | 3DCG作品制作 | 57 |
| | 28 | 3DCG作品制作 | 58 |
| | 29 | 3DCG作品制作 | 59 |
| | 30 | 3DCG作品制作 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--------------------------------------|--------|--|--|
| 授業科目 | 課題制作IV | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 選択2 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | | |
| 授業概要 | 企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と基礎的な実習 | | | |
| 達成目標 | コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 映像作品制作 | | |
| | 2 | 映像作品制作 | | |
| | 3 | 映像作品制作 | | |
| | 4 | 映像作品制作 | | |
| | 5 | 映像作品制作 | | |
| | 6 | 映像作品制作 | | |
| | 7 | 映像作品制作 | | |
| | 8 | 映像作品制作 | | |
| | 9 | 映像作品制作 | | |
| | 10 | 映像作品制作 | | |
| | 11 | 映像作品制作 | | |
| | 12 | 映像作品制作 | | |
| | 13 | 映像作品制作 | | |
| | 14 | 映像作品制作 | | |
| | 15 | 講評 | | |
| | 16 | | | |
| | 17 | | | |
| | 18 | | | |
| | 19 | | | |
| | 20 | | | |
| 21 | | | | |
| 22 | | | | |
| 23 | | | | |
| 24 | | | | |
| 25 | | | | |
| 26 | | | | |
| 27 | | | | |
| 28 | | | | |
| 29 | | | | |
| 30 | | | | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|----------------------------------|----|
| 授業科目 | デザイン概論 I | | |
| 実務家教員授業 | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択4 | | |
| 授業方法 | 講義 | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | |
| 授業概要 | ビジュアルコミュニケーションの基礎として造形力の習得 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義 | | |
| 達成目標 | ビジュアルコミュニケーションの基礎を理解してWeb・グラフィックデザインに活かせるようになる | | |
| 教科書 | デザインの教室 手を動かして学ぶデザイントレーニング | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | デザインの前提（ビジュアルコミュニケーションデザインとして） | 31 |
| | 2 | デザインの目的・役割、（テーマとコンセプト） | 32 |
| | 3 | デザインとマーケティング（マーケティングとは） | 33 |
| | 4 | デザインとマーケティング（基礎フレームワークAIDMAなど紹介） | 34 |
| | 5 | デザインの要素（点・線・面、形状、色） | 35 |
| | 6 | 課題制作（平面構成1） | 36 |
| | 7 | 課題制作（平面構成1） | 37 |
| | 8 | デザインの要素（質感、空間、3D形態、タイポ） | 38 |
| | 9 | 課題制作（平面構成2） | 39 |
| | 10 | 課題制作（平面構成2） | 40 |
| | 11 | デザインの原則（統一、バランス、階層、尺度・割合） | 41 |
| | 12 | デザインの原則（支配・強調、類似・対比、リズム、多様性） | 42 |
| | 13 | 課題制作（コラージュ1） | 43 |
| | 14 | 課題制作（コラージュ1） | 44 |
| | 15 | 課題制作（コラージュ1）・講評 | 45 |
| | 16 | | 46 |
| | 17 | | 47 |
| | 18 | | 48 |
| | 19 | | 49 |
| | 20 | | 50 |
| 21 | | 51 | |
| 22 | | 52 | |
| 23 | | 53 | |
| 24 | | 54 | |
| 25 | | 55 | |
| 26 | | 56 | |
| 27 | | 57 | |
| 28 | | 58 | |
| 29 | | 59 | |
| 30 | | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|-----------------------------------|--------------------------------|----|
| 授業科目 | デザイン概論Ⅱ | | |
| 実務家教員授業 | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択4 | | |
| 授業方法 | 講義 | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | |
| 授業概要 | デザイン概論Ⅰに引き続き、基礎知識の習得として構成力、表現力を修得 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義 | | |
| 達成目標 | Web・グラフィックデザインに必要な構成方法、表現方法を理解する | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | Web・グラフィックデザインの基本テイスト | 31 |
| | 2 | Web・グラフィックデザインの定番レイアウト | 32 |
| | 3 | 優先順位の視覚化（階層、文章構造） | 33 |
| | 4 | 視線誘導（ゲーテンベルク、ダイアグラム、Z、F、大小、色差） | 34 |
| | 5 | 視覚伝達の4原則 | 35 |
| | 6 | 課題制作 | 36 |
| | 7 | 課題制作 | 37 |
| | 8 | 課題制作 | 38 |
| | 9 | デザイン配色論（基本知識確認） | 39 |
| | 10 | デザイン配色論（色の性質、配色調和論） | 40 |
| | 11 | 文字と書体と文字組（基本知識） | 41 |
| | 12 | 文字と書体と文字組（書体種類と特徴） | 42 |
| | 13 | 文字と書体と文字組（文字組） | 43 |
| | 14 | 課題制作 | 44 |
| | 15 | 課題制作・講評 | 45 |
| | 16 | | 46 |
| | 17 | | 47 |
| | 18 | | 48 |
| | 19 | | 49 |
| | 20 | | 50 |
| | 21 | | 51 |
| | 22 | | 52 |
| | 23 | | 53 |
| | 24 | | 54 |
| | 25 | | 55 |
| | 26 | | 56 |
| | 27 | | 57 |
| | 28 | | 58 |
| | 29 | | 59 |
| | 30 | | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|---------------------------------------|---------------------------|----|
| 授業科目 | ビジュアル表現技法 | | |
| 実務家教員授業 | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択4 | | |
| 授業方法 | 講義 | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | |
| 授業概要 | ビジュアルメッセージの視覚化として、ヒストリー&ムーブメント、写真、発想力 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義 | | |
| 達成目標 | ビジュアルデザインにおける表現要素を理解し今後のデザイン制作に役立てる。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | 近代デザイン史（ヒストリー&ムーブメント） | 31 |
| | 2 | 近代デザイン史（ヒストリー&ムーブメント） | 32 |
| | 3 | 課題制作（ムーブメント研究） | 33 |
| | 4 | 課題制作（ムーブメント研究） | 34 |
| | 5 | 課題制作（ムーブメント研究）・発表 | 35 |
| | 6 | 写真と画像（写真優位性効果とモンタージュ効果など） | 36 |
| | 7 | 写真と画像（写真の定番レイアウト） | 37 |
| | 8 | 写真と画像（トリミング） | 38 |
| | 9 | 写真と画像（撮影方法） | 39 |
| | 10 | 現代デザイン史（作品紹介） | 40 |
| | 11 | 現代デザイン史（作品紹介） | 41 |
| | 12 | 課題制作（作品研究1） | 42 |
| | 13 | 課題制作（作品研究1） | 43 |
| | 14 | 課題制作（作品研究2） | 44 |
| | 15 | 課題制作（作品研究2）・発表 | 45 |
| | 16 | | 46 |
| | 17 | | 47 |
| | 18 | | 48 |
| | 19 | | 49 |
| | 20 | | 50 |
| | 21 | | 51 |
| | 22 | | 52 |
| | 23 | | 53 |
| | 24 | | 54 |
| | 25 | | 55 |
| | 26 | | 56 |
| | 27 | | 57 |
| | 28 | | 58 |
| | 29 | | 59 |
| | 30 | | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|-------------------------------------|-----------------------|----|
| 授業科目 | Webデザイン I | | |
| 実務家教員授業 | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択4 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | HTML・CSS基礎の習得 + Webデザイン基礎の習得 | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実習 | | |
| 達成目標 | Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。 | | |
| 教科書 | HTML&CSSとWebデザインが1冊できちんと身につく本 | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | オリエンテーション | 31 |
| | 2 | HTML：概要 | 32 |
| | 3 | HTML：文書構造マークアップ | 33 |
| | 4 | HTML：画像やリンクを挿入 | 34 |
| | 5 | HTML：表とフォーム | 35 |
| | 6 | 課題制作（復習をかねて） | 36 |
| | 7 | CSS：概要 | 37 |
| | 8 | CSS：プロパティとセレクタ | 38 |
| | 9 | CSS：背景画像による装飾 | 39 |
| | 10 | CSS：文書レイアウトとボックスモデル | 40 |
| | 11 | 課題制作（復習をかねて） | 41 |
| | 12 | 課題制作（復習をかねて） | 42 |
| | 13 | レイアウト：基本レイアウトの種類 | 43 |
| | 14 | レイアウト：float | 44 |
| | 15 | レイアウト：position1 | 45 |
| | 16 | レイアウト：メディアクエリ基礎 | 46 |
| | 17 | 課題制作（復習をかねて） | 47 |
| | 18 | 課題制作（復習をかねて） | 48 |
| | 19 | デザイン：Webサイト設計 基礎 | 49 |
| | 20 | デザイン：Webサイト設計 UX | 50 |
| | 21 | デザイン：Webサイト設計 ワイヤフレーム | 51 |
| | 22 | デザイン：Webサイト設計 カンプ | 52 |
| | 23 | 課題制作 | 53 |
| | 24 | 課題制作 | 54 |
| | 25 | 課題制作 | 55 |
| | 26 | 課題制作 | 56 |
| | 27 | 課題制作 | 57 |
| | 28 | 課題制作 | 58 |
| | 29 | 課題制作 | 59 |
| | 30 | 講評 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-------------------------|----|----------------|
| 授業科目 | WebデザインII | | | |
| 実務家教員授業 | | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択4 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 120単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 60コマ | | | |
| 授業概要 | JavaScript、jQuery基礎の習得。 + Webデザイン（UI）応用の習得 | | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実習 | | | |
| 達成目標 | jQueryを利用した動的なサイト制作技術を身につける。 | | | |
| 教科書 | 確かな力が身につくJavaScript[超]入門、初心者からちゃんとしたプロになるFigma基礎入門 | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | レスポンス：概要 | 31 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 2 | レスポンス：設計とコーディング | 32 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 3 | レスポンス：レイアウト（メディアクエリ） | 33 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 4 | レスポンス：ワイヤーフレーム | 34 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 5 | 課題制作（レスポンス対応） | 35 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 6 | 課題制作（レスポンス対応） | 36 | 講評 |
| | 7 | 課題制作（レスポンス対応） | 37 | jQuery：基礎 |
| | 8 | 課題制作（レスポンス対応） | 38 | jQuery：導入1 |
| | 9 | HTML・CSS応用：ドロップダウンメニュー | 39 | jQuery：導入2 |
| | 10 | HTML・CSS応用：フローティングメニュー | 40 | jQuery：実装・応用1 |
| | 11 | HTML・CSS応用：モーダルウィンドウなど | 41 | jQuery：実装・応用2 |
| | 12 | HTML・CSS応用：アコーディオンパネルなど | 42 | JavaScriptの基本 |
| | 13 | 課題制作（復習をかねて） | 43 | JavaScriptの基本 |
| | 14 | 課題制作（復習をかねて） | 44 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 15 | 課題制作（復習をかねて） | 45 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 16 | 課題制作（復習をかねて） | 46 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 17 | 課題制作（復習をかねて） | 47 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 18 | 課題制作（復習をかねて） | 48 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 19 | HTML・CSS応用：パララックス基礎 | 49 | 課題制作（復習をかねて） |
| | 20 | HTML・CSS応用：パララックス応用 | 50 | 講評 |
| | 21 | 課題制作（パララックス効果をしようして） | 51 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 22 | 課題制作（パララックス効果をしようして） | 52 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 23 | 課題制作（パララックス効果をしようして） | 53 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 24 | 課題制作（パララックス効果をしようして） | 54 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 25 | 課題制作（パララックス効果をしようして） | 55 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 26 | 課題制作（パララックス効果をしようして） | 56 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 27 | 講評 | 57 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 28 | HTML・CSS応用：固定されるヘッダー | 58 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 29 | HTML・CSS応用：ヘッダーのリサイズ | 59 | 課題制作（年度まとめとして） |
| | 30 | HTML・CSS応用：各種スライドショー | 60 | 講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要 (シラバス)

| タイトル | | 内容 | | |
|--------------------|---|------------------------------|----|-----------------------|
| 授業科目 | グラフィックデザイン I | | | |
| 実務家教員授業 | | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択4 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 120単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 60コマ | | | |
| 授業概要 | グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う。 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と実習 | | | |
| 達成目標 | IllustratorとPhotoshopを用いたグラフィックデザイン制作のスキルを習得する。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | デザイン事務所にてデザイン制作、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | Illustrator実習 ベジエ曲線 | 31 | 課題制作 ポスター制作 |
| | 2 | Illustrator実習 ベジエ曲線 | 32 | 課題制作 ポスター制作 |
| | 3 | 課題制作 ベジエ曲線を用いたオブジェクト | 33 | 課題制作 ポスター制作 |
| | 4 | 課題制作 ベジエ曲線を用いたオブジェクト | 34 | 課題制作 ポスター制作 |
| | 5 | 課題制作 MAP制作 | 35 | 課題制作 ポスター制作 |
| | 6 | 課題制作 MAP制作 | 36 | 課題制作 ポスター制作 |
| | 7 | 課題制作 MAP制作 | 37 | 課題制作 リーフレット制作 (4C・1C) |
| | 8 | 課題制作 MAP制作 | 38 | 課題制作 リーフレット制作 (4C・1C) |
| | 9 | 課題制作 MAP制作 | 39 | 課題制作 リーフレット制作 (4C・1C) |
| | 10 | 課題制作 MAP制作 | 40 | 課題制作 リーフレット制作 (4C・1C) |
| | 11 | IllustratorとPhotoshop実習 応用操作 | 41 | 課題制作 リーフレット制作 (4C・1C) |
| | 12 | IllustratorとPhotoshop実習 応用操作 | 42 | 課題制作 リーフレット制作 (4C・1C) |
| | 13 | 課題制作 バナー制作 | 43 | 課題制作 リーフレット制作 (4C・1C) |
| | 14 | 課題制作 バナー制作 | 44 | 課題制作 リーフレット制作 (4C・1C) |
| | 15 | 課題制作 バナー制作 | 45 | 課題制作 Webデザインへ展開 (MV) |
| | 16 | 課題制作 バナー制作 | 46 | 課題制作 Webデザインへ展開 (MV) |
| | 17 | 課題制作 バナー制作 | 47 | 課題制作 Webデザインへ展開 (MV) |
| | 18 | 課題制作 バナー制作 | 48 | 課題制作 Webデザインへ展開 (MV) |
| | 19 | レイアウト基礎 | 49 | 課題制作 Webデザインへ展開 (TOP) |
| | 20 | レイアウト基礎 | 50 | 課題制作 Webデザインへ展開 (TOP) |
| | 21 | 課題制作 名刺制作 | 51 | 課題制作 Webデザインへ展開 (TOP) |
| | 22 | 課題制作 名刺制作 | 52 | 課題制作 Webデザインへ展開 (TOP) |
| | 23 | 課題制作 名刺制作 | 53 | 課題制作 Webデザインへ展開 (TOP) |
| | 24 | 課題制作 名刺制作 | 54 | 課題制作 Webデザインへ展開 (TOP) |
| | 25 | タイポグラフィ基礎 | 55 | 課題制作 コンテスト作品制作 |
| | 26 | タイポグラフィ基礎 | 56 | 課題制作 コンテスト作品制作 |
| | 27 | 課題制作 ロゴ制作 | 57 | 課題制作 コンテスト作品制作 |
| | 28 | 課題制作 ロゴ制作 | 58 | 課題制作 コンテスト作品制作 |
| | 29 | 課題制作 ロゴ制作 | 59 | 課題制作 コンテスト作品制作 |
| | 30 | 課題制作 ロゴ制作 | 60 | 課題制作 コンテスト作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|---|-----------------------|----|-----------------------|
| 授業科目 | グラフィックデザインⅡ | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 科目区分 | 選択4 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | グラフィックデザイン制作の基本知識から実制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による実習 | | | |
| 達成目標 | ユーザーファーストでのクリエイティブ思考によるデザイン制作のフローを身につける。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | デザイン事務所にてデザイン制作、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。 | | | |
| 授業計画 | 1 | ピクトグラム（アイコン）知識 | 31 | マーケティング知識 基礎 |
| | 2 | 課題制作 ピクトグラム制作 | 32 | マーケティング知識 基礎 |
| | 3 | 課題制作 ピクトグラム制作 | 33 | マーケティング知識 6W2H・4P |
| | 4 | インフォグラフィックス知識 | 34 | 課題制作 |
| | 5 | インフォグラフィックス知識 | 35 | マーケティング知識 AIDMA・AISAS |
| | 6 | 課題制作 インフォグラフィックス制作 | 36 | 課題制作 |
| | 7 | 課題制作 インフォグラフィックス制作 | 37 | 課題制作 |
| | 8 | 課題制作 インフォグラフィックス制作 | 38 | 課題制作 |
| | 9 | 課題制作 インフォグラフィックス制作 | 39 | 課題制作 |
| | 10 | 課題制作 インフォグラフィックス制作 | 40 | マーケティング知識 ニーズ・シーズ |
| | 11 | パッケージデザイン知識 | 41 | マーケティング知識 STP・SWOT |
| | 12 | パッケージデザイン知識 | 42 | マーケティング知識 ペルソナ |
| | 13 | パッケージ分析 | 43 | コンセプトワーク知識 基礎 |
| | 14 | パッケージ分析 | 44 | コンセプトワーク知識 基礎 |
| | 15 | 課題制作 パッケージ制作 | 45 | 課題制作 |
| | 16 | 課題制作 パッケージ制作 | 46 | |
| | 17 | 課題制作 パッケージ制作 | 47 | |
| | 18 | 課題制作 パッケージ制作 | 48 | |
| | 19 | ブランディングデザイン知識 | 49 | |
| | 20 | ブランディングデザイン知識 | 50 | |
| | 21 | 課題制作 ブランドロゴ制作 | 51 | |
| | 22 | 課題制作 ブランドロゴ制作 | 52 | |
| | 23 | 課題制作 ブランドロゴ制作 | 53 | |
| | 24 | 課題制作 ブランドロゴ制作 | 54 | |
| | 25 | 課題制作 ロゴ仕様書制作 | 55 | |
| | 26 | 課題制作 ロゴ仕様書制作 | 56 | |
| | 27 | ブランドデザインガイドライン知識 | 57 | |
| | 28 | 課題制作 ブランドデザインガイドライン制作 | 58 | |
| | 29 | 課題制作 ブランドデザインガイドライン制作 | 59 | |
| | 30 | 課題制作 ブランドデザインガイドライン制作 | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|-------------------------------|------------------|----|
| 授業科目 | DTPデザイン | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 1年次 | | |
| 科目区分 | 選択4 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 30単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 15コマ | | |
| 授業概要 | タイポグラフィ（文字組）基礎知識の習得 + 印刷知識の習得 | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による実習 | | |
| 達成目標 | 新詳説DTP基礎 改訂四版 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | DTP知識 基礎知識 | 31 |
| | 2 | DTP知識 印刷知識 | 32 |
| | 3 | DTP知識 データ概要 | 33 |
| | 4 | DTP知識 文字（タイポグラフ） | 34 |
| | 5 | DTP知識 文字（版下・入稿） | 35 |
| | 6 | 課題制作 | 36 |
| | 7 | 課題制作 | 37 |
| | 8 | DTP知識 色の基礎 | 38 |
| | 9 | DTP実習 配色 | 39 |
| | 10 | DTP実習 配色 | 40 |
| | 11 | 課題制作 | 41 |
| | 12 | 課題制作 | 42 |
| | 13 | DTP実習 文字組 | 43 |
| | 14 | DTP実習 文章構造・レイアウト | 44 |
| | 15 | DTP実習 文章構造・レイアウト | 45 |
| | 16 | | 46 |
| | 17 | | 47 |
| | 18 | | 48 |
| | 19 | | 49 |
| | 20 | | 50 |
| | 21 | | 51 |
| | 22 | | 52 |
| | 23 | | 53 |
| | 24 | | 54 |
| | 25 | | 55 |
| | 26 | | 56 |
| | 27 | | 57 |
| | 28 | | 58 |
| | 29 | | 59 |
| | 30 | | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|-------------------------------------|-------------------------------|----|
| 授業科目 | クロスメディア演習 | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択3 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | 動画を用いたシェアメディアの理解を行う。 | | |
| 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 | シェアメディアを活用したプロモーションデザインが理解できるようになる。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | マーケティング基礎（マーケティングとは） | 31 |
| | 2 | マーケティング基礎（マーケティングとデザイン） | 32 |
| | 3 | マーケティング・フレームワーク紹介 | 33 |
| | 4 | マーケティング・フレームワーク紹介 | 34 |
| | 5 | マーケティング・フレームワーク活用法 | 35 |
| | 6 | マーケティング・フレームワーク活用法 | 36 |
| | 7 | 購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディアについて | 37 |
| | 8 | 購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディアについて | 38 |
| | 9 | SNSマーケティングについて | 39 |
| | 10 | SNSマーケティングについて | 40 |
| | 11 | 動画（youtubeなど）マーケティングについて | 41 |
| | 12 | 動画（youtubeなど）マーケティングについて | 42 |
| | 13 | 課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案） | 43 |
| | 14 | 課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案） | 44 |
| | 15 | 課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案） | 45 |
| | 16 | 課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案） | 46 |
| | 17 | Adobe Premiere基礎 | 47 |
| | 18 | Adobe Premiere基礎 | 48 |
| | 19 | Adobe Premiere基礎 | 49 |
| | 20 | Adobe Premiere基礎 | 50 |
| | 21 | Adobe Premiere 動画編集（カット） | 51 |
| | 22 | Adobe Premiere 動画編集（カット） | 52 |
| | 23 | Adobe Premiere 効果、レンダリング | 53 |
| | 24 | Adobe Premiere 効果、レンダリング | 54 |
| | 25 | 課題制作2（Premiereを使用した動画制作） | 55 |
| | 26 | 課題制作2（Premiereを使用した動画制作） | 56 |
| | 27 | 課題制作2（Premiereを使用した動画制作） | 57 |
| | 28 | 課題制作2（Premiereを使用した動画制作） | 58 |
| | 29 | 講評 YoutubeへUP。youtubeからWebサイト | 59 |
| | 30 | 講評 YoutubeへUP。youtubeからWebサイト | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|---|---------------------|----|
| 授業科目 | エディトリアルデザイン | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択3 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ。 | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と基礎的な演習 | | |
| 達成目標 | InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得する。 | | |
| 教科書 | 初心者からちゃんとしたプロになるInDe4sign基礎入門 | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | Indesignの特徴と役割りの理解 | 31 |
| | 2 | Indesign実習「基本的な使い方」 | 32 |
| | 3 | Indesign実習「基本的な使い方」 | 33 |
| | 4 | Indesign実習「基本的な使い方」 | 34 |
| | 5 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 35 |
| | 6 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 36 |
| | 7 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 37 |
| | 8 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 38 |
| | 9 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 39 |
| | 10 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 40 |
| | 11 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 41 |
| | 12 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 42 |
| | 13 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 43 |
| | 14 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 44 |
| | 15 | Indesign実習「ケーススタディ」 | 45 |
| | 16 | Indesign実習「ケーススタディ」 | |
| | 17 | Indesign実習「入稿する前に」 | |
| | 18 | 課題：文庫（新書）デザイン制作 | |
| | 19 | 課題：文庫（新書）デザイン制作 | |
| | 20 | 課題：文庫（新書）デザイン制作 | |
| | 21 | 課題：文庫（新書）デザイン制作 | |
| | 22 | 課題：文庫（新書）デザイン制作 | |
| | 23 | 課題：プレゼン・講評 | |
| | 24 | 課題：装丁デザイン | |
| | 25 | 課題：装丁デザイン | |
| | 26 | 課題：装丁デザイン | |
| | 27 | 課題：装丁デザイン | |
| | 28 | 課題：装丁デザイン | |
| | 29 | 課題：プレゼン・講評 | |
| | 30 | 課題：ブラッシュUP | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|---|------------------------|----|---------------------|
| 授業科目 | WebデザインⅢ | | | |
| 実務家教員授業 | | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 選択3 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 120単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 60コマ | | | |
| 授業概要 | フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。 | | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実践的な実習 | | | |
| 達成目標 | Bootstrap、WordPressの使い方、PHPの基礎を身につける。 | | | |
| 教科書 | WordPressオリジナルテーマ制作入門、Bootstrap5フロントエンド開発の教科書 | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | イントロダクション | 31 | Web ページのコンテンツを充実させる |
| | 2 | Bootstrapのレイアウト | 32 | Web ページのコンテンツを充実させる |
| | 3 | Bootstrapのレイアウト | 33 | Web ページのコンテンツを充実させる |
| | 4 | 基本的なスタイリング | 34 | サイトのデザインをカスタマイズする |
| | 5 | 基本的なスタイリング | 35 | サイトのデザインをカスタマイズする |
| | 6 | 基本的なコンポーネント | 36 | テンプレートの働きを理解する |
| | 7 | 基本的なコンポーネント | 37 | WordPress を用いた課題制作 |
| | 8 | ナビゲーションのコンポーネント | 38 | WordPress を用いた課題制作 |
| | 9 | ナビゲーションのコンポーネント | 39 | WordPress を用いた課題制作 |
| | 10 | フォームとボタンのコンポーネント | 40 | WordPress を用いた課題制作 |
| | 11 | フォームとボタンのコンポーネント | 41 | WordPress を用いた課題制作 |
| | 12 | JavaScriptを利用したコンポーネント | 42 | WordPress を用いた課題制作 |
| | 13 | JavaScriptを利用したコンポーネント | 43 | WordPress を用いた課題制作 |
| | 14 | JavaScriptを利用したコンポーネント | 44 | WordPress を用いた課題制作 |
| | 15 | ユーティリティ | 45 | 講評 |
| | 16 | ユーティリティ | 46 | PHPの基本 |
| | 17 | ユーティリティ | 47 | PHPの基本 |
| | 18 | ユーティリティ | 48 | PHPの応用課題制作 |
| | 19 | Bootstrapでモックアップを作る | 49 | PHPの応用課題制作 |
| | 20 | Bootstrapでモックアップを作る | 50 | PHPの応用課題制作 |
| | 21 | Bootstrapでモックアップを作る | 51 | PHPの応用課題制作 |
| | 22 | Bootstrapでモックアップを作る | 52 | SEOを強化する |
| | 23 | Bootstrapのカスタマイズ | 53 | SNSとの連携を強化する |
| | 24 | まとめ | 54 | まとめ |
| | 25 | WordPress の基本 | 55 | 課題制作 |
| | 26 | WordPress の基本 | 56 | 課題制作 |
| | 27 | 投稿や固定ページで記事を書く | 57 | 課題制作 |
| | 28 | 投稿や固定ページで記事を書く | 58 | 課題制作 |
| | 29 | 投稿や固定ページで記事を書く | 59 | 課題制作 |
| | 30 | Gutenberg エディターを使いこなす | 60 | 講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|--------------------|----|--------------------|
| 授業科目 | グラフィックデザインⅢ | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 選択3 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。 | | | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得 | | | |
| 達成目標 | 実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 課題：フリーペーパー（タウン情報誌） | 31 | 課題：パッケージデザイン（企業課題） |
| | 2 | 課題：フリーペーパー | 32 | 課題：パッケージデザイン |
| | 3 | 課題：フリーペーパー | 33 | 課題：パッケージデザイン |
| | 4 | 課題：フリーペーパー | 34 | 課題：パッケージデザイン |
| | 5 | 課題：フリーペーパー | 35 | 課題：パッケージデザイン |
| | 6 | 課題：フリーペーパー | 36 | 課題：パッケージデザイン |
| | 7 | 課題：フリーペーパー | 37 | 課題：パッケージデザイン |
| | 8 | 課題：フリーペーパー | 38 | 課題：パッケージデザイン |
| | 9 | 課題：フリーペーパー | 39 | 課題：パッケージデザイン |
| | 10 | 課題：フリーペーパー | 40 | 課題：パッケージデザイン |
| | 11 | 課題：フリーペーパー | 41 | 課題：パッケージデザイン |
| | 12 | 課題：フリーペーパー | 42 | 課題：パッケージデザイン |
| | 13 | 課題：フリーペーパー | 43 | 課題：プレゼン・講評 |
| | 14 | 課題：フリーペーパー | 44 | 課題：ブラッシュUP |
| | 15 | 課題：フリーペーパー | 45 | 課題：ブラッシュUP |
| | 16 | 課題：フリーペーパー | 46 | |
| | 17 | 課題：フリーペーパー | 47 | |
| | 18 | 課題：フリーペーパー | 48 | |
| | 19 | 課題：フリーペーパー | 49 | |
| | 20 | 課題：フリーペーパー | 50 | |
| | 21 | 課題：フリーペーパー | 51 | |
| | 22 | 課題：フリーペーパー | 52 | |
| | 23 | 課題：フリーペーパー | 53 | |
| | 24 | 課題：フリーペーパー | 54 | |
| | 25 | 課題：フリーペーパー | 55 | |
| | 26 | 課題：フリーペーパー | 56 | |
| | 27 | 課題：フリーペーパー | 57 | |
| | 28 | 課題：プレゼン・講評 | 58 | |
| | 29 | 課題：ブラッシュUP | 59 | |
| | 30 | 課題：ブラッシュUP | 60 | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|---------------------------------------|-------------------|----|------------------|
| 授業科目 | グラフィックデザインⅣ | | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | | |
| 履修年次 | 2年次 | | | |
| 科目区分 | 選択3 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90単位時間 | | | |
| 授業コマ数 | 45コマ | | | |
| 授業概要 | マーケからのブランディングデザインプロセス | | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実践的な実習 | | | |
| 達成目標 | ショップアイテム等の制作を通してCI、VIの理解を深め応用方法を習得する。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 実務家教員の紹介 | | | | |
| 授業計画 | 1 | BI、CI、VIとは | 31 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 2 | 課題：（参考収集） | 32 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 3 | 課題：（店舗企画） | 33 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 4 | 課題：（店舗企画） | 34 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 5 | 課題：（マーケティング&企画立案） | 35 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 6 | 課題：（マーケティング&企画立案） | 36 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 7 | 課題：（マーケティング&企画立案） | 37 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 8 | 課題：（マーケティング&企画立案） | 38 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 9 | 課題：（マーケティング&企画立案） | 39 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 10 | 課題：（マーケティング&企画立案） | 40 | 課題：（ショップアイテム制作） |
| | 11 | 課題：企画書プレゼンテーション | 41 | 課題：企画書・プレゼン用資料作成 |
| | 12 | 課題：（ロゴマーク） | 42 | 課題：企画書・プレゼン用資料作成 |
| | 13 | 課題：（ロゴマーク） | 43 | 課題：企画書・プレゼン用資料作成 |
| | 14 | 課題：（ロゴマーク） | 44 | 課題：プレゼン・講評 |
| | 15 | 課題：（ロゴマーク） | 45 | 課題：ブラッシュUP |
| | 16 | 課題：（ロゴマーク） | | |
| | 17 | 課題：（ロゴマーク） | | |
| | 18 | 課題：（ロゴマーク） | | |
| | 19 | 課題：（ロゴマーク）仕様書制作 | | |
| | 20 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 21 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 22 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 23 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 24 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 25 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 26 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 27 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 28 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 29 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| | 30 | 課題：（ショップアイテム制作） | | |
| 成績評価方法 （試験実施方法） | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|------------------------------|---------------|----|
| 授業科目 | ビジュアルデザイン実習 | | |
| 実務家教員授業 | ○ | | |
| 学部・学科 | クリエイター学科 2年制 | | |
| 履修年次 | 2年次 | | |
| 科目区分 | 選択2 | | |
| 授業方法 | 実習 | | |
| 授業時間 | 60単位時間 | | |
| 授業コマ数 | 30コマ | | |
| 授業概要 | 希望職種に応じた作品制作実習を行う。 | | |
| 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 | 職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 実務家教員の紹介 | | | |
| 授業計画 | 1 | ビジュアルデザイン作品制作 | 31 |
| | 2 | ビジュアルデザイン作品制作 | 32 |
| | 3 | ビジュアルデザイン作品制作 | 33 |
| | 4 | ビジュアルデザイン作品制作 | 34 |
| | 5 | ビジュアルデザイン作品制作 | 35 |
| | 6 | ビジュアルデザイン作品制作 | 36 |
| | 7 | ビジュアルデザイン作品制作 | 37 |
| | 8 | ビジュアルデザイン作品制作 | 38 |
| | 9 | ビジュアルデザイン作品制作 | 39 |
| | 10 | ビジュアルデザイン作品制作 | 40 |
| | 11 | ビジュアルデザイン作品制作 | 41 |
| | 12 | ビジュアルデザイン作品制作 | 42 |
| | 13 | ビジュアルデザイン作品制作 | 43 |
| | 14 | ビジュアルデザイン作品制作 | 44 |
| | 15 | ビジュアルデザイン作品制作 | 45 |
| | 16 | ビジュアルデザイン作品制作 | 46 |
| | 17 | ビジュアルデザイン作品制作 | 47 |
| | 18 | ビジュアルデザイン作品制作 | 48 |
| | 19 | ビジュアルデザイン作品制作 | 49 |
| | 20 | ビジュアルデザイン作品制作 | 50 |
| | 21 | ビジュアルデザイン作品制作 | 51 |
| | 22 | ビジュアルデザイン作品制作 | 52 |
| | 23 | ビジュアルデザイン作品制作 | 53 |
| | 24 | ビジュアルデザイン作品制作 | 54 |
| | 25 | ビジュアルデザイン作品制作 | 55 |
| | 26 | ビジュアルデザイン作品制作 | 56 |
| | 27 | ビジュアルデザイン作品制作 | 57 |
| | 28 | ビジュアルデザイン作品制作 | 58 |
| | 29 | ビジュアルデザイン作品制作 | 59 |
| | 30 | ビジュアルデザイン作品制作 | 60 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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