

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			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	30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			
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)	提出物・授業出席・授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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			
授業計画	1	自己PRを伝える(スピーキング)	31	
	2	自己PRを伝える(スピーキング)	32	
	3	履歴書の作り方	33	
	4	履歴書の作り方	34	
	5	応募書類	35	
	6	会社訪問・会社説明会の注意点	36	
	7	選考試験	37	
	8	面接試験の心構え	38	
	9	面接試験の形態	39	
	10	面接試験における質問研究	40	
	11	面接試験における質問研究	41	
	12	面接試験における質問研究	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)	面接試験・提出物・授業出席・授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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			
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)	提出物・授業出席・授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	一般教養 I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	共通選択			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	問題演習を行い、漢字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	漢字検定試験の演習問題で合格点を達成する。			
教科書	漢字検定対策問題			
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	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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	これから始めるPhotoshopの本			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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	○			
実務家教員	民間企業でデザイン関係の企画・デザイン・販売を手掛ける 授業との関連性；Webを中心としたグラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、より実践的なデザイナー実習および評価を行う授業を展開する。			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	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	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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	○			
実務家教員	民間企業でデザイン関係（ゲームキャラクターも含む）の企画・デザイン・販売を手掛ける授業との関連性；ジャンルを問わず2D、3Dグラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、より実践的な実習および評価を行う授業を展開する。			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90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			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表・講評
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	C 言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
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	Cの絵本、新・明解C言語 入門編、新・解きながら学ぶC言語			
授業計画	1	プログラムの基礎	31	
	2	C言語の基本的なルール	32	
	3	変数	33	
	4	変数	34	
	5	演算子	35	
	6	演算子	36	
	7	条件分岐	37	
	8	条件分岐	38	
	9	繰り返し処理	39	
	10	繰り返し処理	40	
	11	関数	41	
	12	関数	42	
	13	配列	43	
	14	配列	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・ミニテスト・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	有識者の指導による講義と実習			
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	Cの絵本、新・明解C言語 入門編、新・解きながら学ぶC言語			
授業計画	1	ポインタ	31	
	2	ポインタ	32	
	3	ポインタ	33	
	4	ファイル入出力	34	
	5	ファイル入出力	35	
	6	ファイル入出力	36	
	7	構造体	37	
	8	構造体	38	
	9	構造体	39	
	10	その他の型	40	
	11	その他の型	41	
	12	その他の型	42	
	13	プリプロセッサ	43	
	14	プリプロセッサ	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・ミニテスト・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	有識者の指導による講義と実習			
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	C++の絵本			
授業計画	1	C++の基本	31	
	2	変数	32	
	3	変数	33	
	4	式と演算子	34	
	5	式と演算子	35	
	6	条件分岐	36	
	7	条件分岐	37	
	8	繰り返し処理	38	
	9	繰り返し処理	39	
	10	関数	40	
	11	関数	41	
	12	ポインタ	42	
	13	ポインタ	43	
	14	配列	44	
	15	配列	45	
	16	課題制作	46	
	17	クラスの機能	47	
	18	クラスの機能	48	
	19	クラスの機能	49	
	20	新しいクラス	50	
	21	新しいクラス	51	
	22	新しいクラス	52	
	23	クラスに関する高度なトピック	53	
	24	クラスに関する高度なトピック	54	
	25	クラスに関する高度なトピック	55	
	26	ファイルの入出力	56	
	27	ファイルの入出力	57	
	28	ファイルの入出力	58	
	29	課題制作	59	
	30	課題制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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	○			
実務家教員	民間企業でのデザイナーとして勤務 授業との関連性；グラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、グラフィックデザインに関する実践的なデザイナー実習授業を展開する。			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修B			
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講義と実習			
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			
授業計画		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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修B			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	有識者の指導による講義と実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修B			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	共通選択			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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			
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	IT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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	共通選択			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	インターンシップへの参加。			
授業の進め方	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める。			
達成目標	理想の自にづくための目標をたて、行動する。			
教科書	なし			
授業計画	1	インターンシップ（実習）	31	
	2	インターンシップ（実習）	32	
	3	インターンシップ（実習）	33	
	4	インターンシップ（実習）	34	
	5	インターンシップ（実習）	35	
	6	インターンシップ（実習）	36	
	7	インターンシップ（実習）	37	
	8	インターンシップ（実習）	38	
	9	インターンシップ（実習）	39	
	10	インターンシップ（実習）	40	
	11	インターンシップ（実習）	41	
	12	インターンシップ（実習）	42	
	13	インターンシップ（実習）	43	
	14	インターンシップ（実習）	44	
	15	実習成果報告	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）	実習成果報告による評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	共通選択			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品を 2 作品完成させる。			
教科書	なし			
授業計画	1	作品制作1	31	
	2	作品制作1	32	
	3	作品制作1	33	
	4	作品制作1	34	
	5	作品制作1	35	
	6	作品制作1	36	
	7	発表・講評	37	
	8	作品制作2	38	
	9	作品制作2	39	
	10	作品制作2	40	
	11	作品制作2	41	
	12	作品制作2	42	
	13	作品制作2	43	
	14	作品制作2	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	共通選択			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	インターンシップへの参加。			
授業の進め方	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める。			
達成目標	理想の自にづくための目標をたて、行動する。			
教科書	なし			
授業計画	1	インターンシップ（実習）	31	
	2	インターンシップ（実習）	32	
	3	インターンシップ（実習）	33	
	4	インターンシップ（実習）	34	
	5	インターンシップ（実習）	35	
	6	インターンシップ（実習）	36	
	7	インターンシップ（実習）	37	
	8	インターンシップ（実習）	38	
	9	インターンシップ（実習）	39	
	10	インターンシップ（実習）	40	
	11	インターンシップ（実習）	41	
	12	インターンシップ（実習）	42	
	13	インターンシップ（実習）	43	
	14	インターンシップ（実習）	44	
	15	実習成果報告	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）	実習成果報告による評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	共通選択			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品を 2 作品完成させる。			
教科書	なし			
授業計画	1	作品制作1	31	
	2	作品制作1	32	
	3	作品制作1	33	
	4	作品制作1	34	
	5	作品制作1	35	
	6	作品制作1	36	
	7	発表・講評	37	
	8	作品制作2	38	
	9	作品制作2	39	
	10	作品制作2	40	
	11	作品制作2	41	
	12	作品制作2	42	
	13	作品制作2	43	
	14	作品制作2	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	各種資料による講義			
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	なし			
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と授業姿勢を総合的に評価			
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		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 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		
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・参加姿勢を含め総合的に評価		
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	有識者の指導による講義			
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			
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)	課題制作・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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	○			
実務家教員	民間企業でゲームキャラクターの企画・デザインおよびゲームプログラミングを手掛ける授業との関連性；ゲームキャラクターのデザインやゲームプログラミングの実務から、より実践的な実習および評価を行う授業を展開する。			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
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	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			
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	再帰法	40	
	11	再帰法	41	
	12	最短経路探索	42	
	13	最短経路探索	43	
	14	マッチメイキング	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・ミニテスト・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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講義と実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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			
授業計画	1	DXライブラリ概要・開発環境確認	31	2Dアクションゲームを作成する
	2	DXライブラリ概要・開発環境確認	32	2Dアクションゲームを作成する
	3	2Dシューティングゲームを作成する	33	2Dアクションゲームを作成する
	4	2Dシューティングゲームを作成する	34	2Dアクションゲームを作成する
	5	2Dシューティングゲームを作成する	35	2Dアクションゲームを作成する
	6	2Dシューティングゲームを作成する	36	2Dアクションゲームを作成する
	7	2Dシューティングゲームを作成する	37	2Dアクションゲームを作成する
	8	2Dシューティングゲームを作成する	38	2Dアクションゲームを作成する
	9	2Dシューティングゲームを作成する	39	2Dアクションゲームを作成する
	10	2Dシューティングゲームを作成する	40	2Dアクションゲームを作成する
	11	2Dシューティングゲームを作成する	41	2Dアクションゲームを作成する
	12	2Dシューティングゲームを作成する	42	2Dアクションゲームを作成する
	13	2Dシューティングゲームを作成する	43	2Dアクションゲームを作成する
	14	2Dシューティングゲームを作成する	44	2Dアクションゲームを作成する
	15	2Dシューティングゲームを作成する	45	発表・講評
	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	2Dシューティングゲームを作成する	48	
	19	2Dシューティングゲームを作成する	49	
	20	2Dシューティングゲームを作成する	50	
	21	2Dシューティングゲームを作成する	51	
	22	発表・講評	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	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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			
授業計画	1	3Dアクションゲームを作成する	31	3Dゲーム制作
	2	3Dアクションゲームを作成する	32	3Dゲーム制作
	3	3Dアクションゲームを作成する	33	3Dゲーム制作
	4	3Dアクションゲームを作成する	34	3Dゲーム制作
	5	3Dアクションゲームを作成する	35	3Dゲーム制作
	6	3Dアクションゲームを作成する	36	3Dゲーム制作
	7	3Dアクションゲームを作成する	37	3Dゲーム制作
	8	3Dアクションゲームを作成する	38	3Dゲーム制作
	9	3Dアクションゲームを作成する	39	3Dゲーム制作
	10	3Dアクションゲームを作成する	40	3Dゲーム制作
	11	3Dアクションゲームを作成する	41	3Dゲーム制作
	12	3Dアクションゲームを作成する	42	3Dゲーム制作
	13	3Dアクションゲームを作成する	43	3Dゲーム制作
	14	3Dアクションゲームを作成する	44	3Dゲーム制作
	15	3Dアクションゲームを作成する	45	発表・講評
	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	3Dアクションゲームを作成する	50	
	21	発表・講評	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	3Dゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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	○			
実務家教員	民間企業でゲームキャラクターの企画・デザインおよびゲームプログラミングを手掛ける授業との関連性；ゲームキャラクターのデザインやゲームプログラミングの実務から、より実践的な実習および評価を行う授業を展開する。			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修A			
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、UNITY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			
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	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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	有識者の指導による講義と実習			
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# [改訂2版]			
授業計画	1	Unityの基本的な使い方	31	3Dゲーム制作
	2	スクリプトで動かす	32	3Dゲーム制作
	3	キー入力と衝突判定	33	3Dゲーム制作
	4	マウスでタッチしたものを調べる	34	3Dゲーム制作
	5	アニメーション	35	3Dゲーム制作
	6	シーンを切り替える	36	3Dゲーム制作
	7	プレハブでたくさん作る	37	3Dゲーム制作
	8	重力を使う	38	3Dゲーム制作
	9	UIテキストでカウンターを作る	39	3Dゲーム制作
	10	2Dゲーム制作	40	3Dゲーム制作
	11	2Dゲーム制作	41	3Dゲーム制作
	12	2Dゲーム制作	42	3Dゲーム制作
	13	2Dゲーム制作	43	3Dゲーム制作
	14	2Dゲーム制作	44	3Dゲーム制作
	15	2Dゲーム制作	45	発表・講評
	16	2Dゲーム制作	46	
	17	2Dゲーム制作	47	
	18	2Dゲーム制作	48	
	19	2Dゲーム制作	49	
	20	発表・講評	50	
	21	3D空間を作る	51	
	22	スクリプトで動かす	52	
	23	衝突を調べる	53	
	24	ジャンプとプレイヤーの視点	54	
	25	シーンを切り替える	55	
	26	プレハブでたくさん作る	56	
	27	ナビメッシュで目的地へ誘導	57	
	28	キャラクタのアニメーション	58	
	29	タイムラインでムービーを作る	59	
	30	3Dゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	1 2 0 単位時間		
授業コマ数	6 0 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	有識者の指導による講義と実習		
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		
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 中間発表
	16	基本的な数学理論	46 ゲーム制作
	17	基本的な数学理論	47 ゲーム制作
	18	基本的な数学理論	48 ゲーム制作
	19	基本的な数学理論	49 ゲーム制作
	20	基本的な数学理論	50 ゲーム制作
	21	より高度な数学理論	51 ゲーム制作
	22	より高度な数学理論	52 ゲーム制作
	23	より高度な数学理論	53 ゲーム制作
	24	より高度な数学理論	54 ゲーム制作
	25	より高度な数学理論	55 ゲーム制作
	26	課題制作	56 ゲーム制作
	27	課題制作	57 ゲーム制作
	28	課題制作	58 ゲーム制作
	29	課題制作	59 ゲーム制作
	30	課題制作	60 発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・筆記試験・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価		
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			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
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を使用してスマートフォン向けのゲームを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Unityを使用してスマートフォン向けのゲームを完成させる。			
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			
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	リリース準備
	28	2Dゲーム制作	58	ストア公開
	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法を学ぶ。			
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	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、作って学べる Unity VR アプリ開発入門			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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て実践的な実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
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て実践的な実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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て実践的な実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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て実践的な実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	ゲームAIの考え方について基礎を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	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		
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・参加姿勢を含め総合的に評価		
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	○			
実務家教員	民間企業でのデザイナーとして勤務 授業との関連性；グラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、CGに関する実践的なデザイナー実習授業を展開する。			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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			
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・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	デザイン表現の基礎と応用を習得しデザインの制作やポートフォリオ制作に活かす。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
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	なし			
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・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版、世界一わかりやすい Maya			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	テキストによる講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
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	テキストによる講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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題)	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	PremiereとAfterEffectsの基本操作の習得と映像作品の制作。			
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、プロの手本でセンスよく! Premiere Pro誰でも入門			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	AfterEffectsを用いたエフェクト制作の基礎 と VFX、合成の基礎を学習する。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。			
教科書	After Effects for アニメーション BEGINNER [改訂第3版]			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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			
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・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	コンセプトの立案と、映像作品を制作する為のプロットや絵コンテの作成手法を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットを完成させる。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	質感表現の追求とスカルプトソフトの基本技能を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	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			
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、コンボ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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	オリジナルモデルに効果的なモーションを設定する。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	AfterEffects実践と応用を学び映像作品を制作する。			
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	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			
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спRESSION基礎	40	
	11	エクспRESSION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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	就職活動のPRツールであるポートフォリオの制作をする。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ポートフォリオ制作のコンセプト決定とコンテンツ制作を行う。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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実習			
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い、成果物をポートフォリオに加える。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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実習			
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い、成果物をポートフォリオに加える。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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			
授業計画	1	映像作品制作	31	
	2	映像作品制作	32	
	3	映像作品制作	33	
	4	映像作品制作	34	
	5	映像作品制作	35	
	6	映像作品制作	36	
	7	映像作品制作	37	
	8	映像作品制作	38	
	9	映像作品制作	39	
	10	映像作品制作	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	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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				
履修年次	1 年次				
開講学期	前期				
科目区分	選択C				
授業方法	実習				
授業時間	3 0 単位時間				
授業コマ数	1 5 コマ				
授業概要	タイポグラフィ（文字組）基礎知識の習得 と印刷知識の習得。				
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習				
達成目標	広告・パンフレットなどの制作・入稿知識を習得する。				
教科書	新詳説DTP基礎 改訂四版				
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・参加姿勢を含め総合的に評価				
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	デザイン史の学習と写真と画像をテーマに作品を研究し、知見を拡げる。			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 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を習得する。		
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		
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・参加姿勢を含め総合的に評価		
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	デザインの基礎知識を習得し、知識をベースとした構成力、表現力を身に着ける。			
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			
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（グーテンベルク、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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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			
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制作	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制作	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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講義と実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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 I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	HTML・CSS基礎の習得 と Webデザインの基礎の習得。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
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			
授業計画	1	オリエンテーション	31	課題制作
	2	HTML：概要	32	課題制作
	3	HTML：文書構造マークアップ	33	課題制作
	4	HTML：画像やリンクを挿入	34	課題制作
	5	HTML：表とフォーム	35	課題制作
	6	課題制作（復習をかねて）	36	課題制作
	7	CSS：概要	37	課題制作
	8	CSS：プロパティとセレクタ	38	課題制作
	9	CSS：背景画像による装飾	39	課題制作
	10	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	40	課題制作
	11	課題制作（復習をかねて）	41	課題制作
	12	課題制作（復習をかねて）	42	課題制作
	13	レイアウト：基本レイアウトの種類	43	課題制作
	14	レイアウト：float	44	課題制作
	15	レイアウト：position1	45	講評
	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	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	W e b デザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	JavaScript、jQueryの基礎の習得とHTML・CSSの応用技術を習得する。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	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 第2版 初心者からちゃんとしたプロになる Figma基礎入門			
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など	39	jQuery：導入2
	10	HTML・CSS応用：フローティングメニューなど	40	jQuery：実装・応用1
	11	HTML・CSS応用：モーダルウインドウなど	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・参加姿勢を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	W e b デザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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	有識者の指導による講義と実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	演習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 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	各種資料による講義と実践的な実習		
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		
授業計画	1	マーケティング基礎（マーケティングとデザイン）	31
	2	マーケティング・フレームワーク活用	32
	3	購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディア	33
	4	SNSマーケティング概要（YouTubeとTwitter。その他）	34
	5	Youtube（動画）マーケティングについて。	35
	6	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）	36
	7	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）	37
	8	Adobe Premiere基礎	38
	9	Adobe Premiere基礎	39
	10	Adobe Premiere 動画編集（カット）	40
	11	Adobe Premiere 効果、レンダリング	41
	12	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	42
	13	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	43
	14	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	44
	15	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	45
	16	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	46
	17	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	47
	18	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	48
	19	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	49
	20	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	50
	21	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	51
	22	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	52
	23	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	53
	24	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	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	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	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・参加姿勢を含め総合的に評価		
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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 InDesign基礎入門 改訂2版			
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」	46	
	17	Indesign実習「入稿する前に」	47	
	18	課題：文庫（新書）デザイン制作	48	
	19	課題：文庫（新書）デザイン制作	49	
	20	課題：文庫（新書）デザイン制作	50	
	21	課題：文庫（新書）デザイン制作	51	
	22	課題：文庫（新書）デザイン制作	52	
	23	課題：プレゼン・講評	53	
	24	課題：装丁デザイン	54	
	25	課題：装丁デザイン	55	
	26	課題：装丁デザイン	56	
	27	課題：装丁デザイン	57	
	28	課題：装丁デザイン	58	
	29	課題：プレゼン・講評	59	
	30	課題：ブラッシュUP	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価			
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	○			
実務家教員	民間企業でのデザイナーとして勤務 授業との関連性；グラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、デザイン全般に関する実践的なデザイナー実習授業を展開する。			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
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て実践的な実習			
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			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択C		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 単位時間		
授業コマ数	4 5 コマ		
授業概要	マーケティングからブランディングまでのデザインプロセスを学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
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		
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）	46
	17	課題：（ロゴマーク）	47
	18	課題：（ロゴマーク）	48
	19	課題：（ロゴマーク）仕様書制作	49
	20	課題：（ショップアイテム制作）	50
	21	課題：（ショップアイテム制作）	51
	22	課題：（ショップアイテム制作）	52
	23	課題：（ショップアイテム制作）	53
	24	課題：（ショップアイテム制作）	54
	25	課題：（ショップアイテム制作）	55
	26	課題：（ショップアイテム制作）	56
	27	課題：（ショップアイテム制作）	57
	28	課題：（ショップアイテム制作）	58
	29	課題：（ショップアイテム制作）	59
	30	課題：（ショップアイテム制作）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席・参加姿勢を含め総合的に評価		
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	就職活動のPRツールであるポートフォリオの制作をする。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ポートフォリオ制作のコンセプト決定とコンテンツ制作を行う。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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実習			
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い、成果物をポートフォリオに加える。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
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			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
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・参加姿勢を含め総合的に評価			
備考				