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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	過去問や類似問題を解き、知識体系を整える	
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	入門マルチメディア、マルチメディア検定ベーシック公式問題集	
特記		
授業計画	1	問題演習と解説
	2	問題演習と解説
	3	問題演習と解説
	4	問題演習と解説
	5	問題演習と解説
	6	問題演習と解説
	7	問題演習と解説
	8	問題演習と解説
	9	問題演習と解説
	10	問題演習と解説
	11	問題演習と解説
	12	問題演習と解説
	13	問題演習と解説
	14	問題演習と解説
	15	問題演習と解説
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	就職活動とは何か、から必要なものを理解して準備する	
授業の進め方	テキストに沿った講義と演習	
達成目標	就職活動に必要なものを理解するとともに、自己ＰＲを作成する	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	就職概論
	2	就職スケジュール
	3	一般常識試験
	4	適性検査
	5	作文
	6	敬語と立ち居振舞い
	7	面接試験のねらい
	8	自己PRとは
	9	自己PRの書き方
	10	自己PRの書き方
	11	自己PRの書き方
	12	自己PRの書き方
	13	好ましくない自己PRの例
	14	仕事の選び方
	15	会社の選び方
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および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	一般教養Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得	
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義	
達成目標	各項目での演習問題で合格点を達成する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	一般常識対策（１）
	2	一般常識対策（２）
	3	一般常識対策（３）
	4	一般常識対策（４）
	5	一般常識対策（５）
	6	適性試験対策（１）
	7	適性試験対策（２）
	8	適性試験対策（３）
	9	適性試験対策（４）
	10	適性試験対策（５）
	11	漢字試験対策（１）
	12	漢字試験対策（２）
	13	漢字試験対策（３）
	14	漢字試験対策（４）
	15	効果測定　漢字
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　講義後のチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタル表現Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	クリエイティブ制作の分野で代表的な制作ツールであるPhotoshopの基礎を習得する	
授業の進め方	テキストに沿った基本操作の実習	
達成目標	写真や画像の加工・補正、合成などが出来るようになる	
教科書	デザインの学校 これからはじめる Photoshopの本	
特記		
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介
	2	Photoshop実習　基本操作など
	3	Photoshop実習　色調補正・基礎
	4	Photoshop実習　画像加工・基礎
	5	Photoshop実習　画像加工・基礎
	6	Photoshop実習　画像補正・基礎
	7	Photoshop実習　画像補正・基礎
	8	課題制作
	9	Photoshop実習　画像合成・基礎
	10	Photoshop実習　画像合成・基礎
	11	Photoshop実習　画像制作・基礎
	12	Photoshop実習　画像制作・基礎
	13	Photoshop実習　文字・色（カラーモード）
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	専攻に応じたテーマ、条件による課題制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	作品制作とその制作物の発表スキルを習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	ディジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
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、マルチメディア検定ベーシック公式問題集	
特記		
授業計画	1	ディジタル化とネットワークがもたらす社会
	2	マルチメディアの特徴
	3	マルチメディアの特徴
	4	マルチメディアの特徴
	5	ディジタル端末
	6	コンテンツ制作のためのメディア処理
	7	コンテンツ制作のためのメディア処理
	8	インターネットと通信
	9	インターネットと通信
	10	インターネットで提供されるサービス
	11	インターネットで提供されるサービス
	12	インターネットビジネス
	13	ディジタルとネットワークで進化するライフスタイル
	14	社会に広がるマルチメディア
	15	セキュリティと情報リテラシ
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	ゲームの面白さとは
	2	アイデア発想法
	3	アイデア発想法
	4	アイデア発想法
	5	アイデアを企画にする
	6	企画書について
	7	企画作成
	8	企画作成
	9	企画作成
	10	発表・講評
	11	企画書作成
	12	企画書作成
	13	企画書作成
	14	企画書作成
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	ゲーム業界やゲーム関する知識を様々な観点から学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	ゲーム業界やゲームのことを理解し、就職準備やゲーム企画に役立てる	
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	
特記		
授業計画	1	ゲーム市場について
	2	グローバル視点
	3	ゲームジャンル
	4	ゲームの歴史について
	5	ハードとソフトの進化
	6	ビジネスモデル
	7	ゲーム業界にかかわる主要な企業と役割
	8	ゲームエンジンとミドルウェア
	9	ゲーム開発の現場
	10	ゲームを作る仕事と組織
	11	ゲームを売る仕事と組織
	12	マーケティング
	13	eスポーツ市場について
	14	ゲームに関連する法律と自主規制
	15	ゲーム業界が抱える現状の問題点と今後の展望
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験、課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
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による３Ｄゲームを制作する			
教科書	Ｕｎｉｔｙの教科書 Ｕｎｉｔｙ2023完全対応版、かんたん Ｃ＃			
特記				
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		
	17	2Dゲーム制作		
	18	2Dゲーム制作		
	19	2Dゲーム制作		
	20	発表・講評		
	21	3D空間を作る		
	22	スクリプトで動かす		
	23	衝突を調べる		
	24	ジャンプとプレイヤーの視点		
	25	シーンを切り替える		
	26	プレハブでたくさん作る		
	27	ナビメッシュで目的地へ誘導		
	28	キャラクタのアニメーション		
	29	タイムラインでムービーを作る		
	30	3Dゲーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	１年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択		
授業方法	講義及び実習		
授業時間	１２０時間		
授業回数	６０回		
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	座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる		
教科書	Ｕｎｉｔｙでわかる！ゲーム数学		
特記			
授業計画	1	基礎的な物体の運動	31	課題制作
	2	基礎的な物体の運動	32	課題制作
	3	基礎的な物体の運動	33	課題制作
	4	座標変換	34	課題制作
	5	座標変換	35	課題制作
	6	座標変換	36	課題制作
	7	当たり判定	37	課題制作
	8	当たり判定	38	課題制作
	9	当たり判定	39	課題制作
	10	簡単なレンダリング	40	課題制作
	11	簡単なレンダリング	41	課題制作
	12	簡単なレンダリング	42	課題制作
	13	立体物の作成	43	課題制作
	14	立体物の作成	44	課題制作
	15	立体物の作成	45	課題制作
	16	基本的な数学理論	46	課題制作
	17	基本的な数学理論	47	課題制作
	18	基本的な数学理論	48	課題制作
	19	基本的な数学理論	49	課題制作
	20	基本的な数学理論	50	課題制作
	21	より高度な数学理論	51	課題制作
	22	より高度な数学理論	52	課題制作
	23	より高度な数学理論	53	課題制作
	24	より高度な数学理論	54	課題制作
	25	より高度な数学理論	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	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	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　第２版	
特記		
授業計画	1	プログラムの基礎
	2	C言語の基本的なルール
	3	変数
	4	変数
	5	演算子
	6	演算子
	7	条件分岐
	8	条件分岐
	9	繰り返し処理
	10	繰り返し処理
	11	関数
	12	関数
	13	配列
	14	配列
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	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　第２版	
特記		
授業計画	1	ポインタ
	2	ポインタ
	3	ポインタ
	4	ファイル入出力
	5	ファイル入出力
	6	ファイル入出力
	7	構造体
	8	構造体
	9	構造体
	10	その他の型
	11	その他の型
	12	その他の型
	13	プリプロセッサ
	14	プリプロセッサ
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	Ｃ＋＋の文法、プログラミングを学ぶ	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	オブジェクト指向を理解し、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　第２版：Ｃ＋＋が好きになる新しい９つの扉、独習Ｃ＋＋　新版	
特記		
授業計画	1	C++の基本
	2	変数
	3	変数
	4	式と演算子
	5	式と演算子
	6	条件分岐
	7	条件分岐
	8	繰り返し処理
	9	繰り返し処理
	10	関数
	11	関数
	12	ポインタ
	13	ポインタ
	14	配列
	15	配列
	16	課題制作
	17	クラスの機能
	18	クラスの機能
	19	クラスの機能
	20	新しいクラス
	21	新しいクラス
	22	新しいクラス
	23	クラスに関する高度なトピック
	24	クラスに関する高度なトピック
	25	クラスに関する高度なトピック
	26	ファイルの入出力
	27	ファイルの入出力
	28	ファイルの入出力
	29	課題制作
	30	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	テキストを使用した講義・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、プログラミングで活用できる	
教科書	新・明解C言語で学ぶアルゴリズムとデータ構造　第２版	
特記		
授業計画	1	ソート
	2	ソート
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）
	5	圧縮
	6	暗号
	7	疑似乱数
	8	検索
	9	検索
	10	再帰法
	11	再帰法
	12	最短経路探索
	13	最短経路探索
	14	マッチメイキング
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	○	
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	C言語によるゲーム制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習	
達成目標	キャラクターベースの課題プログラムを完成させる	
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	
特記		
授業計画	1	ＲＰＧの戦闘シーンを作成する
	2	ＲＰＧの戦闘シーンを作成する
	3	ＲＰＧの戦闘シーンを作成する
	4	ライフゲームを作成する
	5	ライフゲームを作成する
	6	ライフゲームを作成する
	7	リバーシを作成する
	8	リバーシを作成する
	9	リバーシを作成する
	10	落ち物パズルゲームを作成する
	11	落ち物パズルゲームを作成する
	12	落ち物パズルゲームを作成する
	13	ドットイートゲームを作成する
	14	ドットイートゲームを作成する
	15	ドットイートゲームを作成する
	16	疑似３Ｄダンジョンゲームを作成する
	17	疑似３Ｄダンジョンゲームを作成する
	18	疑似３Ｄダンジョンゲームを作成する
	19	戦国シミュレーションゲームを作成する
	20	戦国シミュレーションゲームを作成する
	21	戦国シミュレーションゲームを作成する
	22	ゲーム制作・アレンジ
	23	ゲーム制作・アレンジ
	24	ゲーム制作・アレンジ
	25	ゲーム制作・アレンジ
	26	ゲーム制作・アレンジ
	27	ゲーム制作・アレンジ
	28	ゲーム制作・アレンジ
	29	ゲーム制作・アレンジ
	30	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	１年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義及び実習		
授業時間	９０時間		
授業回数	４５回		
授業概要	ＤＸライブラリ（またはDirectX）を用いて、２Ｄゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	ライブラリを利用した２Ｄゲームを完成させる		
教科書	ゲーム開発で学ぶC言語入門 プロのクリエイターが教える基本文法と開発技法		
特記			
授業計画	1	絵を画面に表示しよう、絵を動かそう	31	２Ｄゲーム制作
	2	ダブルバッファリング	32	２Ｄゲーム制作
	3	高速グラフィック描画、キーボードで絵を動かそう	33	２Ｄゲーム制作
	4	関数ポイント基本、FPSを一定にする、残像処理基本	34	２Ｄゲーム制作
	5	サウンド基本、ジャンプ処理、マップ表示基本	35	２Ｄゲーム制作
	6	マップスクロール基本、マップ切替え	36	２Ｄゲーム制作
	7	課題	37	２Ｄゲーム制作
	8	シューティング基本	38	２Ｄゲーム制作
	9	ホーミングミサイル	39	２Ｄゲーム制作
	10	ホーミングレーザー	40	２Ｄゲーム制作
	11	シューティングの敵のショットの基本	41	２Ｄゲーム制作
	12	課題	42	２Ｄゲーム制作
	13	メニュー処理基本、格闘ゲームコメント入力	43	２Ｄゲーム制作
	14	アクションゲームのマップと当たり判定	44	２Ｄゲーム制作
	15	セーブ・ロード	45	講評
	16	パーティクル基本、フェードイン・フェードアウト、ワイプ		
	17	課題		
	18	２Ｄゲーム制作		
	19	２Ｄゲーム制作		
	20	２Ｄゲーム制作		
	21	２Ｄゲーム制作		
	22	２Ｄゲーム制作		
	23	２Ｄゲーム制作		
	24	２Ｄゲーム制作		
	25	２Ｄゲーム制作		
	26	２Ｄゲーム制作		
	27	２Ｄゲーム制作		
	28	２Ｄゲーム制作		
	29	２Ｄゲーム制作		
	30	２Ｄゲーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	ＤＸライブラリ（またはDirectX）を用いて、３Ｄゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ライブラリを利用した３Ｄゲームを完成させる			
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			
特記				
授業計画	1	３Ｄモデルを画面に表示しよう、方向入力によるキャラクター移動	31	３Ｄアクションゲーム制作
	2	課題	32	３Ｄアクションゲーム制作
	3	キャラクターをジャンプさせる	33	３Ｄアクションゲーム制作
	4	カメラの制御	34	３Ｄアクションゲーム制作
	5	迷路を３Ｄで表示	35	３Ｄアクションゲーム制作
	6	ビルボードの表示、ポリゴンにテクスチャを貼る	36	３Ｄアクションゲーム制作
	7	課題	37	３Ｄアクションゲーム制作
	8	３Ｄモデルのポリゴンを使用した最短経路探索	38	３Ｄアクションゲーム制作
	9	課題	39	３Ｄアクションゲーム制作
	10	３Ｄアクションの基本１	40	３Ｄアクションゲーム制作
	11	３Ｄアクションの基本２、３	41	３Ｄアクションゲーム制作
	12	３Ｄアクションの基本４	42	３Ｄアクションゲーム制作
	13	ブルーム効果、鏡面効果	43	３Ｄアクションゲーム制作
	14	課題	44	３Ｄアクションゲーム制作
	15	オリジナルシェーダーを使用した３Ｄモデルの描画基本	45	発表・講評
	16	ゲームシーンの管理		
	17	課題		
	18	３Ｄアクションゲーム制作		
	19	３Ｄアクションゲーム制作		
	20	３Ｄアクションゲーム制作		
	21	３Ｄアクションゲーム制作		
	22	３Ｄアクションゲーム制作		
	23	３Ｄアクションゲーム制作		
	24	３Ｄアクションゲーム制作		
	25	３Ｄアクションゲーム制作		
	26	３Ｄアクションゲーム制作		
	27	３Ｄアクションゲーム制作		
	28	３Ｄアクションゲーム制作		
	29	３Ｄアクションゲーム制作		
	30	３Ｄアクションゲーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
授業概要	Ｃ＋＋とDirectXを用いたオリジナルゲームを制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	３Ｄアクションゲームの完成			
教科書	なし			
特記				
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)	課題制作および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	ゲーム分析	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	ゲームの分析を行いゲーム制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	オリジナルゲームの完成	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ゲーム制作
	2	ゲーム制作
	3	ゲーム制作
	4	ゲーム制作
	5	ゲーム制作
	6	ゲーム制作
	7	ゲーム制作
	8	ゲーム制作
	9	ゲーム制作
	10	ゲーム制作
	11	ゲーム制作
	12	ゲーム制作
	13	ゲーム制作
	14	ゲーム制作
	15	中間発表
	16	ゲーム制作
	17	ゲーム制作
	18	ゲーム制作
	19	ゲーム制作
	20	ゲーム制作
	21	ゲーム制作
	22	ゲーム制作
	23	ゲーム制作
	24	ゲーム制作
	25	ゲーム制作
	26	ゲーム制作
	27	ゲーム制作
	28	ゲーム制作
	29	ゲーム制作
	30	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
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			
特記				
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		
	17	パース		
	18	パース		
	19	パース		
	20	パース		
	21	パース		
	22	パース		
	23	パース		
	24	パース		
	25	パース		
	26	モチーフ１（デッサン導入）		
	27	モチーフ１		
	28	モチーフ１		
	29	モチーフ１		
	30	モチーフ２		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	１年次
開講区分	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
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
特記	

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		
	17	制作課題		
	18	制作課題		
	19	制作課題		
	20	制作課題		
	21	制作課題		
	22	制作課題		
	23	制作課題		
	24	制作課題		
	25	制作課題		
	26	モチーフ１（デッサン導入）		
	27	モチーフ１		
	28	モチーフ１		
	29	モチーフ１		
	30	モチーフ２		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介
	2	ビジネスコミュニケーション
	3	アクティブリスニング
	4	アサーティブコミュニケーション
	5	バーバル・ノンバーバル
	6	コミュニケーションゲームⅠ
	7	コミュニケーションゲームⅡ
	8	起承転結・SDS法・DESC法
	9	PREP法
	10	PREP法
	11	スライド作成法
	12	プレゼンテーション実施練習
	13	プレゼンテーション実施練習
	14	プレゼンテーション実施練習
	15	プレゼンテーション実施練習
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	Illustrator実習　基本操作
	2	Illustrator実習　基本操作
	3	Illustrator実習　描画
	4	Illustrator実習　描画
	5	Illustrator実習　作図
	6	Illustrator実習　作図
	7	Illustrator実習　制作
	8	Illustrator実習　制作
	9	課題制作
	10	課題制作
	11	Illustrator実習　制作
	12	Illustrator実習　制作
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	CGとは、表現の基礎
	2	2次元CGと写真撮影
	3	3次元CGの制作
	4	技術の基礎
	5	知的財産権
	6	自己表現4コマの作成
	7	動画基礎・映像基礎
	8	課題　写真撮影
	9	動画撮影と編集　カメラワーク、レンズ
	10	シナリオの基本
	11	作品分析、絵コンテ課題
	12	絵コンテ制作　ビジュアル的文章、映像表現
	13	絵コンテ制作　講評
	14	絵コンテ制作
	15	絵コンテ制作　講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用
	2	13フェイズ分析
	3	13フェイズ分析
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較
	8	ショートプロット作成
	9	ショートプロット作成
	10	キービジュアル探し
	11	ミディアムプロット
	12	ミディアムプロット
	13	ロングプロット
	14	ロングプロット
	15	ロングプロット
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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基礎	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	なし	
特記		
授業計画	1	Illustrator基礎操作確認
	2	Illustrator基礎操作確認
	3	Illustrator　文字・文字組（可視・可読性）
	4	Illustrator　文字・文字組（タイポデザイン）
	5	Illustrator　レイアウト（4原則）
	6	Illustrator　レイアウト（4原則）
	7	課題制作　4原則を用いたレイアウト制作
	8	課題制作　4原則を用いたレイアウト制作
	9	Illustrator　レイアウト（4原則+画像）
	10	Illustrator　レイアウト（4原則+画像）
	11	ポートフォリオ制作
	12	ポートフォリオ制作
	13	ポートフォリオ制作
	14	ポートフォリオ制作
	15	ポートフォリオ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	１年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
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
特記	

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		
17	アルファテクスチャ切り抜き表現		
18	モデリング草・木等自然物課題制作		
19	モデリング草・木等自然物課題制作		
20	モデリング草・木等自然物課題制作		
21	モデリング草・木等自然物課題制作		
22	発表、講評		
23	ローポリゴンキャラクターモデリング		
24	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
25	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
26	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
27	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
28	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
29	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
30	ジョイント・スキニング(HumanIK)		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	１年次
開講区分	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０時間
授業回数	３０回
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	作りながら覚える Substance Painterの教科書
特記	

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		
17	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作		
18	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作		
19	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作		
20	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作		
21	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作		
22	発表・講評		
23	四足歩行動物モデリング		
24	モデリング課題四足歩行動物制作		
25	モデリング課題四足歩行動物制作		
26	モデリング課題四足歩行動物制作		
27	モデリング課題四足歩行動物制作		
28	モデリング課題四足歩行動物制作		
29	モデリング課題四足歩行動物制作		
30	モデリング課題四足歩行動物制作		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
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	
特記		
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎
	2	ボールバウンドアニメーション
	3	ロケータを使った移動・回転・拡縮方法
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡縮あり)
	5	二足歩行アニメーション
	6	モーション課題歩行制作
	7	モーション課題歩行制作
	8	モーション課題歩行制作
	9	発表・講評
	10	二足走りアニメーション
	11	モーション課題歩行制作
	12	モーション課題歩行制作
	13	モーション課題歩行制作
	14	発表・講評
	15	リギング(ジョイント・スキニング
	16	コンストレインを使ったコントローラ設定)
	17	モーション課題リギング制作
	18	モーション課題リギング制作
	19	モーション課題リギング制作
	20	モーション課題リギング制作
	21	モーション課題リギング制作
	22	パスアニメーション
	23	マテリアルアニメーション
	24	重量表現アニメーション
	25	モーション課題重量表現制作
	26	モーション課題重量表現制作
	27	モーション課題重量表現制作
	28	モーション課題重量表現制作
	29	モーション課題重量表現制作
	30	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
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	3DCGアニメーション入門 改訂版			
特記				
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	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		
	17	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	18	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	19	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	20	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	21	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	22	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	23	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	24	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	25	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	26	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	27	発表・講評		
	28	四足歩行アニメーション		
	29	アニメーション課題四足歩行制作		
	30	アニメーション課題四足歩行制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
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	After Effects FIRST LEVEL 改訂版ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック、After Effects for アニメーション BEGINNER［改訂第3版］	
特記		
授業計画	1	Premiere基本操作
	2	Premiere基本操作
	3	カット編集
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）
	5	効果音・BGMの挿入
	6	AfterEffects連携
	7	課題制作（映像編集①）
	8	課題制作（映像編集①）
	9	課題制作（映像編集②）
	10	課題制作（映像編集②）
	11	動画編集基礎
	12	サムネイル作成
	13	課題制作（動画編集）
	14	課題制作（動画編集）
	15	課題制作（動画編集）
	16	課題制作（動画編集）
	17	課題制作（動画編集）
	18	講評（動画編集）
	19	AfterEffects基本操作Ⅰ（各種機能）
	20	AfterEffects基本操作Ⅰ（各種機能）
	21	AfterEffects基本操作Ⅱ（アニメーション）
	22	AfterEffects基本操作Ⅱ（アニメーション）
	23	課題制作（モーショングラフィックス）
	24	課題制作（モーショングラフィックス）
	25	課題制作（モーショングラフィックス）
	26	課題制作（モーショングラフィックス）
	27	課題制作（モーショングラフィックス）
	28	課題制作（モーショングラフィックス）
	29	課題制作（モーショングラフィックス）
	30	講評（モーショングラフィックス）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
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	After Effects FIRST LEVEL 改訂版ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック、After Effects for　アニメーション　BEGINNER［改訂第3版］			
特記				
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）		
	17	課題制作Ⅱ（エフェクト）		
	18	課題制作Ⅱ（エフェクト）・講評		
	19	課題制作Ⅲ（エフェクト）		
	20	課題制作Ⅲ（エフェクト）		
	21	課題制作Ⅲ（エフェクト）・講評		
	22	課題制作Ⅳ（エフェクト）		
	23	課題制作Ⅳ（エフェクト）		
	24	課題制作Ⅳ（エフェクト）・講評		
	25	課題制作Ⅴ（エフェクト）		
	26	課題制作Ⅴ（エフェクト）		
	27	課題制作Ⅴ（エフェクト）・講評		
	28	課題制作Ⅵ（エフェクト）		
	29	課題制作Ⅵ（エフェクト）		
	30	課題制作Ⅵ（エフェクト）・講評		
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作および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実習	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	コンテスト作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト概要、スケジュール確認
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	作品制作
	16	作品制作
	17	作品制作
	18	作品制作
	19	作品制作
	20	作品制作
	21	作品制作
	22	作品制作
	23	作品制作
	24	作品制作
	25	作品制作
	26	作品制作
	27	作品制作
	28	作品制作
	29	作品制作
	30	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	コンテスト概要に準ずる基準で作品を評価	
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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
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	
特記		
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）
	2	デザインの目的・役割、（テーマとコンセプト）
	3	デザインとマーケティング（マーケティングとは）
	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）
	5	デザインの要素（点・線・面、形状、色）
	6	課題制作（平面構成1）
	7	課題制作（平面構成1）
	8	デザインの要素（質感、空間、3D形態、タイポ）
	9	課題制作（平面構成2）
	10	課題制作（平面構成2）
	11	デザインの原則（統一、バランス、階層、尺度・割合）
	12	デザインの原則（支配・強調、類似・対比、リズム、多様性）
	13	課題制作（コラージュ1）
	14	課題制作（コラージュ1）
	15	課題制作（コラージュ1）・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	Web・グラフィックデザインの基本テイスト
	2	Web・グラフィックデザインの定番レイアウト
	3	優先順位の視覚化（階層、文章構造）
	4	視線誘導（グーテンベルク、ダイアグラム、Z、F、大小、色差）
	5	視覚伝達の4原則
	6	課題制作
	7	課題制作
	8	課題制作
	9	デザイン配色論（基本知識確認）
	10	デザイン配色論（色の性質、配色調和論）
	11	文字と書体と文字組（基本知識）
	12	文字と書体と文字組（書体種類と特徴）
	13	文字と書体と文字組（文字組）
	14	課題制作
	15	課題制作・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	近代デザイン史（ヒストリー&ムーブメント）
	2	近代デザイン史（ヒストリー&ムーブメント）
	3	課題制作（ムーブメント研究）
	4	課題制作（ムーブメント研究）
	5	課題制作（ムーブメント研究）・発表
	6	写真と画像（写真優位性効果とモンタージュ効果など）
	7	写真と画像（写真の定番レイアウト）
	8	写真と画像（トリミング）
	9	写真と画像（撮影方法）
	10	現代デザイン史（作品紹介）
	11	現代デザイン史（作品紹介）
	12	課題制作（作品研究1）
	13	課題制作（作品研究1）
	14	課題制作（作品研究2）
	15	課題制作（作品研究2）・発表
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および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			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	１年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	９０時間		
授業回数	４５回		
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 Webデザイン　現場レベルのコーディング・スキルが身につく実践入門		
特記			
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	課題制作（復習をかねて）	37	課題制作
	8	課題制作（復習をかねて）	38	課題制作
	9	CSS：概要	39	課題制作
	10	CSS：プロパティとセレクタ	40	課題制作
	11	CSS：背景画像による装飾	41	課題制作
	12	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	42	課題制作
	13	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	43	課題制作
	14	課題制作（復習をかねて）	44	課題制作
	15	課題制作（復習をかねて）	45	講評
	16	課題制作（復習をかねて）		
	17	レイアウト：基本レイアウトの種類		
	18	レイアウト：float		
	19	レイアウト：position1		
	20	レイアウト：メディアクエリ基礎		
	21	課題制作（復習をかねて）		
	22	課題制作（復習をかねて）		
	23	課題制作（復習をかねて）		
	24	デザイン：Webサイト設計　基礎		
	25	デザイン：Webサイト設計　UX		
	26	デザイン：Webサイト設計　UX		
	27	デザイン：Webサイト設計　ワイヤーフレ		
	28	デザイン：Webサイト設計　ワイヤーフレ		
	29	デザイン：Webサイト設計　カンプ		
	30	デザイン：Webサイト設計　カンプ		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	１年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	１２０時間		
授業回数	６０回		
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		
特記			
授業計画	1	レスポンシブ：概要	31	課題制作（復習をかねて）
	2	レスポンシブ：設計とコーディング	32	課題制作（復習をかねて）
	3	レスポンシブ：レイアウト（メディアクエリ）	33	講評
	4	レスポンシブ：ワイヤーフレーム	34	jQuery：基礎
	5	課題制作（レスポンシブ対応）	35	jQuery：導入1
	6	課題制作（レスポンシブ対応）	36	jQuery：導入2
	7	課題制作（レスポンシブ対応）	37	jQuery：実装・応用1
	8	課題制作（レスポンシブ対応）	38	jQuery：実装・応用2
	9	HTML・CSS応用：ドロップダウンメニューなど	39	JavaScriptの基本
	10	HTML・CSS応用：フローティングメニューなど	40	JavaScriptの基本
	11	HTML・CSS応用：モーダルウインドウなど	41	課題制作（復習をかねて）
	12	HTML・CSS応用：アコーディオンパネルなど	42	課題制作（復習をかねて）
	13	課題制作（復習をかねて）	43	課題制作（復習をかねて）
	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	講評
	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	HTML・CSS応用：パララックス基礎	48	課題制作（復習をかねて）
	19	HTML・CSS応用：パララックス応用	49	課題制作（復習をかねて）
	20	課題制作（パララックス効果をしようして）	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	講評	56	課題制作（年度まとめとして）
	27	HTML・CSS応用：固定されるヘッダー	57	課題制作（年度まとめとして）
	28	HTML・CSS応用：ヘッダーのリサイズ	58	課題制作（年度まとめとして）
	29	HTML・CSS応用：各種スライドショー	59	課題制作（年度まとめとして）
	30	課題制作（復習をかねて）	60	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
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	なるほどデザイン			
特記				
授業計画	1	Illustrator実習　ベジェ曲線	31	課題制作　ポスター制作
	2	Illustrator実習　ベジェ曲線	32	課題制作　ポスター制作
	3	課題制作　ベジェ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　ベジェ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）	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
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	けっきょく、よはく。			
特記				
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		
	17	課題制作　パッケージ制作		
	18	課題制作　パッケージ制作		
	19	ブランディングデザイン知識		
	20	ブランディングデザイン知識		
	21	課題制作　ブランドロゴ制作		
	22	課題制作　ブランドロゴ制作		
	23	課題制作　ブランドロゴ制作		
	24	課題制作　ブランドロゴ制作		
	25	課題制作　ロゴ仕様書制作		
	26	課題制作　ロゴ仕様書制作		
	27	ブランドデザインガイドライン知識		
	28	課題制作　ブランドデザインガイドライン制作		
	29	課題制作　ブランドデザインガイドライン制作		
	30	課題制作　ブランドデザインガイドライン制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	文書構造、レイアウトなど理解し、出版物デザインができるようになる	
教科書	新詳説DTP基礎 改訂四版	
特記		
授業計画	1	DTP知識　基礎知識
	2	DTP知識　印刷知識
	3	DTP知識　データ概要
	4	DTP知識　文字（タイポグラフ）
	5	DTP知識　文字（版下・入稿）
	6	課題制作
	7	課題制作
	8	DTP知識　色の基礎
	9	DTP実習　配色
	10	DTP実習　配色
	11	課題制作
	12	課題制作
	13	DTP実習　文字組
	14	DTP実習　文章構造・レイアウト
	15	DTP実習　文章構造・レイアウト
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	フォーマット準備
	4	フォーマット準備
	5	フォーマット作成
	6	フォーマット作成
	7	フォーマット作成
	8	フォーマット作成
	9	自己紹介ページ作成
	10	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作
	15	コンテンツ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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実習	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	チラシを複数制作しスキルアップする	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	市販のチラシ２作品完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	チラシ制作１（1）
	2	チラシ制作１（2）
	3	チラシ制作１（3）
	4	チラシ制作１（4）
	5	チラシ制作１（5）
	6	チラシ制作１（6）
	7	チラシ制作１（7）
	8	チラシ制作１（8）
	9	チラシ制作１（9）
	10	チラシ制作１（10）
	11	チラシ制作１（11）
	12	チラシ制作１（12）
	13	チラシ制作１（13）
	14	チラシ制作１（14）
	15	制作発表
	16	チラシ制作Ⅱ（1）
	17	チラシ制作Ⅱ（2）
	18	チラシ制作Ⅱ（3）
	19	チラシ制作Ⅱ（4）
	20	チラシ制作Ⅱ（5）
	21	チラシ制作Ⅱ（6）
	22	チラシ制作Ⅱ（7）
	23	チラシ制作Ⅱ（8）
	24	チラシ制作Ⅱ（9）
	25	チラシ制作Ⅱ（10）
	26	チラシ制作Ⅱ（11）
	27	チラシ制作Ⅱ（12）
	28	チラシ制作Ⅱ（13）
	29	チラシ制作Ⅱ（14）
	30	発表
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および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デザイン実習	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	Webデザイン作成	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	１サイト制作を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	HP制作（1）
	2	HP制作（2）
	3	HP制作（3）
	4	HP制作（4）
	5	HP制作（5）
	6	HP制作（6）
	7	HP制作（7）
	8	HP制作（8）
	9	HP制作（9）
	10	HP制作（10）
	11	HP制作（11）
	12	HP制作（12）
	13	HP制作（13）
	14	HP制作（14）
	15	HP制作（15）
	16	HP制作（16）
	17	HP制作（17）
	18	HP制作（18）
	19	HP制作（19）
	20	HP制作（20）
	21	HP制作（21）
	22	HP制作（22）
	23	HP制作（23）
	24	HP制作（24）
	25	HP制作（25）
	26	HP制作（26）
	27	HP制作（27）
	28	HP制作（28）
	29	HP制作（29）
	30	発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	マンガ基礎
実務家教員	○
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	１年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	講義及び実習
授業時間	６０時間
授業回数	３０回
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を描くことができるようになる
教科書	オリジナル教材
特記	雑誌掲載や受賞歴等の実績を持つ漫画家がキャラクターの描き方などの基礎を教える

授業計画

1	マンガイラストの描き方	31	特殊技法（カケアミ、ナワアミ）
2	模写トレーニング	32	特殊技法（スパッタリング）
3	マンガ・イラストで使う道具	33	特殊技法（スプラッシュ）
4	ペントレーニング基礎	34	筆技法
5	効果線（スピード線、集中線）	35	トーン表現（１）
6	効果線（ベタフラ、ウニフラ）	36	トーン表現（２）
7	ベタとホワイトの使い方	37	トーン表現（３）
8	ツヤベタ	38	トーン表現（４）
9	キャラクターの作り方（１）	39	背景技法（自然物の作画）（１）
10	キャラクターの作り方（２）	40	背景技法（自然物の作画）（２）
11	キャラクターの作り方（３）	41	背景技法（人工物の作画）（１）
12	基礎画法（Ｔの字画法）（１）	42	背景技法（人工物の作画）（２）
13	基礎画法（Ｔの字画法）（２）	43	背景技法（１）
14	基礎画法（つぎ足し画法）（１）	44	背景技法（２）
15	基礎画法（つぎ足し画法）（２）	45	課題制作
16	基礎画法（輪切り画法）（１）		
17	基礎画法（輪切り画法）（２）		
18	基礎画法（空間画法）（１）		
19	基礎画法（空間画法）（２）		
20	基礎画法（逆さ画法）（１）		
21	基礎画法（逆さ画法）（２）		
22	キャラクターの描き分け（大人と子供）		
23	キャラクターの描き分け（男性と女性）		
24	キャラクターの描き分け（男子と女子）		
25	キャラクターの描き分け（外国人等）		
26	視線誘導構図（１）		
27	視線誘導構図（２）		
28	複合型構図		
29	図形を用いた構図		
30	背景技法（２）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャラクターデザイン基礎		
実務家教員			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	１年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義及び実習		
授業時間	９０時間		
授業回数	４５回		
授業概要	キャラクターデザインに特化した学習		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	基本的な人物の描き方を習得し、オリジナルのキャラクターがデザインできる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1 男女の描き分け	31	キャラクターデザイン（１６）
	2 頭身について	32	キャラクターデザイン（１７）
	3 子どもの描き方（少年、少女）	33	キャラクターデザイン（１８）
	4 中高年の描き方	34	キャラクターデザイン（１９）
	5 お年寄りの描き方	35	キャラクターデザイン（２０）
	6 体型の描き分け	36	キャラクターデザイン（２１）
	7 表情（怒り、笑い、泣き、驚き）	37	キャラクターデザイン（２２）
	8 座るポーズ	38	キャラクターデザイン（２３）
	9 歩くポーズ	39	キャラクターデザイン（２４）
	10 走るポーズ	40	キャラクターデザイン（２５）
	11 デフォルメ（１）	41	キャラクターデザイン（２６）
	12 デフォルメ（２）	42	キャラクターデザイン（２７）
	13 デフォルメ（３）	43	キャラクターデザイン（２８）
	14 萌えキャラ（１）	44	キャラクターデザイン（２９）
	15 萌えキャラ（２）	45	キャラクターデザイン（３０）
	16 キャラクターデザイン（１）		
	17 キャラクターデザイン（２）		
	18 キャラクターデザイン（３）		
	19 キャラクターデザイン（４）		
	20 キャラクターデザイン（５）		
	21 キャラクターデザイン（６）		
	22 キャラクターデザイン（７）		
	23 キャラクターデザイン（８）		
	24 キャラクターデザイン（９）		
	25 キャラクターデザイン（１０）		
	26 キャラクターデザイン（１１）		
	27 キャラクターデザイン（１２）		
	28 キャラクターデザイン（１３）		
	29 キャラクターデザイン（１４）		
	30 キャラクターデザイン（１５）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト基礎			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	基礎となる人物の表情やポーズを描けるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	顔比率（正面、横、斜め）	31	人物クロッキー（１）
	2	目・まゆ毛の描き方	32	人物クロッキー（２）
	3	耳・鼻の描き方	33	人物クロッキー（３）
	4	口の描き方	34	人物クロッキー（４）
	5	人体比率（正面、横向き、斜め）	35	人物クロッキー（５）
	6	顔（アオリ、フカン）	36	人物クロッキー（６）
	7	体（アオリ、フカン）	37	人物クロッキー（７）
	8	影のつけ方	38	人物クロッキー（８）
	9	骨	39	人物クロッキー（９）
	10	筋肉	40	人物クロッキー（１０）
	11	髪の毛の描き方	41	アナログイラスト制作（１）
	12	手の描き方	42	アナログイラスト制作（２）
	13	足の描き方	43	アナログイラスト制作（３）
	14	胸の描き方	44	アナログイラスト制作（４）
	15	尻の描き方	45	アナログイラスト制作（５）
	16	人物の描き方（骨の構造）（１）		
	17	人物の描き方（骨の構造）（２）		
	18	人物の描き方（筋肉の構造）（１）		
	19	人物の描き方（筋肉の構造）（２）		
	20	人物の描き方（男性の身体の基本）（１）		
	21	人物の描き方（男性の身体の基本）（２）		
	22	人物の描き方（女性の身体の基本）		
	23	人物の描き方（座る姿勢）（１）		
	24	人物の描き方（座る姿勢）（２）		
	25	人物の描き方（座る姿勢）（３）		
	26	人物の描き方（歩くポーズ）（１）		
	27	人物の描き方（歩くポーズ）（２）		
	28	人物の描き方（歩くポーズ）（３）		
	29	人物の描き方（アオリ）（１）		
	30	人物の描き方（アオリ）（２）		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	色彩基礎	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する	
教科書	色彩検定　公式テキスト３級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）	
特記		
授業計画	1	ガイダンス
	2	色の分類と三属性（１）
	3	色の分類と三属性（２）
	4	PCCS（１）
	5	PCCS（２）
	6	問題演習
	7	光と色（１）
	8	光と色（２）
	9	眼の仕組み
	10	照明と色の見え方
	11	混色（１）
	12	混色（２）
	13	色の心理効果（１）
	14	色の心理効果（２）
	15	総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　講義後のチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デッサン基礎Ⅰ		
実務家教員			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	１年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義及び実習		
授業時間	１２０時間		
授業回数	６０回		
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	デッサン概要説明	31	人物クロッキー実習（顔）
	2	道具の使い方と基本準備	32	人物クロッキー実習（頭身）
	3	簡単なクロッキー	33	人物クロッキー実習(上半身）（１）
	4	簡単なクロッキー応用	34	人物クロッキー実習(上半身）（２）
	5	基礎デッサン（立方体）（１）	35	人物クロッキー実習（腕）（１）
	6	基礎デッサン（立方体）（２）	36	人物クロッキー実習（腕）（２）
	7	基礎デッサン（円柱）（１）	37	人物クロッキー実習（足）（１）
	8	基礎デッサン（円柱）（２）	38	人物クロッキー実習（足）（２）
	9	基礎デッサン（球体）（１）	39	人物クロッキー実習（全身）（１）
	10	基礎デッサン（球体）（２）	40	人物クロッキー実習（全身）（２）
	11	想定デッサンⅠ（１）	41	人物クロッキー実習（ポーズ）（１）
	12	想定デッサンⅠ（２）	42	人物クロッキー実習（ポーズ）（２）
	13	想定デッサンⅠ（３）	43	人物クロッキー実習（ポーズ）（３）
	14	想定デッサンⅠ（４）	44	構図についての基礎知識
	15	想定デッサンⅠ（５）	45	構図（大きさ、位置）
	16	講評会	46	構図（空間）
	17	想定デッサンⅡ（１）	47	1点パース（基礎）
	18	想定デッサンⅡ（２）	48	１点パース（立方体）（１）
	19	想定デッサンⅡ（３）	49	１点パース（立方体）（２）
	20	想定デッサンⅡ（４）	50	１点パース（机・椅子）（１）
	21	想定デッサンⅡ（５）	51	１点パース（机・椅子）（２）
	22	講評会	52	２点パース（基礎）
	23	面取りデッサン（面の理解）（１）	53	２点パース（パースライン）（１）
	24	面取りデッサン（面の理解）（２）	54	２点パース（パースライン）（２）
	25	質感描写１（金属）（１）	55	２点パース（教室）（１）
	26	質感描写１（金属）（２）	56	２点パース（教室）（２）
	27	質感描写２（ガラス）（１）	57	２点パース（教室）（３）
	28	質感描写２（ガラス）（２）	58	２点パース（階段）（１）
	29	質感描写５（布）（１）	59	２点パース（階段）（２）
	30	質感描写５（布）（２）	60	講評会
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デッサン応用Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
授業概要	パースを意識したデッサンを学習する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	パースを理解した上で立体的なデッサンが描けるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	遠近法（屋内スケッチⅠ）（1）	31	組モチーフ（導入）
	2	遠近法（屋内スケッチⅠ）（2）	32	組モチーフ（構図）
	3	遠近法（屋内スケッチⅠ）（3）	33	組モチーフ（バランス）（1）
	4	遠近法（屋内スケッチⅠ）（4）	34	組モチーフ（バランス）（2）
	5	講評会	35	組モチーフ（描き込み）（1）
	6	遠近法（屋内スケッチⅡ）（1）	36	組モチーフ（描き込み）（2）
	7	遠近法（屋内スケッチⅡ）（2）	37	組モチーフ（質感の描き分け）（1）
	8	遠近法（屋内スケッチⅡ）（3）	38	組モチーフ（質感の描き分け）（2）
	9	遠近法（屋内スケッチⅡ）（4）	39	講評会
	10	講評会	40	人体とパースについて（1）
	11	風景描写Ⅰ（1）	41	人体とパースについて（2）
	12	風景描写Ⅰ（2）	42	円のパース（1）
	13	風景描写Ⅰ（3）	43	円のパース（2）
	14	風景描写Ⅰ（4）	44	３点パース（基礎）（1）
	15	講評会	45	３点パース（基礎）（2）
	16	風景描写Ⅱ（1）	46	トレース（家）（1）
	17	風景描写Ⅱ（2）	47	トレース（家）（2）
	18	風景描写Ⅱ（3）	48	トレース（家）（3）
	19	風景描写Ⅱ（4）	49	トレース（家）（4）
	20	講評会	50	トレース（家）（5）
	21	色用紙を使ってのデッサン（1）	51	トレース（家）（6）
	22	色用紙を使ってのデッサン（2）	52	トレース（家）（7）
	23	色用紙を使ってのデッサン（3）	53	人と背景のバランス（1）
	24	色用紙を使ってのデッサン（4）	54	人と背景のバランス（2）
	25	想定デッサン（空間描画）（1）	55	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1）
	26	想定デッサン（空間描画）（2）	56	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2）
	27	想定デッサン（空間描画）（3）	57	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3）
	28	想定デッサン（空間描画）（4）	58	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（4）
	29	想定デッサン（空間描画）（5）	59	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（5）
	30	講評会	60	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（6）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ実習Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	マンガを描くための道具を効果的に使用する技術を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	マンガを描くうえで必要な道具を使いこなし制作できるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	マンガ・イラストで使う道具	31	似顔絵の基礎（１）
	2	ペントレーニング基礎	32	似顔絵の基礎（２）
	3	効果線（スピード線、集中線）	33	似顔絵の基礎（３）
	4	効果線（ベタフラ、ウニフラ）	34	似顔絵の基礎（４）
	5	ベタとホワイトの使い方	35	似顔絵作成（１）
	6	ツヤベタ	36	似顔絵作成（２）
	7	特殊技法（カケアミ、ナワアミ）	37	似顔絵作成（３）
	8	特殊技法（スパッタリング）	38	似顔絵作成（４）
	9	特殊技法（スプラッシュ）	39	似顔絵作成（５）
	10	筆技法	40	似顔絵作成（６）
	11	トーン表現（１）	41	似顔絵作成（７）
	12	トーン表現（２）	42	似顔絵作成（８）
	13	トーン表現（３）	43	似顔絵作成（９）
	14	トーン表現（４）	44	似顔絵作成（１０）
	15	課題制作	45	似顔絵作成（１１）
	16	コピックの基礎（１）		
	17	コピックの基礎（２）		
	18	コピックの基礎（３）		
	19	コピックの基礎（４）		
	20	コピックの基礎（５）		
	21	コピックの基礎（６）		
	22	コピックの基礎（７）		
	23	コピックの基礎（８）		
	24	コピックの基礎（９）		
	25	コピックの基礎（１０）		
	26	コピックの基礎（１１）		
	27	似顔絵の基本（１）		
	28	似顔絵の基本（２）		
	29	課題制作（１）		
	30	課題制作（２）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト実習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	１年次
開講区分	通年
科目区分	選択
授業方法	講義及び実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
授業概要	基本的なＣＧソフト（Clipstudio、Photoshop)の操作方法を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	Clipstudio ,Photoshopの基本的技術を習得する
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	Clipstudio各種ツールの説明	31	課題作成（スポーツキャラクター）（1）
	2	Photoshop各種ツールの説明	32	課題作成（スポーツキャラクター）（2）
	3	ペンタブでの描画	33	課題作成（スポーツキャラクター）（3）
	4	各種ﾂｰﾙの基本(鉛筆、消しｺﾞﾑ)	34	課題作成（スポーツキャラクター）（4）
	5	各種ツールの基本（1）	35	課題作成（名刺カード）（1）
	6	各種ツールの基本（2）	36	課題作成（名刺カード）（2）
	7	線画練習（1）	37	課題作成（名刺カード）（3）
	8	線画練習（2）	38	課題作成（名刺カード）（4）
	9	線画練習（3）	39	課題作成（アイコン作成）（1）
	10	ピクセルのしくみ、画面解像度	40	課題作成（アイコン作成）（2）
	11	写真切り抜き、クイック選択	41	課題作成（アイコン作成）（3）
	12	着色練習	42	課題作成（お祝いカード）（1）
	13	着色練習(アニメ塗り)（1）	43	課題作成（お祝いカード）（2）
	14	着色練習(アニメ塗り)（2）	44	課題作成（お祝いカード）（3）
	15	着色練習(アニメ塗り)（3）	45	課題作成（お祝いカード）（4）
	16	着色練習(アニメ塗り)（4）		
	17	着色練習(水彩塗り)（1）		
	18	着色練習(水彩塗り)（2）		
	19	着色練習(水彩塗り)（3）		
	20	着色練習(厚塗り)（1）		
	21	着色練習(厚塗り)（2）		
	22	着色練習(厚塗り)（3）		
	23	ネームプレートデザイン（1）		
	24	ネームプレートデザイン（2）		
	25	ネームプレートデザイン（3）		
	26	課題作成（1）		
	27	課題作成（2）		
	28	課題作成（3）		
	29	課題作成（4）		
	30	課題作成（5）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	色彩応用	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。	
教科書	色彩検定　公式テキスト３級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）	
特記		
授業計画	1	色彩調和（１）
	2	色彩調和（２）
	3	配色の基本技法
	4	問題演習
	5	配色イメージ
	6	色彩と生活（１）
	7	色彩と生活（２）
	8	問題演習
	9	ファッションとは
	10	ファッションと色彩
	11	インテリアと色彩
	12	インテリアのカラーコーディネーション
	13	問題演習（１）
	14	問題演習（２）
	15	総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　講義後のチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ネーム基礎	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	作成したネームを元に原稿作成ができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ストーリーの基礎（１）
	2	ストーリーの基礎（２）
	3	プロット制作（１）
	4	プロット制作（２）
	5	ネーム制作（１）
	6	ネーム制作（２）
	7	ネーム制作（３）
	8	ネーム制作（４）
	9	ネーム制作（５）
	10	ネーム制作（６）
	11	ネーム制作（７）
	12	ネーム制作（８）
	13	ネーム制作（９）
	14	ネーム制作（１０）
	15	ネーム制作（１１）
	16	ネーム制作（１２）
	17	ネーム制作（１３）
	18	ネーム制作（１４）
	19	ネーム制作（１５）
	20	ネーム制作（１６）
	21	ネーム制作（１７）
	22	ネーム制作（１８）
	23	ネーム制作（１９）
	24	ネーム制作（２０）
	25	ネーム制作（２１）
	26	ネーム制作（２２）
	27	ネーム制作（２３）
	28	ネーム制作（２４）
	29	ネーム制作（２５）
	30	ネーム制作（２６）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ演習Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	１年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	出張編集部にて作品の講評を受けること			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（1）	31	原稿制作（1）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（2）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（3）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（4）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（5）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（6）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（7）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（8）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（9）
	10	原稿制作（１０）	40	原稿制作（１０）
	11	原稿制作（１１）	41	原稿制作（１１）
	12	原稿制作（１２）	42	原稿制作（１２）
	13	原稿制作（１３）	43	原稿制作（１３）
	14	原稿制作（１４）	44	原稿制作（１４）
	15	原稿制作（１５）	45	原稿制作（１５）
	16	ネーム制作（1）		
	17	ネーム制作（2）		
	18	ネーム制作（3）		
	19	ネーム制作（4）		
	20	ネーム制作（5）		
	21	ネーム制作（6）		
	22	ネーム制作（7）		
	23	ネーム制作（8）		
	24	ネーム制作（9）		
	25	ネーム制作（１０）		
	26	ネーム制作（１１）		
	27	ネーム制作（１２）		
	28	ネーム制作（１３）		
	29	ネーム制作（１４）		
	30	ネーム制作（１５）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガⅠ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsutudio にて原稿を作成する	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	数ページのマンガをデジタルで制作することができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	デジタルマンガ 基本設定
	2	デジタルマンガ 基本設定（トーン、ベタ）
	3	デジタルマンガ　コマ割（１）
	4	デジタルマンガ　コマ割（２）
	5	デジタルマンガ ダウンロードについて（１）
	6	デジタルマンガ ダウンロードについて（２）
	7	デジタルマンガ ブラシの使い方（１）
	8	デジタルマンガ ブラシの使い方（２）
	9	デジタルマンガ 特殊定規について（１）
	10	デジタルマンガ 特殊定規について（２）
	11	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（１）
	12	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（２）
	13	デジタルマンガ 作品制作（１）
	14	デジタルマンガ 作品制作（２）
	15	デジタルマンガ 作品制作（３）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	イラストを彩る周辺パーツを細部に渡って描くことができる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	衣装の描き方（１）
	2	衣装の描き方（２）
	3	衣装の描き方（３）
	4	衣装の描き方（４）
	5	衣装の描き方（５）
	6	衣装の描き方（６）
	7	衣装の描き方（７）
	8	衣装の描き方（８）
	9	衣装の描き方（９）
	10	衣装の描き方（１０）
	11	衣装の描き方（１１）
	12	衣装の描き方（１２）
	13	衣装の描き方（１３）
	14	衣装の描き方（１４）
	15	衣装の描き方（１５）
	16	動物の描き方（１６）
	17	動物の描き方（１７）
	18	動物の描き方（１８）
	19	動物の描き方（１９）
	20	動物の描き方（２０）
	21	動物の描き方（２１）
	22	動物の描き方（２２）
	23	動物の描き方（２３）
	24	動物の描き方（２４）
	25	動物の描き方（２５）
	26	動物の描き方（２６）
	27	動物の描き方（２７）
	28	動物の描き方（２８）
	29	動物の描き方（２９）
	30	動物の描き方（３０）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト実習Ⅲ		
実務家教員			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	１年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	９０時間		
授業回数	４５回		
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1 展示用作品制作（１）	31	展示用作品制作（３１）
	2 展示用作品制作（２）	32	展示用作品制作（３２）
	3 展示用作品制作（３）	33	展示用作品制作（３３）
	4 展示用作品制作（４）	34	展示用作品制作（３４）
	5 展示用作品制作（５）	35	展示用作品制作（３５）
	6 展示用作品制作（６）	36	展示用作品制作（３６）
	7 展示用作品制作（７）	37	展示用作品制作（３７）
	8 展示用作品制作（８）	38	展示用作品制作（３８）
	9 展示用作品制作（９）	39	展示用作品制作（３９）
	10 展示用作品制作（１０）	40	展示用作品制作（４０）
	11 展示用作品制作（１１）	41	展示用作品制作（４１）
	12 展示用作品制作（１２）	42	展示用作品制作（４２）
	13 展示用作品制作（１３）	43	展示用作品制作（４３）
	14 展示用作品制作（１４）	44	展示用作品制作（４４）
	15 展示用作品制作（１５）	45	展示用作品制作（４５）
	16 展示用作品制作（１６）		
	17 展示用作品制作（１７）		
	18 展示用作品制作（１８）		
	19 展示用作品制作（１９）		
	20 展示用作品制作（２０）		
	21 展示用作品制作（２１）		
	22 展示用作品制作（２２）		
	23 展示用作品制作（２３）		
	24 展示用作品制作（２４）		
	25 展示用作品制作（２５）		
	26 展示用作品制作（２６）		
	27 展示用作品制作（２７）		
	28 展示用作品制作（２８）		
	29 展示用作品制作（２９）		
	30 展示用作品制作（３０）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５コマ	
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト用作品制作（１）
	2	コンテスト用作品制作（２）
	3	コンテスト用作品制作（３）
	4	コンテスト用作品制作（４）
	5	コンテスト用作品制作（５）
	6	コンテスト用作品制作（６）
	7	コンテスト用作品制作（７）
	8	コンテスト用作品制作（８）
	9	コンテスト用作品制作（９）
	10	コンテスト用作品制作（１０）
	11	コンテスト用作品制作（１１）
	12	コンテスト用作品制作（１２）
	13	コンテスト用作品制作（１３）
	14	コンテスト用作品制作（１４）
	15	コンテスト用作品制作（１５）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャラクターデザイン応用	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト用作品制作（１）
	2	コンテスト用作品制作（２）
	3	コンテスト用作品制作（３）
	4	コンテスト用作品制作（４）
	5	コンテスト用作品制作（５）
	6	コンテスト用作品制作（６）
	7	コンテスト用作品制作（７）
	8	コンテスト用作品制作（８）
	9	コンテスト用作品制作（９）
	10	コンテスト用作品制作（１０）
	11	コンテスト用作品制作（１１）
	12	コンテスト用作品制作（１２）
	13	コンテスト用作品制作（１３）
	14	コンテスト用作品制作（１４）
	15	コンテスト用作品制作（１５）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャラクターデザイン実習		
実務家教員			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	１年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	９０時間		
授業回数	４５回		
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	展示用作品制作（１）	31	展示用作品制作（３１）
	2	展示用作品制作（２）	32	展示用作品制作（３２）
	3	展示用作品制作（３）	33	展示用作品制作（３３）
	4	展示用作品制作（４）	34	展示用作品制作（３４）
	5	展示用作品制作（５）	35	展示用作品制作（３５）
	6	展示用作品制作（６）	36	展示用作品制作（３６）
	7	展示用作品制作（７）	37	展示用作品制作（３７）
	8	展示用作品制作（８）	38	展示用作品制作（３８）
	9	展示用作品制作（９）	39	展示用作品制作（３９）
	10	展示用作品制作（１０）	40	展示用作品制作（４０）
	11	展示用作品制作（１１）	41	展示用作品制作（４１）
	12	展示用作品制作（１２）	42	展示用作品制作（４２）
	13	展示用作品制作（１３）	43	展示用作品制作（４３）
	14	展示用作品制作（１４）	44	展示用作品制作（４４）
	15	展示用作品制作（１５）	45	展示用作品制作（４５）
	16	展示用作品制作（１６）		
	17	展示用作品制作（１７）		
	18	展示用作品制作（１８）		
	19	展示用作品制作（１９）		
	20	展示用作品制作（２０）		
	21	展示用作品制作（２１）		
	22	展示用作品制作（２２）		
	23	展示用作品制作（２３）		
	24	展示用作品制作（２４）		
	25	展示用作品制作（２５）		
	26	展示用作品制作（２６）		
	27	展示用作品制作（２７）		
	28	展示用作品制作（２８）		
	29	展示用作品制作（２９）		
	30	展示用作品制作（３０）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	日本語総合Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	業界及び日本語の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	声優の歴史（１）
	2	声優の歴史（２）
	3	俳優の歴史（１）
	4	俳優の歴史（２）
	5	声優の仕事分野（１）
	6	声優の仕事分野（２）
	7	俳優の仕事分野（１）
	8	俳優の仕事分野（２）
	9	声優に必要な技能（１）
	10	声優に必要な技能（２）
	11	俳優に必要な技能（１）
	12	俳優に必要な技能（２）
	13	日本語の特徴（１）
	14	日本語の特徴（２）
	15	大国言語（１）
	16	大国言語（２）
	17	関西弁の歴史（１）
	18	関西弁の歴史（２）
	19	標準語の歴史（１）
	20	標準語の歴史（２）
	21	音声日本語の特徴（１）
	22	音声日本語の特徴（２）
	23	母音（ア・イ・ウ・エ・オ）（１）
	24	母音（ア・イ・ウ・エ・オ）（２）
	25	総合演習（１）
	26	総合演習（２）
	27	総合演習（３）
	28	総合演習（４）
	29	総合演習（５）
	30	総合演習（６）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	日本語総合Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	業界及び日本語の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	発声と発音とは（１）
	2	発声と発音とは（２）
	3	豊かな美しい声（１）
	4	豊かな美しい声（２）
	5	明確な発音（１）
	6	明確な発音（２）
	7	放送と音声日本語（１）
	8	放送と音声日本語（２）
	9	東京型アクセント（１）
	10	東京型アクセント（２）
	11	滑舌訓練とは（１）
	12	滑舌訓練とは（２）
	13	口承物の早口言葉（１）
	14	口承物の早口言葉（２）
	15	有名早口言葉一覧（１）
	16	有名早口言葉一覧（２）
	17	鼻濁音とは（１）
	18	鼻濁音とは（２）
	19	母音無声化とは（１）
	20	母音無声化とは（２）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	日本語総合Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	業界及び日本語の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	撥音とは（１）
	2	撥音とは（２）
	3	促音とは（１）
	4	促音とは（２）
	5	長音とは（１）
	6	長音とは（２）
	7	文字と文章について（１）
	8	文字と文章について（２）
	9	基礎司会（講演会）（１）
	10	基礎司会（講演会）（２）
	11	基礎司会（イベント競技）（１）
	12	基礎司会（イベント競技）（２）
	13	基礎アナウンス（講演会）（１）
	14	基礎アナウンス（講演会）（２）
	15	基礎アナウンス（イベント競技）（１）
	16	基礎アナウンス（イベント競技）（２）
	17	基礎アナウンス（イベント競技）（３）
	18	基礎アナウンス（イベント競技）（４）
	19	基礎アナウンス（球技）（１）
	20	基礎アナウンス（球技）（２）
	21	基礎アナウンス（球技）（３）
	22	基礎アナウンス（球技）（４）
	23	総合演習（１）
	24	総合演習（２）
	25	総合演習（３）
	26	総合演習（４）
	27	総合演習（５）
	28	総合演習（６）
	29	総合演習（７）
	30	総合演習（８）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	言語理論Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	言語理論の基礎について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習	
達成目標	言語の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	故事（１）
	2	故事（２）
	3	ことわざ（１）
	4	ことわざ（２）
	5	慣用句（１）
	6	慣用句（２）
	7	漢字の読み（１）
	8	漢字の読み（２）
	9	難読漢字（１）
	10	難読漢字（２）
	11	三字熟語（１）
	12	三字熟語（２）
	13	地名（１）
	14	地名（２）
	15	人名（１）
	16	人名（２）
	17	敬語の使用（１）
	18	敬語の使用（２）
	19	敬語の使用（３）
	20	敬語の使用（４）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	言語理論Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	言語理論の基礎について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習	
達成目標	言語の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	インターネットの活用（１）
	2	インターネットの活用（２）
	3	インターネットの歴史（１）
	4	インターネットの歴史（２）
	5	ブログの活用（１）
	6	ブログの活用（２）
	7	ブログの特性（１）
	8	ブログの特性（２）
	9	インターネットの危険性（１）
	10	インターネットの危険性（２）
	11	業界用語（１）
	12	業界用語（２）
	13	業界用語（３）
	14	業界用語（４）
	15	業界用語（５）
	16	紙芝居（１）
	17	紙芝居（２）
	18	紙芝居（３）
	19	紙芝居（４）
	20	紙芝居（５）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	言語理論Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	言語理論の基礎について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習	
達成目標	言語の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	実践基礎問題演習（１）
	2	実践基礎問題演習復習（１）
	3	実践基礎問題演習（２）
	4	実践基礎問題演習復習（２）
	5	実践基礎問題演習（３）
	6	実践基礎問題演習復習（３）
	7	実践基礎問題演習（４）
	8	実践基礎問題演習復習（４）
	9	実践基礎問題演習（５）
	10	実践基礎問題演習復習（５）
	11	実践基礎問題演習（６）
	12	実践基礎問題演習復習（６）
	13	実践基礎問題演習（７）
	14	実践基礎問題演習復習（７）
	15	実践基礎問題演習（８）
	16	実践基礎問題演習復習（８）
	17	実践基礎問題演習（９）
	18	実践基礎問題演習復習（９）
	19	実践基礎問題演習（１０）
	20	実践基礎問題演習復習（１０）
	21	実践基礎問題演習（１１）
	22	実践基礎問題演習復習（１１）
	23	実践基礎問題演習（１２）
	24	実践基礎問題演習復習（１２）
	25	実践基礎問題演習（１３）
	26	実践基礎問題演習復習（１３）
	27	実践基礎問題演習（１４）
	28	実践基礎問題演習復習（１４）
	29	実践基礎問題演習（１５）
	30	実践基礎問題演習復習（１５）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	発音概論Ⅰ	
実務家教員	○	
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発音基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記	プロの声優・俳優が声や演技の技術を教える	
授業計画	1	発声発音基礎　実技試験対策（１）（発声母音）
	2	発声発音基礎　実技試験対策（２）（発声母音）
	3	発声発音基礎　実技試験対策（３）（発声母音）
	4	発声発音基礎　実技試験対策（４）（発声母音）
	5	発声発音基礎　実技試験対策（５）（発声母音）
	6	発声発音基礎　実技試験対策（６）（発声母音）
	7	発声発音基礎　実技試験対策（７）（発声母音）
	8	発声発音基礎　実技試験対策（８）（発声母音）
	9	発声発音基礎　実技試験対策（９）（発声母音）
	10	発声発音基礎　実技試験対策（１０）（母音無声化）
	11	発声発音基礎　実技試験対策（１１）（母音無声化）
	12	発声発音基礎　実技試験対策（１２）（母音無声化）
	13	発声発音基礎　実技試験対策（１３）（滑舌）
	14	発声発音基礎　実技試験対策（１４）（滑舌）
	15	発声発音基礎　実技試験対策（１５）（滑舌）
	16	発声発音基礎　実技試験対策（１６）（アクセント）
	17	発声発音基礎　実技試験対策（１７）（アクセント）
	18	発声発音基礎　実技試験対策（１８）（アクセント）
	19	発声発音基礎　実技試験対策（１９）（自己アピール）
	20	発声発音基礎　実技試験対策（２０）（自己アピール）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	発音概論Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発音基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	基礎発声発音（滑舌）（１）
	2	基礎発声発音（滑舌）（２）
	3	基礎発声発音（滑舌）（３）
	4	基礎発声発音（滑舌）（４）
	5	基礎発声発音（滑舌）（５）
	6	基礎発声発音（舞台）（１）
	7	基礎発声発音（舞台）（２）
	8	基礎発声発音（舞台）（３）
	9	基礎発声発音（舞台）（４）
	10	基礎発声発音（舞台）（５）
	11	基礎発声発音（ドラマ）（１）
	12	基礎発声発音（ドラマ）（２）
	13	基礎発声発音（ドラマ）（３）
	14	基礎発声発音（ドラマ）（４）
	15	基礎発声発音（ドラマ）（５）
	16	基礎発声発音（朗読）（１）
	17	基礎発声発音（朗読）（２）
	18	基礎発声発音（朗読）（３）
	19	基礎発声発音（朗読）（４）
	20	基礎発声発音（朗読）（５）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	発音概論Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発音基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	基礎発声発音（外郎売）（１）
	2	基礎発声発音（外郎売）（２）
	3	基礎発声発音（外郎売）（３）
	4	基礎発声発音（外郎売）（４）
	5	基礎発声発音（外郎売）（５）
	6	基礎発声発音（リポート）（１）
	7	基礎発声発音（リポート）（２）
	8	基礎発声発音（リポート）（３）
	9	基礎発声発音（リポート）（４）
	10	基礎発声発音（リポート）（５）
	11	基礎発声発音（CM）（１）
	12	基礎発声発音（CM）（２）
	13	基礎発声発音（CM）（３）
	14	基礎発声発音（CM）（４）
	15	基礎発声発音（CM）（５）
	16	基礎発声発音（ニュース）（１）
	17	基礎発声発音（ニュース）（２）
	18	基礎発声発音（ニュース）（３）
	19	基礎発声発音（ニュース）（４）
	20	基礎発声発音（ニュース）（５）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	音声表現Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発音基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	発声のメカニズム（１）
	2	発声のメカニズム（２）
	3	発声姿勢（１）
	4	発声姿勢（２）
	5	呼吸法（１）
	6	呼吸法（２）
	7	声量（１）
	8	声量（２）
	9	声帯訓練（１）
	10	声帯訓練（２）
	11	有声（１）
	12	有声（２）
	13	無声（１）
	14	無声（２）
	15	ウィスパーボイス（１）
	16	ウィスパーボイス（２）
	17	ファルセット（１）
	18	ファルセット（２）
	19	アクセント（１）
	20	アクセント（２）
	21	抑揚（１）
	22	抑揚（２）
	23	緩急（１）
	24	緩急（２）
	25	総合演習（１）
	26	総合演習（２）
	27	総合演習（３）
	28	総合演習（４）
	29	総合演習（５）
	30	総合演習（６）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	音声表現Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発声基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発声基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	母音（１）
	2	母音（２）
	3	子音（１）
	4	子音（２）
	5	長音（１）
	6	長音（２）
	7	促音（１）
	8	促音（２）
	9	半濁音（１）
	10	半濁音（２）
	11	濁音（１）
	12	濁音（２）
	13	鼻濁音（１）
	14	鼻濁音（２）
	15	鼻濁音（３）
	16	鼻濁音（４）
	17	冠婚葬祭アナウンス（ケーススタディー）（１）
	18	冠婚葬祭アナウンス（ケーススタディー）（２）
	19	冠婚葬祭アナウンス（ケーススタディー）（３）
	20	冠婚葬祭アナウンス（ケーススタディー）（４）
	21	ブライダルMC（ケーススタディー）（１）
	22	ブライダルMC（ケーススタディー）（２）
	23	ブライダルMC（ケーススタディー）（３）
	24	ブライダルMC（ケーススタディー）（４）
	25	総合演習（１）
	26	総合演習（２）
	27	総合演習（３）
	28	総合演習（４）
	29	総合演習（５）
	30	総合演習（６）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	演技表現Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	演技基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	演技基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	自己分析（１）
	2	自己分析（２）
	3	身体訓練（１）体力
	4	身体訓練（２）ストレッチ
	5	身体訓練（３）筋力トレーニング
	6	身体訓練（４）バランス
	7	表現（１）集中とリラックス
	8	表現（２）ストップモーション
	9	表現（３）スローモーション
	10	表現（４）感情
	11	表現（５）全身連動
	12	ゲーム（１）感覚
	13	ゲーム（２）リズム
	14	演技発声（１）腹式呼吸
	15	演技発声（２）共鳴とチークアップ
	16	演技発声（３）照準と射程
	17	演技発声（４）音パス
	18	演技発声（５）リトミック
	19	演技発声（６）外郎売
	20	スピーチ（１）役作り
	21	スピーチ（２）ディベート
	22	スピーチ（３）パワースピーチ
	23	朗読演技（１）
	24	朗読演技（２）
	25	総合演習（１）
	26	総合演習（２）
	27	総合演習（３）
	28	総合演習（４）
	29	総合演習（５）
	30	総合演習（６）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	演技表現Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	演技基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	演技基礎知識を習得する	
教科書	配布プリント・資料	
特記		
授業計画	1	エチュード（１）漫才
	2	エチュード（２）複数コント
	3	エチュード（３）一人コント
	4	エチュード（４）クラウン
	5	舞台演技作成（１）脚本とは
	6	舞台演技作成（２）脚本制作とは
	7	舞台演技作成（３）脚本の読み
	8	舞台演技作成（４）科白の練習
	9	舞台演技作成（５）役の掘り下げる
	10	舞台演技作成（６）役の入り方
	11	舞台演技作成（７）役のおもしろさ
	12	舞台演技パート練習（１）
	13	舞台演技パート練習（２）
	14	舞台演技パート練習（３）
	15	舞台演技パート練習（４）
	16	舞台演技部分練習（１）
	17	舞台演技部分練習（２）
	18	舞台演技部分練習（３）
	19	舞台演技部分練習（４）
	20	舞台演技部分練習（５）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	音声表現Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発声基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発声基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	ヴォイス（ドラマ）（１）
	2	ヴォイス（ドラマ）（２）
	3	ヴォイス（ドラマ）（３）
	4	ヴォイス（ドラマ）（４）
	5	ヴォイス（ドラマ）（５）
	6	ヴォイス（ドラマ）（６）
	7	ヴォイス（ドラマ）（７）
	8	ヴォイス（ドラマ）（８）
	9	ヴォイス（ドラマ）（９）
	10	ヴォイス（ドラマ）（１０）
	11	ヴォイス（映画）（１）
	12	ヴォイス（映画）（２）
	13	ヴォイス（映画）（３）
	14	ヴォイス（映画）（４）
	15	ヴォイス（映画）（５）
	16	ヴォイス（映画）（６）
	17	ヴォイス（映画）（７）
	18	ヴォイス（映画）（８）
	19	ヴォイス（映画）（９）
	20	ヴォイス（映画）（１０）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	音声表現Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発声基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発声基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	ヴォイス（アニメ）（１）
	2	ヴォイス（アニメ）（２）
	3	ヴォイス（アニメ）（３）
	4	ヴォイス（アニメ）（４）
	5	ヴォイス（アニメ）（５）
	6	ヴォイス（アニメ）（６）
	7	ヴォイス（アニメ）（７）
	8	ヴォイス（アニメ）（８）
	9	ヴォイス（アニメ）（９）
	10	ヴォイス（アニメ）（１０）
	11	ヴォイス（ナレーション）（１）
	12	ヴォイス（ナレーション）（２）
	13	ヴォイス（ナレーション）（３）
	14	ヴォイス（ナレーション）（４）
	15	ヴォイス（ナレーション）（５）
	16	ヴォイス（ナレーション）（６）
	17	ヴォイス（ナレーション）（７）
	18	ヴォイス（ナレーション）（８）
	19	ヴォイス（ナレーション）（９）
	20	ヴォイス（ナレーション）（１０）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	演技表現Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	演技基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	演技基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	アクター&アクトレス（ドラマ）（１）
	2	アクター&アクトレス（ドラマ）（２）
	3	アクター&アクトレス（ドラマ）（３）
	4	アクター&アクトレス（ドラマ）（４）
	5	アクター&アクトレス（ドラマ）（５）
	6	アクター&アクトレス（ドラマ）（６）
	7	アクター&アクトレス（ドラマ）（７）
	8	アクター&アクトレス（ドラマ）（８）
	9	アクター&アクトレス（ドラマ）（９）
	10	アクター&アクトレス（ドラマ）（１０）
	11	アクター&アクトレス（映画）（１）
	12	アクター&アクトレス（映画）（２）
	13	アクター&アクトレス（映画）（３）
	14	アクター&アクトレス（映画）（４）
	15	アクター&アクトレス（映画）（５）
	16	アクター&アクトレス（映画）（６）
	17	アクター&アクトレス（映画）（７）
	18	アクター&アクトレス（映画）（８）
	19	アクター&アクトレス（映画）（９）
	20	アクター&アクトレス（映画）（１０）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	演技表現Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	演技基礎実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	演技基礎知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	アクター&アクトレス（TVプログラム）（１）
	2	アクター&アクトレス（TVプログラム）（２）
	3	アクター&アクトレス（TVプログラム）（３）
	4	アクター&アクトレス（TVプログラム）（４）
	5	アクター&アクトレス（TVプログラム）（５）
	6	アクター&アクトレス（TVプログラム）（６）
	7	アクター&アクトレス（TVプログラム）（７）
	8	アクター&アクトレス（TVプログラム）（８）
	9	アクター&アクトレス（TVプログラム）（９）
	10	アクター&アクトレス（TVプログラム）（１０）
	11	アクター&アクトレス（ナレーション）（１）
	12	アクター&アクトレス（ナレーション）（２）
	13	アクター&アクトレス（ナレーション）（３）
	14	アクター&アクトレス（ナレーション）（４）
	15	アクター&アクトレス（ナレーション）（５）
	16	アクター&アクトレス（ナレーション）（６）
	17	アクター&アクトレス（ナレーション）（７）
	18	アクター&アクトレス（ナレーション）（８）
	19	アクター&アクトレス（ナレーション）（９）
	20	アクター&アクトレス（ナレーション）（１０）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅡ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	面接試験に臨むための立ち振る舞いができ、基本的な質問に応えることができる	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点
	2	選考試験
	3	面接試験の心構え
	4	面接試験の形態
	5	面接試験における質問研究
	6	面接試験における質問研究
	7	面接試験における質問研究
	8	自己PRを伝える(スピーキング)
	9	自己PRを伝える(スピーキング)
	10	応募書類
	11	履歴書の作り方
	12	履歴書の作り方
	13	エントリーシートの作り方
	14	エントリーシートの作り方
	15	書類の送付方法
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	就職活動を行うためのスケジュール管理ができ、志望動機が言える	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック、ビジネスマナー	
特記		
授業計画	1	志望動機の作り方
	2	志望動機の作り方
	3	志望動機の作り方
	4	インターネットによるアクセス
	5	電話によるアクセス
	6	電子メールによる企業アクセス
	7	説明会・選考試験
	8	説明会・選考試験
	9	筆記試験
	10	面接試験
	11	就職活動における自己管理
	12	就職活動における自己管理
	13	就職活動における自己管理
	14	就職活動における自己管理
	15	内定後の手続き、行動
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および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	ビジネスマナー	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	新入社員に求められる電話応対スキルなどを学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習	
達成目標	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話応対ができるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	職場のマナー（１）
	2	職場のマナー（２）
	3	職場のマナー（３）
	4	職場のマナー（４）
	5	挨拶と敬語（１）
	6	挨拶と敬語（２）
	7	挨拶と敬語（３）
	8	電話応対　STEP1
	9	電話応対　STEP1
	10	電話応対　STEP1
	11	電話応対　STEP1
	12	電話応対　STEP2
	13	電話応対　STEP2
	14	電話応対　STEP2
	15	社会人マナー
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100%　筆記・実技による効果測定で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	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		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	オリジナルゲームの企画から制作を行う			
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	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	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		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	発表・講評		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	オリジナル作品の企画から制作を行う			
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	オリジナル作品の制作技術を習得し発表する			
教科書	なし			
特記				
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		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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			
学部・学科	メディア情報学科		
履修年次	２年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義及び実習		
授業時間	１２０時間		
授業回数	６０回		
授業概要	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習		
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	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)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
授業概要	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習			
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	アイデア出し	31	β版制作
	2	アイデア出し	32	β版制作
	3	企画書作成	33	β版制作
	4	企画書作成	34	β版制作
	5	企画書作成	35	β版制作
	6	プロトタイプ作成	36	β版制作
	7	プロトタイプ作成	37	β版制作
	8	プロトタイプ作成	38	β版制作
	9	プロトタイプ作成	39	β版制作
	10	仕様書作成	40	β版制作
	11	仕様書作成	41	β版制作
	12	仕様書作成	42	β版制作
	13	仕様書作成	43	β版制作
	14	α版制作	44	β版制作
	15	α版制作	45	β版制作
	16	α版制作	46	中間報告・動作検証
	17	α版制作	47	試遊・デバッグ
	18	α版制作	48	試遊・デバッグ
	19	α版制作	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	中間報告・動作検証	56	M版制作
	27	β版制作	57	M版制作
	28	β版制作	58	M版制作
	29	β版制作	59	実機ビルド・動作検証
	30	β版制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習	
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	オリジナルゲーム企画・制作
	2	オリジナルゲーム企画・制作
	3	オリジナルゲーム制作
	4	オリジナルゲーム制作
	5	オリジナルゲーム制作
	6	オリジナルゲーム制作
	7	オリジナルゲーム制作
	8	オリジナルゲーム制作
	9	オリジナルゲーム制作
	10	オリジナルゲーム制作
	11	オリジナルゲーム制作
	12	オリジナルゲーム制作
	13	オリジナルゲーム制作
	14	オリジナルゲーム制作
	15	オリジナルゲーム制作
	16	オリジナルゲーム企画・制作
	17	オリジナルゲーム企画・制作
	18	オリジナルゲーム制作
	19	オリジナルゲーム制作
	20	オリジナルゲーム制作
	21	オリジナルゲーム制作
	22	オリジナルゲーム制作
	23	オリジナルゲーム制作
	24	オリジナルゲーム制作
	25	オリジナルゲーム制作
	26	オリジナルゲーム制作
	27	オリジナルゲーム制作
	28	オリジナルゲーム制作
	29	オリジナルゲーム制作
	30	オリジナルゲーム制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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を知る	
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	
特記		
授業計画	1	ＡＩとは
	2	知性を表現する方法
	3	ＡＩの基礎
	4	キャラクターの制御
	5	ＡＩは世界をどう認識するか
	6	成長するＡＩ
	7	身体とＡＩ
	8	集団の知能を表現するテクニック
	9	人間らしさの作り方
	10	課題制作
	11	課題制作
	12	課題制作
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験、課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	ゲームのＰＶを作成するため、Premiereの使用方法を学ぶ	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	ゲームの紹介動画、紹介資料を作成・完成させる。	
教科書	デザインの学校 これからはじめる Premiere Proの本	
特記		
授業計画	1	効果的なゲームの見せ方とは、Premiereの基本操作
	2	動画編集の基本
	3	文字の追加
	4	エフェクトの追加
	5	音声編集の方法
	6	ファイルの書き出し
	7	仕様書作成
	8	仕様書の整理、資料の作成
	9	仕様書の整理、資料の作成
	10	動画作成
	11	動画作成
	12	動画作成
	13	動画作成
	14	動画作成
	15	動画完成、提出
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
授業概要	Ｕｎｉｔｙによるスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ			
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習			
達成目標	スマートフォン向けのオリジナルゲームを完成させる			
教科書	Ｕｎｉｔｙ２０２１　３D/２Ｄゲーム開発実践入門			
特記				
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	実機ビルド・動作検証	48	オリジナルゲーム制作
	19	２Ｄゲーム制作	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	実機ビルド・動作検証	58	試遊
	29	オリジナルゲーム企画	59	試遊
	30	オリジナルゲーム企画	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	ＰＨＰ＋ＤＢを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける	
教科書	よくわかるＰＨＰの教科書	
特記		
授業計画	1	ＰＨＰを使う準備
	2	ＰＨＰの基本
	3	ＰＨＰの基本
	4	ＰＨＰの基本
	5	ＰＨＰの基本
	6	ＰＨＰの基本
	7	ＰＨＰの基本
	8	ＰＨＰの基本
	9	ＰＨＰの基本
	10	ＰＨＰの基本
	11	データベースの基本
	12	データベースの基本
	13	データベースの基本
	14	データベースの基本
	15	データベースの基本
	16	データベースの基本
	17	データベースの基本
	18	データベースの基本
	19	データベースの基本
	20	データベースの基本
	21	ＰＨＰ＋ＤＢ
	22	ＰＨＰ＋ＤＢ
	23	ＰＨＰ＋ＤＢ
	24	ＰＨＰ＋ＤＢ
	25	ＰＨＰ＋ＤＢ
	26	Twitter風ひとこと掲示板
	27	Twitter風ひとこと掲示板
	28	Twitter風ひとこと掲示板
	29	Twitter風ひとこと掲示板
	30	Twitter風ひとこと掲示板
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
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	
特記		
授業計画	1	コンセプト作成
	2	コンセプト作成
	3	プロット、絵コンテ作成
	4	プロット、絵コンテ作成
	5	プロット、絵コンテ作成
	6	プロット、絵コンテ作成
	7	プロット、絵コンテ作成
	8	プロット、絵コンテ作成
	9	プロット、絵コンテ作成
	10	プロット、絵コンテ作成
	11	プロット、絵コンテ作成
	12	プロット、絵コンテ作成
	13	プロット、絵コンテ作成
	14	プロット、絵コンテ作成
	15	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	モチーフ1
	2	モチーフ1
	3	モチーフ1
	4	モチーフ1
	5	モチーフ1
	6	モチーフ1
	7	モチーフ1
	8	モチーフ1
	9	モチーフ1
	10	モチーフ1
	11	モチーフ2
	12	モチーフ2
	13	モチーフ2
	14	モチーフ2
	15	モチーフ2
	16	モチーフ2
	17	モチーフ2
	18	モチーフ2
	19	モチーフ2
	20	モチーフ2
	21	モチーフ3
	22	モチーフ3
	23	モチーフ3
	24	モチーフ3
	25	モチーフ3
	26	モチーフ3
	27	モチーフ3
	28	モチーフ3
	29	モチーフ3
	30	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	モチーフ1
	2	モチーフ1
	3	モチーフ1
	4	モチーフ1
	5	モチーフ2
	6	モチーフ2.
	7	モチーフ2
	8	モチーフ2
	9	モチーフ3
	10	モチーフ3
	11	モチーフ3
	12	モチーフ3
	13	モチーフ3
	14	モチーフ3
	15	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
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狙いとした実習を	
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	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版	
特記		
授業計画	1	構造や細部を意識したモデリング
	2	モデリング課題教会(外観)制作
	3	モデリング課題教会(外観)制作
	4	モデリング課題教会(外観)制作
	5	モデリング課題教会(外観)制作
	6	モデリング課題教会(外観)制作
	7	モデリング課題教会(外観)制作
	8	発表、講評
	9	ライティング、コンポジットを意識したモデリング
	10	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	11	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	12	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	13	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	14	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	15	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	16	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	17	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	18	発表、講評
	19	ZBrushCoreの基本操作
	20	スカルプト練習課題自分の手制作
	21	スカルプト課題動物制作
	22	スカルプト課題動物制作
	23	スカルプト課題動物制作
	24	発表、講評
	25	スカルプト課題頭蓋骨制作
	26	スカルプト課題頭蓋骨制作
	27	スカルプト課題頭蓋骨制作
	28	スカルプト課題頭蓋骨制作
	29	スカルプト課題頭蓋骨制作
	30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる	
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版	
特記		
授業計画	1	人間片手剣スウィングのモーション制作
	2	モーション課題片手剣スウィング制作
	3	人間大剣スウィングのモーション課題制作
	4	モーション課題人間大剣スウィング制作
	5	モーション課題人間大剣スウィング制作
	6	発表、講評
	7	鳥の羽ばたきのモーション制作
	8	モーション課題鳥の羽ばたき制作
	9	鳥の飛び立ちのモーション制作
	10	モーション課題鳥の飛び立ち制作
	11	モーション課題鳥の飛び立ち制作
	12	発表、講評
	13	ドラゴン歩きのモーション制作
	14	モーション課題ドラゴン歩き制作
	15	モーション課題ドラゴン歩き制作
	16	モーション課題ドラゴン歩き制作
	17	ドラゴン走りのモーション制作
	18	モーション課題走り制作
	19	モーション課題走り制作
	20	モーション課題走り制作
	21	モーション課題走り制作
	22	ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーション制作
	23	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	24	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	25	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	26	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	27	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	28	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	29	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
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	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［改訂第3版］	
特記		
授業計画	1	基本操作復習
	2	基本操作復習
	3	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）
	4	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）
	5	エフェクト応用（撮影エフェクト）
	6	エフェクト応用（撮影エフェクト）
	7	課題制作Ⅰ（カットイン）
	8	課題制作Ⅰ（カットイン）
	9	課題制作Ⅰ（カットイン）・講評
	10	エクスプレッション基礎
	11	エクスプレッション基礎
	12	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）
	13	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）
	14	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評
	15	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	16	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	17	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評
	18	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	19	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	20	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評
	21	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	22	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	23	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評
	24	卒業制作ブラッシュアップ
	25	卒業制作ブラッシュアップ
	26	卒業制作ブラッシュアップ
	27	卒業制作ブラッシュアップ
	28	卒業制作ブラッシュアップ
	29	卒業制作ブラッシュアップ
	30	卒業制作ブラッシュアップ
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	コンセプト決定と作品選定
	4	フォーマット作成
	5	フォーマット作成
	6	コンテンツ制作
	7	コンテンツ制作
	8	コンテンツ制作
	9	コンテンツ制作
	10	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作
	15	コンテンツ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
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			
特記				
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制	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)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
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	
特記		
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	6	素材制作
	7	素材制作
	8	素材制作
	9	素材制作
	10	素材制作・講評
	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	映像作品制作
	16	映像作品制作
	17	映像作品制作
	18	映像作品制作
	19	映像作品制作
	20	映像作品制作
	21	映像作品制作
	22	映像作品制作
	23	映像作品制作
	24	映像作品制作
	25	映像作品制作
	26	映像作品制作
	27	映像作品制作
	28	映像作品制作
	29	映像作品制作
	30	映像作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	6	素材制作
	7	素材制作
	8	素材制作
	9	素材制作
	10	素材制作・講評
	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	映像作品制作
	16	映像作品制作
	17	映像作品制作
	18	映像作品制作
	19	映像作品制作
	20	映像作品制作
	21	映像作品制作
	22	映像作品制作
	23	映像作品制作
	24	映像作品制作
	25	映像作品制作
	26	映像作品制作
	27	映像作品制作
	28	映像作品制作
	29	映像作品制作
	30	映像作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	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
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
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	
特記		
授業計画	1	マーケティング基礎（マーケティングとは）
	2	マーケティング基礎（マーケティングとデザイン）
	3	マーケティング・フレームワーク紹介
	4	マーケティング・フレームワーク紹介
	5	マーケティング・フレームワーク活用法
	6	マーケティング・フレームワーク活用法
	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
	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
	9	SNSマーケティングについて
	10	SNSマーケティングについて
	11	動画（youtubeなど）マーケティングについて
	12	動画（youtubeなど）マーケティングについて
	13	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	14	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	15	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	16	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	17	Adobe Premiere基礎
	18	Adobe Premiere基礎
	19	Adobe Premiere基礎
	20	Adobe Premiere基礎
	21	Adobe Premiere　動画編集（カット）
	22	Adobe Premiere　動画編集（カット）
	23	Adobe Premiere　効果、レンダリング
	24	Adobe Premiere　効果、レンダリング
	25	課題制作2（ Premiereを使用した動画制作）
	26	課題制作2（ Premiereを使用した動画制作）
	27	課題制作2（ Premiereを使用した動画制作）
	28	課題制作2（ Premiereを使用した動画制作）
	29	講評　YoutubeへUP。youtubeからWebサイト
	30	講評　YoutubeへUP。youtubeからWebサイト
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０単位時間	
授業回数	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　InDesign基礎入門	
特記		
授業計画	1	Indesignの特徴と役割りの理解
	2	Indesign実習「基本的な使い方」
	3	Indesign実習「基本的な使い方」
	4	Indesign実習「基本的な使い方」
	5	Indesign実習「ケーススタディ」
	6	Indesign実習「ケーススタディ」
	7	Indesign実習「ケーススタディ」
	8	Indesign実習「ケーススタディ」
	9	Indesign実習「ケーススタディ」
	10	Indesign実習「ケーススタディ」
	11	Indesign実習「ケーススタディ」
	12	Indesign実習「ケーススタディ」
	13	Indesign実習「ケーススタディ」
	14	Indesign実習「ケーススタディ」
	15	Indesign実習「ケーススタディ」
	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)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
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			
特記				
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)	課題制作および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				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	課題：フリーペーパー（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		
	17	課題：フリーペーパー		
	18	課題：フリーペーパー		
	19	課題：フリーペーパー		
	20	課題：フリーペーパー		
	21	課題：フリーペーパー		
	22	課題：フリーペーパー		
	23	課題：フリーペーパー		
	24	課題：フリーペーパー		
	25	課題：フリーペーパー		
	26	課題：フリーペーパー		
	27	課題：フリーペーパー		
	28	課題：プレゼン・講評		
	29	課題：ブラッシュUP		
	30	課題：ブラッシュUP		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
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、V1の理解を深め応用方法を習得する
教科書	なし
特記	

授業計画

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）	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	コンセプト決定と作品選定
	4	フォーマット作成
	5	フォーマット作成
	6	コンテンツ制作
	7	コンテンツ制作
	8	コンテンツ制作
	9	コンテンツ制作
	10	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作
	15	コンテンツ制作
	16	コンテンツ制作
	17	コンテンツ制作
	18	コンテンツ制作
	19	コンテンツ制作
	20	コンテンツ制作
	21	コンテンツ制作
	22	コンテンツ制作
	23	コンテンツ制作
	24	コンテンツ制作
	25	コンテンツ制作
	26	コンテンツ制作
	27	コンテンツ制作
	28	コンテンツ制作
	29	コンテンツ制作
	30	コンテンツ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
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	
特記		
授業計画	1	ビジュアルデザイン作品制作
	2	ビジュアルデザイン作品制作
	3	ビジュアルデザイン作品制作
	4	ビジュアルデザイン作品制作
	5	ビジュアルデザイン作品制作
	6	ビジュアルデザイン作品制作
	7	ビジュアルデザイン作品制作
	8	ビジュアルデザイン作品制作
	9	ビジュアルデザイン作品制作
	10	ビジュアルデザイン作品制作
	11	ビジュアルデザイン作品制作
	12	ビジュアルデザイン作品制作
	13	ビジュアルデザイン作品制作
	14	ビジュアルデザイン作品制作
	15	ビジュアルデザイン作品制作
	16	ビジュアルデザイン作品制作
	17	ビジュアルデザイン作品制作
	18	ビジュアルデザイン作品制作
	19	ビジュアルデザイン作品制作
	20	ビジュアルデザイン作品制作
	21	ビジュアルデザイン作品制作
	22	ビジュアルデザイン作品制作
	23	ビジュアルデザイン作品制作
	24	ビジュアルデザイン作品制作
	25	ビジュアルデザイン作品制作
	26	ビジュアルデザイン作品制作
	27	ビジュアルデザイン作品制作
	28	ビジュアルデザイン作品制作
	29	ビジュアルデザイン作品制作
	30	ビジュアルデザイン作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	オリジナル作品の制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	ドキュメント提出、発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	オリジナル作品の制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	ドキュメント提出、発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	卒業制作実習Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
	16	作品制作（１６）	46	作品制作（４６）
	17	作品制作（１７）	47	作品制作（４７）
	18	作品制作（１８）	48	作品制作（４８）
	19	作品制作（１９）	49	作品制作（４９）
	20	作品制作（２０）	50	作品制作（５０）
	21	作品制作（２１）	51	作品制作（５１）
	22	作品制作（２２）	52	作品制作（５２）
	23	作品制作（２３）	53	作品制作（５３）
	24	作品制作（２４）	54	作品制作（５４）
	25	作品制作（２５）	55	作品制作（５５）
	26	作品制作（２６）	56	作品制作（５６）
	27	作品制作（２７）	57	作品制作（５７）
	28	作品制作（２８）	58	作品制作（５８）
	29	作品制作（２９）	59	作品制作（５９）
	30	作品制作（３０）	60	作品制作（６０）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	卒業制作実習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
	16	作品制作（１６）	46	作品制作（４６）
	17	作品制作（１７）	47	作品制作（４７）
	18	作品制作（１８）	48	作品制作（４８）
	19	作品制作（１９）	49	作品制作（４９）
	20	作品制作（２０）	50	作品制作（５０）
	21	作品制作（２１）	51	作品制作（５１）
	22	作品制作（２２）	52	作品制作（５２）
	23	作品制作（２３）	53	作品制作（５３）
	24	作品制作（２４）	54	作品制作（５４）
	25	作品制作（２５）	55	作品制作（５５）
	26	作品制作（２６）	56	作品制作（５６）
	27	作品制作（２７）	57	作品制作（５７）
	28	作品制作（２８）	58	作品制作（５８）
	29	作品制作（２９）	59	作品制作（５９）
	30	作品制作（３０）	60	作品制作（６０）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	マンガ企画Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ネーム演習（１）	31	作画実習（１６）
	2	ネーム演習（２）	32	作画実習（１７）
	3	ネーム演習（３）	33	作画実習（１８）
	4	ネーム演習（４）	34	作画実習（１９）
	5	ネーム演習（５）	35	作画実習（２０）
	6	ネーム演習（６）	36	作画実習（２１）
	7	ネーム演習（７）	37	作画実習（２２）
	8	ネーム演習（８）	38	作画実習（２３）
	9	ネーム演習（９）	39	作画実習（２４）
	10	ネーム演習（１０）	40	作画実習（２５）
	11	ネーム演習（１１）	41	作画実習（２６）
	12	ネーム演習（１２）	42	作画実習（２７）
	13	ネーム演習（１３）	43	作画実習（２８）
	14	ネーム演習（１４）	44	作画実習（２９）
	15	ネーム演習（１５）	45	作画実習（３０）
	16	作画実習（１）		
	17	作画実習（２）		
	18	作画実習（３）		
	19	作画実習（４）		
	20	作画実習（５）		
	21	作画実習（６）		
	22	作画実習（７）		
	23	作画実習（８）		
	24	作画実習（９）		
	25	作画実習（１０）		
	26	作画実習（１１）		
	27	作画実習（１２）		
	28	作画実習（１３）		
	29	作画実習（１４）		
	30	作画実習（１５）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ企画Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	背景作画（下書き）	31	マンガ表現（２４）
	2	背景作画（ペン入れ）	32	マンガ表現（２５）
	3	キャラクター作画（下書き）	33	マンガ表現（２６）
	4	キャラクター作画（ペン入れ）	34	マンガ表現（２７）
	5	小物類作画（下書き）	35	マンガ表現（２８）
	6	小物類作画（ペン入れ）	36	マンガ表現（２９）
	7	トーン、ベタ	37	マンガ表現（３０）
	8	マンガ表現（１）	38	マンガ表現（３１）
	9	マンガ表現（２）	39	マンガ表現（３２）
	10	マンガ表現（３）	40	マンガ表現（３３）
	11	マンガ表現（４）	41	マンガ表現（３４）
	12	マンガ表現（５）	42	マンガ表現（３５）
	13	マンガ表現（６）	43	マンガ表現（３６）
	14	マンガ表現（７）	44	マンガ表現（３７）
	15	マンガ表現（８）	45	マンガ表現（３８）
	16	マンガ表現（９）		
	17	マンガ表現（１０）		
	18	マンガ表現（１１）		
	19	マンガ表現（１２）		
	20	マンガ表現（１３）		
	21	マンガ表現（１４）		
	22	マンガ表現（１５）		
	23	マンガ表現（１６）		
	24	マンガ表現（１７）		
	25	マンガ表現（１８）		
	26	マンガ表現（１９）		
	27	マンガ表現（２０）		
	28	マンガ表現（２１）		
	29	マンガ表現（２２）		
	30	マンガ表現（２３）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガⅡ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	３０時間	
授業回数	１５回	
授業概要	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	Clipstudioにてマンガ制作ができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１）
	2	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２）
	3	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（３）
	4	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（４）
	5	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（５）
	6	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（６）
	7	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（７）
	8	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（８）
	9	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（９）
	10	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１０）
	11	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１１）
	12	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１２）
	13	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１３）
	14	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１４）
	15	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１５）
	16	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１６）
	17	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１７）
	18	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１８）
	19	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１９）
	20	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２０）
	21	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２１）
	22	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２２）
	23	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２３）
	24	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２４）
	25	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２５）
	26	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２６）
	27	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２７）
	28	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２８）
	29	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２９）
	30	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（３０）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（１）	31	原稿制作（３１）
	2	原稿制作（２）	32	原稿制作（３２）
	3	原稿制作（３）	33	原稿制作（３３）
	4	原稿制作（４）	34	原稿制作（３４）
	5	原稿制作（５）	35	原稿制作（３５）
	6	原稿制作（６）	36	原稿制作（３６）
	7	原稿制作（７）	37	原稿制作（３７）
	8	原稿制作（８）	38	原稿制作（３８）
	9	原稿制作（９）	39	原稿制作（３９）
	10	原稿制作（１０）	40	原稿制作（４０）
	11	原稿制作（１１）	41	原稿制作（４１）
	12	原稿制作（１２）	42	原稿制作（４２）
	13	原稿制作（１３）	43	原稿制作（４３）
	14	原稿制作（１４）	44	原稿制作（４４）
	15	原稿制作（１５）	45	原稿制作（４５）
	16	原稿制作（１６）		
	17	原稿制作（１７）		
	18	原稿制作（１８）		
	19	原稿制作（１９）		
	20	原稿制作（２０）		
	21	原稿制作（２１）		
	22	原稿制作（２２）		
	23	原稿制作（２３）		
	24	原稿制作（２４）		
	25	原稿制作（２５）		
	26	原稿制作（２６）		
	27	原稿制作（２７）		
	28	原稿制作（２８）		
	29	原稿制作（２９）		
	30	原稿制作（３０）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	持ち込み、投稿に向けての原稿作成			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（１）	31	原稿制作（３１）
	2	原稿制作（２）	32	原稿制作（３２）
	3	原稿制作（３）	33	原稿制作（３３）
	4	原稿制作（４）	34	原稿制作（３４）
	5	原稿制作（５）	35	原稿制作（３５）
	6	原稿制作（６）	36	原稿制作（３６）
	7	原稿制作（７）	37	原稿制作（３７）
	8	原稿制作（８）	38	原稿制作（３８）
	9	原稿制作（９）	39	原稿制作（３９）
	10	原稿制作（１０）	40	原稿制作（４０）
	11	原稿制作（１１）	41	原稿制作（４１）
	12	原稿制作（１２）	42	原稿制作（４２）
	13	原稿制作（１３）	43	原稿制作（４３）
	14	原稿制作（１４）	44	原稿制作（４４）
	15	原稿制作（１５）	45	原稿制作（４５）
	16	原稿制作（１６）		
	17	原稿制作（１７）		
	18	原稿制作（１８）		
	19	原稿制作（１９）		
	20	原稿制作（２０）		
	21	原稿制作（２１）		
	22	原稿制作（２２）		
	23	原稿制作（２３）		
	24	原稿制作（２４）		
	25	原稿制作（２５）		
	26	原稿制作（２６）		
	27	原稿制作（２７）		
	28	原稿制作（２８）		
	29	原稿制作（２９）		
	30	原稿制作（３０）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ制作Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
授業概要	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	持込用原稿制作（１）	31	持込用原稿制作（３１）
	2	持込用原稿制作（２）	32	持込用原稿制作（３２）
	3	持込用原稿制作（３）	33	持込用原稿制作（３３）
	4	持込用原稿制作（４）	34	持込用原稿制作（３４）
	5	持込用原稿制作（５）	35	持込用原稿制作（３５）
	6	持込用原稿制作（６）	36	持込用原稿制作（３６）
	7	持込用原稿制作（７）	37	持込用原稿制作（３７）
	8	持込用原稿制作（８）	38	持込用原稿制作（３８）
	9	持込用原稿制作（９）	39	持込用原稿制作（３９）
	10	持込用原稿制作（１０）	40	持込用原稿制作（４０）
	11	持込用原稿制作（１１）	41	持込用原稿制作（４１）
	12	持込用原稿制作（１２）	42	持込用原稿制作（４２）
	13	持込用原稿制作（１３）	43	持込用原稿制作（４３）
	14	持込用原稿制作（１４）	44	持込用原稿制作（４４）
	15	持込用原稿制作（１５）	45	持込用原稿制作（４５）
	16	持込用原稿制作（１６）	46	持込用原稿制作（４６）
	17	持込用原稿制作（１７）	47	持込用原稿制作（４７）
	18	持込用原稿制作（１８）	48	持込用原稿制作（４８）
	19	持込用原稿制作（１９）	49	持込用原稿制作（４９）
	20	持込用原稿制作（２０）	50	持込用原稿制作（５０）
	21	持込用原稿制作（２１）	51	持込用原稿制作（５１）
	22	持込用原稿制作（２２）	52	持込用原稿制作（５２）
	23	持込用原稿制作（２３）	53	持込用原稿制作（５３）
	24	持込用原稿制作（２４）	54	持込用原稿制作（５４）
	25	持込用原稿制作（２５）	55	持込用原稿制作（５５）
	26	持込用原稿制作（２６）	56	持込用原稿制作（５６）
	27	持込用原稿制作（２７）	57	持込用原稿制作（５７）
	28	持込用原稿制作（２８）	58	持込用原稿制作（５８）
	29	持込用原稿制作（２９）	59	持込用原稿制作（５９）
	30	持込用原稿制作（３０）	60	持込用原稿制作（６０）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	持込用原稿制作（１）	31	持込用原稿制作（３１）
	2	持込用原稿制作（２）	32	持込用原稿制作（３２）
	3	持込用原稿制作（３）	33	持込用原稿制作（３３）
	4	持込用原稿制作（４）	34	持込用原稿制作（３４）
	5	持込用原稿制作（５）	35	持込用原稿制作（３５）
	6	持込用原稿制作（６）	36	持込用原稿制作（３６）
	7	持込用原稿制作（７）	37	持込用原稿制作（３７）
	8	持込用原稿制作（８）	38	持込用原稿制作（３８）
	9	持込用原稿制作（９）	39	持込用原稿制作（３９）
	10	持込用原稿制作（１０）	40	持込用原稿制作（４０）
	11	持込用原稿制作（１１）	41	持込用原稿制作（４１）
	12	持込用原稿制作（１２）	42	持込用原稿制作（４２）
	13	持込用原稿制作（１３）	43	持込用原稿制作（４３）
	14	持込用原稿制作（１４）	44	持込用原稿制作（４４）
	15	持込用原稿制作（１５）	45	持込用原稿制作（４５）
	16	持込用原稿制作（１６）		
	17	持込用原稿制作（１７）		
	18	持込用原稿制作（１８）		
	19	持込用原稿制作（１９）		
	20	持込用原稿制作（２０）		
	21	持込用原稿制作（２１）		
	22	持込用原稿制作（２２）		
	23	持込用原稿制作（２３）		
	24	持込用原稿制作（２４）		
	25	持込用原稿制作（２５）		
	26	持込用原稿制作（２６）		
	27	持込用原稿制作（２７）		
	28	持込用原稿制作（２８）		
	29	持込用原稿制作（２９）		
	30	持込用原稿制作（３０）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルマンガ制作Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０時間			
授業回数	６０回			
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏樹出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	持込用原稿制作（１）	31	持込用原稿制作（３１）
	2	持込用原稿制作（２）	32	持込用原稿制作（３２）
	3	持込用原稿制作（３）	33	持込用原稿制作（３３）
	4	持込用原稿制作（４）	34	持込用原稿制作（３４）
	5	持込用原稿制作（５）	35	持込用原稿制作（３５）
	6	持込用原稿制作（６）	36	持込用原稿制作（３６）
	7	持込用原稿制作（７）	37	持込用原稿制作（３７）
	8	持込用原稿制作（８）	38	持込用原稿制作（３８）
	9	持込用原稿制作（９）	39	持込用原稿制作（３９）
	10	持込用原稿制作（１０）	40	持込用原稿制作（４０）
	11	持込用原稿制作（１１）	41	持込用原稿制作（４１）
	12	持込用原稿制作（１２）	42	持込用原稿制作（４２）
	13	持込用原稿制作（１３）	43	持込用原稿制作（４３）
	14	持込用原稿制作（１４）	44	持込用原稿制作（４４）
	15	持込用原稿制作（１５）	45	持込用原稿制作（４５）
	16	持込用原稿制作（１６）	46	持込用原稿制作（４６）
	17	持込用原稿制作（１７）	47	持込用原稿制作（４７）
	18	持込用原稿制作（１８）	48	持込用原稿制作（４８）
	19	持込用原稿制作（１９）	49	持込用原稿制作（４９）
	20	持込用原稿制作（２０）	50	持込用原稿制作（５０）
	21	持込用原稿制作（２１）	51	持込用原稿制作（５１）
	22	持込用原稿制作（２２）	52	持込用原稿制作（５２）
	23	持込用原稿制作（２３）	53	持込用原稿制作（５３）
	24	持込用原稿制作（２４）	54	持込用原稿制作（５４）
	25	持込用原稿制作（２５）	55	持込用原稿制作（５５）
	26	持込用原稿制作（２６）	56	持込用原稿制作（５６）
	27	持込用原稿制作（２７）	57	持込用原稿制作（５７）
	28	持込用原稿制作（２８）	58	持込用原稿制作（５８）
	29	持込用原稿制作（２９）	59	持込用原稿制作（５９）
	30	持込用原稿制作（３０）	60	持込用原稿制作（６０）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルマンガ制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	持込用原稿制作（１）	31	持込用原稿制作（３１）
	2	持込用原稿制作（２）	32	持込用原稿制作（３２）
	3	持込用原稿制作（３）	33	持込用原稿制作（３３）
	4	持込用原稿制作（４）	34	持込用原稿制作（３４）
	5	持込用原稿制作（５）	35	持込用原稿制作（３５）
	6	持込用原稿制作（６）	36	持込用原稿制作（３６）
	7	持込用原稿制作（７）	37	持込用原稿制作（３７）
	8	持込用原稿制作（８）	38	持込用原稿制作（３８）
	9	持込用原稿制作（９）	39	持込用原稿制作（３９）
	10	持込用原稿制作（１０）	40	持込用原稿制作（４０）
	11	持込用原稿制作（１１）	41	持込用原稿制作（４１）
	12	持込用原稿制作（１２）	42	持込用原稿制作（４２）
	13	持込用原稿制作（１３）	43	持込用原稿制作（４３）
	14	持込用原稿制作（１４）	44	持込用原稿制作（４４）
	15	持込用原稿制作（１５）	45	持込用原稿制作（４５）
	16	持込用原稿制作（１６）		
	17	持込用原稿制作（１７）		
	18	持込用原稿制作（１８）		
	19	持込用原稿制作（１９）		
	20	持込用原稿制作（２０）		
	21	持込用原稿制作（２１）		
	22	持込用原稿制作（２２）		
	23	持込用原稿制作（２３）		
	24	持込用原稿制作（２４）		
	25	持込用原稿制作（２５）		
	26	持込用原稿制作（２６）		
	27	持込用原稿制作（２７）		
	28	持込用原稿制作（２８）		
	29	持込用原稿制作（２９）		
	30	持込用原稿制作（３０）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
	16	作品制作（１６）		
	17	作品制作（１７）		
	18	作品制作（１８）		
	19	作品制作（１９）		
	20	作品制作（２０）		
	21	作品制作（２１）		
	22	作品制作（２２）		
	23	作品制作（２３）		
	24	作品制作（２４）		
	25	作品制作（２５）		
	26	作品制作（２６）		
	27	作品制作（２７）		
	28	作品制作（２８）		
	29	作品制作（２９）		
	30	作品制作（３０）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト制作Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、作品制作を行う
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	デザイン制作（1）	31	デザイン制作（３１）
	2	デザイン制作（2）	32	デザイン制作（３２）
	3	デザイン制作（3）	33	デザイン制作（３３）
	4	デザイン制作（4）	34	デザイン制作（３４）
	5	デザイン制作（5）	35	デザイン制作（３５）
	6	デザイン制作（6）	36	デザイン制作（３６）
	7	デザイン制作（7）	37	デザイン制作（３７）
	8	デザイン制作（8）	38	デザイン制作（３８）
	9	デザイン制作（9）	39	デザイン制作（３９）
	10	デザイン制作（１０）	40	デザイン制作（４０）
	11	デザイン制作（１１）	41	デザイン制作（４１）
	12	デザイン制作（１２）	42	デザイン制作（４２）
	13	デザイン制作（１３）	43	デザイン制作（４３）
	14	デザイン制作（１４）	44	デザイン制作（４４）
	15	デザイン制作（１５）	45	デザイン制作（４５）
	16	デザイン制作（１６）		
	17	デザイン制作（１７）		
	18	デザイン制作（１８）		
	19	デザイン制作（１９）		
	20	デザイン制作（２０）		
	21	デザイン制作（２１）		
	22	デザイン制作（２２）		
	23	デザイン制作（２３）		
	24	デザイン制作（２４）		
	25	デザイン制作（２５）		
	26	デザイン制作（２６）		
	27	デザイン制作（２７）		
	28	デザイン制作（２８）		
	29	デザイン制作（２９）		
	30	デザイン制作（３０）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	講義及び実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる
教科書	なし
特記	

授業計画

1	ポートフォリオの基本（1）	31	ポートフォリオ制作（１６）
2	ポートフォリオの基本（2）	32	ポートフォリオ制作（１７）
3	ポートフォリオの基本（3）	33	ポートフォリオ制作（１８）
4	ポートフォリオの基本（4）	34	ポートフォリオ制作（１９）
5	ポートフォリオの基本（5）	35	ポートフォリオ制作（２０）
6	ポートフォリオの基本（6）	36	ポートフォリオ制作（２１）
7	効果的なポートフォリオ（1）	37	ポートフォリオ制作（２２）
8	効果的なポートフォリオ（2）	38	ポートフォリオ制作（２３）
9	効果的なポートフォリオ（3）	39	ポートフォリオ制作（２４）
10	効果的なポートフォリオ（4）	40	ポートフォリオ制作（２５）
11	効果的なポートフォリオ（5）	41	ポートフォリオ制作（２６）
12	効果的なポートフォリオ（6）	42	プレゼンテーション準備（1）
13	効果的なポートフォリオ（7）	43	プレゼンテーション準備（2）
14	効果的なポートフォリオ（8）	44	プレゼンテーション準備（3）
15	効果的なポートフォリオ（9）	45	プレゼンテーション
16	ポートフォリオ制作（1）		
17	ポートフォリオ制作（2）		
18	ポートフォリオ制作（3）		
19	ポートフォリオ制作（4）		
20	ポートフォリオ制作（5）		
21	ポートフォリオ制作（6）		
22	ポートフォリオ制作（7）		
23	ポートフォリオ制作（8）		
24	ポートフォリオ制作（9）		
25	ポートフォリオ制作（１０）		
26	ポートフォリオ制作（１１）		
27	ポートフォリオ制作（１２）		
28	ポートフォリオ制作（１３）		
29	ポートフォリオ制作（１４）		
30	ポートフォリオ制作（１５）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオ制作（１）	31	ポートフォリオ制作（３１）
	2	ポートフォリオ制作（２）	32	ポートフォリオ制作（３２）
	3	ポートフォリオ制作（３）	33	ポートフォリオ制作（３３）
	4	ポートフォリオ制作（４）	34	ポートフォリオ制作（３４）
	5	ポートフォリオ制作（５）	35	ポートフォリオ制作（３５）
	6	ポートフォリオ制作（６）	36	ポートフォリオ制作（３６）
	7	ポートフォリオ制作（７）	37	ポートフォリオ制作（３７）
	8	ポートフォリオ制作（８）	38	ポートフォリオ制作（３８）
	9	ポートフォリオ制作（９）	39	ポートフォリオ制作（３９）
	10	ポートフォリオ制作（１０）	40	ポートフォリオ制作（４０）
	11	ポートフォリオ制作（１１）	41	ポートフォリオ制作（４１）
	12	ポートフォリオ制作（１２）	42	ポートフォリオ制作（４２）
	13	ポートフォリオ制作（１３）	43	ポートフォリオ制作（４３）
	14	ポートフォリオ制作（１４）	44	ポートフォリオ制作（４４）
	15	ポートフォリオ制作（１５）	45	ポートフォリオ制作（４５）
	16	ポートフォリオ制作（１６）		
	17	ポートフォリオ制作（１７）		
	18	ポートフォリオ制作（１８）		
	19	ポートフォリオ制作（１９）		
	20	ポートフォリオ制作（２０）		
	21	ポートフォリオ制作（２１）		
	22	ポートフォリオ制作（２２）		
	23	ポートフォリオ制作（２３）		
	24	ポートフォリオ制作（２４）		
	25	ポートフォリオ制作（２５）		
	26	ポートフォリオ制作（２６）		
	27	ポートフォリオ制作（２７）		
	28	ポートフォリオ制作（２８）		
	29	ポートフォリオ制作（２９）		
	30	ポートフォリオ制作（３０）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーションⅠ			
実務家教員				
学部・学科	メディア情報学科			
履修年次	２年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	９０時間			
授業回数	４５回			
授業概要	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	プレゼンテーション力の向上を目標とする			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションの基本（1）	31	プレゼンを意識した作品制作（１６）
	2	プレゼンテーションの基本（2）	32	プレゼンを意識した作品制作（１７）
	3	PowerPointの基礎（1）	33	プレゼンを意識した作品制作（１８）
	4	PowerPointの基礎（2）	34	プレゼンを意識した作品制作（１９）
	5	PowerPointの基礎（3）	35	プレゼンを意識した作品制作（２０）
	6	PowerPointの効果的技法（1）	36	プレゼンを意識した作品制作（２１）
	7	PowerPointの効果的技法（2）	37	プレゼンを意識した作品制作（２２）
	8	PowerPointの効果的技法（3）	38	プレゼンを意識した作品制作（２３）
	9	プレゼンテーション練習（1）	39	プレゼンを意識した作品制作（２４）
	10	プレゼンテーション練習（2）	40	プレゼンを意識した作品制作（２５）
	11	プレゼンテーション練習（3）	41	プレゼンを意識した作品制作（２６）
	12	プレゼンテーション練習（4）	42	プレゼンを意識した作品制作（２７）
	13	プレゼンテーション練習（5）	43	プレゼンを意識した作品制作（２８）
	14	プレゼンテーション練習（6）	44	プレゼンを意識した作品制作（２９）
	15	振り返り	45	プレゼンを意識した作品制作（３０）
	16	プレゼンを意識した作品制作（1）		
	17	プレゼンを意識した作品制作（2）		
	18	プレゼンを意識した作品制作（3）		
	19	プレゼンを意識した作品制作（4）		
	20	プレゼンを意識した作品制作（5）		
	21	プレゼンを意識した作品制作（6）		
	22	プレゼンを意識した作品制作（7）		
	23	プレゼンを意識した作品制作（8）		
	24	プレゼンを意識した作品制作（9）		
	25	プレゼンを意識した作品制作（１０）		
	26	プレゼンを意識した作品制作（１１）		
	27	プレゼンを意識した作品制作（１２）		
	28	プレゼンを意識した作品制作（１３）		
	29	プレゼンを意識した作品制作（１４）		
	30	プレゼンを意識した作品制作（１５）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト構成Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	オリジナル作品の完成度を高め、作品制作に活かすことができる
教科書	なし
特記	

授業計画

1	効果的なエフェクト（１）	31	効果的なエフェクト（３１）
2	効果的なエフェクト（２）	32	効果的なエフェクト（３２）
3	効果的なエフェクト（３）	33	効果的なエフェクト（３３）
4	効果的なエフェクト（４）	34	効果的なエフェクト（３４）
5	効果的なエフェクト（５）	35	効果的なエフェクト（３５）
6	効果的なエフェクト（６）	36	効果的なエフェクト（３６）
7	効果的なエフェクト（７）	37	効果的なエフェクト（３７）
8	効果的なエフェクト（８）	38	効果的なエフェクト（３８）
9	効果的なエフェクト（９）	39	効果的なエフェクト（３９）
10	効果的なエフェクト（１０）	40	効果的なエフェクト（４０）
11	効果的なエフェクト（１１）	41	効果的なエフェクト（４１）
12	効果的なエフェクト（１２）	42	効果的なエフェクト（４２）
13	効果的なエフェクト（１３）	43	効果的なエフェクト（４３）
14	効果的なエフェクト（１４）	44	効果的なエフェクト（４４）
15	効果的なエフェクト（１５）	45	効果的なエフェクト（４５）
16	効果的なエフェクト（１６）		
17	効果的なエフェクト（１７）		
18	効果的なエフェクト（１８）		
19	効果的なエフェクト（１９）		
20	効果的なエフェクト（２０）		
21	効果的なエフェクト（２１）		
22	効果的なエフェクト（２２）		
23	効果的なエフェクト（２３）		
24	効果的なエフェクト（２４）		
25	効果的なエフェクト（２５）		
26	効果的なエフェクト（２６）		
27	効果的なエフェクト（２７）		
28	効果的なエフェクト（２８）		
29	効果的なエフェクト（２９）		
30	効果的なエフェクト（３０）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト構成Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０時間
授業回数	３０回
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	各種コンテスト入賞を目標に、イラスト制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	コンテスト用作品制作（１）	31	展示会用作品制作（１６）
	2	コンテスト用作品制作（２）	32	展示会用作品制作（１７）
	3	コンテスト用作品制作（３）	33	展示会用作品制作（１８）
	4	コンテスト用作品制作（４）	34	展示会用作品制作（１９）
	5	コンテスト用作品制作（５）	35	展示会用作品制作（２０）
	6	コンテスト用作品制作（６）	36	展示会用作品制作（２１）
	7	コンテスト用作品制作（７）	37	展示会用作品制作（２２）
	8	コンテスト用作品制作（８）	38	展示会用作品制作（２３）
	9	コンテスト用作品制作（９）	39	展示会用作品制作（２４）
	10	コンテスト用作品制作（１０）	40	展示会用作品制作（２５）
	11	コンテスト用作品制作（１１）	41	展示会用作品制作（２６）
	12	コンテスト用作品制作（１２）	42	展示会用作品制作（２７）
	13	コンテスト用作品制作（１３）	43	展示会用作品制作（２８）
	14	コンテスト用作品制作（１４）	44	展示会用作品制作（２９）
	15	コンテスト用作品制作（１５）	45	展示会用作品制作（３０）
	16	展示会用作品制作（１）		
	17	展示会用作品制作（２）		
	18	展示会用作品制作（３）		
	19	展示会用作品制作（４）		
	20	展示会用作品制作（５）		
	21	展示会用作品制作（６）		
	22	展示会用作品制作（７）		
	23	展示会用作品制作（８）		
	24	展示会用作品制作（９）		
	25	展示会用作品制作（１０）		
	26	展示会用作品制作（１１）		
	27	展示会用作品制作（１２）		
	28	展示会用作品制作（１３）		
	29	展示会用作品制作（１４）		
	30	展示会用作品制作（１５）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	キャラクターデザイン演習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	講義及び実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
授業概要	ClipStudio,Photoshopによてゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	キャラクターデザインのクオリティを上げる
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	アイテムデザイン（１）	31	イラスト制作（１６）
	2	アイテムデザイン（２）	32	イラスト制作（１７）
	3	アイテムデザイン（３）	33	イラスト制作（１８）
	4	アイテムデザイン（４）	34	イラスト制作（１９）
	5	アイテムデザイン（５）	35	イラスト制作（２０）
	6	アイテムデザイン（６）	36	イラスト制作（２１）
	7	アイテムデザイン（７）	37	イラスト制作（２２）
	8	アイテムデザイン（８）	38	イラスト制作（２３）
	9	アイテムデザイン（９）	39	イラスト制作（２４）
	10	アイテムデザイン（１０）	40	イラスト制作（２５）
	11	背景デザイン（１）	41	イラスト制作（２６）
	12	背景デザイン（２）	42	イラスト制作（２７）
	13	背景デザイン（３）	43	イラスト制作（２８）
	14	背景デザイン（４）	44	イラスト制作（２９）
	15	背景デザイン（５）	45	イラスト制作（３０）
	16	イラスト制作（１）		
	17	イラスト制作（２）		
	18	イラスト制作（３）		
	19	イラスト制作（４）		
	20	イラスト制作（５）		
	21	イラスト制作（６）		
	22	イラスト制作（７）		
	23	イラスト制作（８）		
	24	イラスト制作（９）		
	25	イラスト制作（１０）		
	26	イラスト制作（１１）		
	27	イラスト制作（１２）		
	28	イラスト制作（１３）		
	29	イラスト制作（１４）		
	30	イラスト制作（１５）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	キャラクターデザイン演習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０時間
授業回数	３０回
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	コンテスト用作品制作（１）	31	コンテスト用作品制作（３１）
	2	コンテスト用作品制作（２）	32	コンテスト用作品制作（３２）
	3	コンテスト用作品制作（３）	33	コンテスト用作品制作（３３）
	4	コンテスト用作品制作（４）	34	コンテスト用作品制作（３４）
	5	コンテスト用作品制作（５）	35	コンテスト用作品制作（３５）
	6	コンテスト用作品制作（６）	36	コンテスト用作品制作（３６）
	7	コンテスト用作品制作（７）	37	コンテスト用作品制作（３７）
	8	コンテスト用作品制作（８）	38	コンテスト用作品制作（３８）
	9	コンテスト用作品制作（９）	39	コンテスト用作品制作（３９）
	10	コンテスト用作品制作（１０）	40	コンテスト用作品制作（４０）
	11	コンテスト用作品制作（１１）	41	コンテスト用作品制作（４１）
	12	コンテスト用作品制作（１２）	42	コンテスト用作品制作（４２）
	13	コンテスト用作品制作（１３）	43	コンテスト用作品制作（４３）
	14	コンテスト用作品制作（１４）	44	コンテスト用作品制作（４４）
	15	コンテスト用作品制作（１５）	45	コンテスト用作品制作（４５）
	16	コンテスト用作品制作（１６）		
	17	コンテスト用作品制作（１７）		
	18	コンテスト用作品制作（１８）		
	19	コンテスト用作品制作（１９）		
	20	コンテスト用作品制作（２０）		
	21	コンテスト用作品制作（２１）		
	22	コンテスト用作品制作（２２）		
	23	コンテスト用作品制作（２３）		
	24	コンテスト用作品制作（２４）		
	25	コンテスト用作品制作（２５）		
	26	コンテスト用作品制作（２６）		
	27	コンテスト用作品制作（２７）		
	28	コンテスト用作品制作（２８）		
	29	コンテスト用作品制作（２９）		
	30	コンテスト用作品制作（３０）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト表現Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	講義及び実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	オリジナルの完成度を高め、作品制作に活かすことができる
教科書	なし
特記	

授業計画

1	背景デザイン（1）	31	イラスト制作（１１）
2	背景デザイン（2）	32	イラスト制作（１２）
3	背景デザイン（3）	33	イラスト制作（１３）
4	背景デザイン（4）	34	イラスト制作（１４）
5	背景デザイン（5）	35	イラスト制作（１５）
6	背景デザイン（6）	36	イラスト制作（１６）
7	背景デザイン（7）	37	イラスト制作（１７）
8	背景デザイン（8）	38	イラスト制作（１８）
9	背景デザイン（9）	39	イラスト制作（１９）
10	背景デザイン（１０）	40	イラスト制作（２０）
11	効果的なエフェクト（1）	41	イラスト制作（２１）
12	効果的なエフェクト（2）	42	イラスト制作（２２）
13	効果的なエフェクト（3）	43	イラスト制作（２３）
14	効果的なエフェクト（4）	44	イラスト制作（２４）
15	効果的なエフェクト（5）	45	イラスト制作（２５）
16	効果的なエフェクト（6）		
17	効果的なエフェクト（7）		
18	効果的なエフェクト（8）		
19	効果的なエフェクト（9）		
20	効果的なエフェクト（１０）		
21	イラスト制作（1）		
22	イラスト制作（2）		
23	イラスト制作（3）		
24	イラスト制作（4）		
25	イラスト制作（5）		
26	イラスト制作（6）		
27	イラスト制作（7）		
28	イラスト制作（8）		
29	イラスト制作（9）		
30	イラスト制作（１０）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト表現Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	メディア情報学科
履修年次	２年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０時間
授業回数	４５回
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする
教科書	なし
特記	

授業計画

1	ポスター等作品制作（１）	31	展示会用作品制作（１６）
2	ポスター等作品制作（２）	32	展示会用作品制作（１７）
3	ポスター等作品制作（３）	33	展示会用作品制作（１８）
4	ポスター等作品制作（４）	34	展示会用作品制作（１９）
5	ポスター等作品制作（５）	35	展示会用作品制作（２０）
6	ポスター等作品制作（６）	36	展示会用作品制作（２１）
7	ポスター等作品制作（７）	37	展示会用作品制作（２２）
8	ポスター等作品制作（８）	38	展示会用作品制作（２３）
9	ポスター等作品制作（９）	39	展示会用作品制作（２４）
10	ポスター等作品制作（１０）	40	展示会用作品制作（２５）
11	ポスター等作品制作（１１）	41	展示会用作品制作（２６）
12	ポスター等作品制作（１２）	42	展示会用作品制作（２７）
13	ポスター等作品制作（１３）	43	展示会用作品制作（２８）
14	ポスター等作品制作（１４）	44	展示会用作品制作（２９）
15	ポスター等作品制作（１５）	45	展示会用作品制作（３０）
16	展示会用作品制作（１）		
17	展示会用作品制作（２）		
18	展示会用作品制作（３）		
19	展示会用作品制作（４）		
20	展示会用作品制作（５）		
21	展示会用作品制作（６）		
22	展示会用作品制作（７）		
23	展示会用作品制作（８）		
24	展示会用作品制作（９）		
25	展示会用作品制作（１０）		
26	展示会用作品制作（１１）		
27	展示会用作品制作（１２）		
28	展示会用作品制作（１３）		
29	展示会用作品制作（１４）		
30	展示会用作品制作（１５）		

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　有識者による講評で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	日本語総合Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	業界用語及び日本語の常識について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	業界及び日本語の常識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	日本語の常識（１）
	2	日本語の常識（２）
	3	四字熟語（１）
	4	四字熟語（２）
	5	四字熟語（３）
	6	四字熟語（４）
	7	重複語（１）
	8	重複語（２）
	9	間違いやすい言葉（１）
	10	間違いやすい言葉（２）
	11	間違いやすい言葉（３）
	12	間違いやすい言葉（４）
	13	カタカナ表記（１）
	14	カタカナ表記（２）
	15	カタカナ表記（３）
	16	カタカナ表記（４）
	17	朗読とは（１）
	18	朗読とは（２）
	19	朗読の準備（１）
	20	朗読の準備（２）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	日本語総合Ⅴ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	業界用語及び日本語の常識について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	業界及び日本語の常識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	朗読の基本（１）
	2	朗読の基本（２）
	3	朗読のポイント（１）
	4	朗読のポイント（２）
	5	朗読例題　（１）
	6	朗読例題　（２）
	7	ラジオ放送基礎知識（１）
	8	ラジオ放送基礎知識（２）
	9	ラジオ番組制作手順（１）
	10	ラジオ番組制作手順（２）
	11	ラジオ番組制作用語（１）
	12	ラジオ番組制作用語（２）
	13	番組権利関係の知識（１）
	14	番組権利関係の知識（２）
	15	応用司会（講演会（１））
	16	応用司会（講演会（２））
	17	応用司会（イベント（１））
	18	応用司会（イベント（２））
	19	応用司会（球技（１））
	20	応用司会（球技（２））
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	日本語総合Ⅵ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	業界用語及び日本語の常識について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	業界及び日本語の常識を習得する	
教科書	配布プリント・資料	
特記		
授業計画	1	司会実践（講演会（１））
	2	司会実践（講演会（２））
	3	司会実践（イベント（１））
	4	司会実践（イベント（２））
	5	司会実践（球技（１））
	6	司会実践（球技（２））
	7	応用アナウンス（講演会（１））
	8	応用アナウンス（講演会（２））
	9	応用アナウンス（イベント競技（１））
	10	応用アナウンス（イベント競技（２））
	11	応用アナウンス（イベント競技（３））
	12	応用アナウンス（イベント競技（４））
	13	応用アナウンス（球技（１））
	14	応用アナウンス（球技（２））
	15	応用アナウンス（球技③）
	16	応用アナウンス（球技④）
	17	アナウンス実践（イベント競技（１））
	18	アナウンス実践（イベント競技（２））
	19	アナウンス実践（球技（１））
	20	アナウンス実践（球技（２））
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	言語理論Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	言語理論の応用について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	言語の応用知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	滑舌訓練例題（１）　ア行（１）
	2	滑舌訓練例題（２）　ア行（２）
	3	滑舌訓練例題（３）　ア母音系
	4	滑舌訓練例題（４）　イ母音系
	5	滑舌訓練例題（５）　ウ母音系
	6	滑舌訓練例題（６）　エ母音系
	7	滑舌訓練例題（７）　オ母音系
	8	滑舌訓練例題（８）　カ・ガ・キャ・ギャ行
	9	滑舌訓練例題（９）　サ・ザ・シャ・ジャ行
	10	滑舌訓練例題（１０）　タ・ダ・チャ行
	11	滑舌訓練例題（１１）　ナ・ニャ行
	12	滑舌訓練例題（１２）　ハ・バ・パ・ヒャ・ヒュ・ヒョ・ビャ・ピャ行（１）
	13	滑舌訓練例題（１３）　ハ・バ・パ・ヒャ・ヒュ・ヒョ・ビャ・ピャ行（２）
	14	滑舌訓練例題（１４）　マ・ミャ・ヤ行
	15	滑舌訓練例題（１５）　ラ・リャ・ワ行
	16	滑舌訓練例題（１６）　外来語音
	17	滑舌訓練例題（１７）　ガ・ギャ行の鼻濁音（１）
	18	滑舌訓練例題（１８）　ガ・ギャ行の鼻濁音（２）
	19	滑舌訓練例題（１９）　鼻濁音の例外その他（１）
	20	滑舌訓練例題（２０）　鼻濁音の例外その他（２）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	言語理論Ⅴ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	言語理論の応用について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	言語の応用知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	滑舌訓練例題（２１）　母音無声化（1）
	2	滑舌訓練例題（２２）　母音無声化（2）
	3	滑舌訓練例題（２３）　撥音（1）
	4	滑舌訓練例題（２４）　撥音（2）
	5	滑舌訓練例題（２５）　促音（1）
	6	滑舌訓練例題（２６）　促音（2）
	7	滑舌訓練例題（２７）　長音・引く音（1）
	8	滑舌訓練例題（２８）　長音・引く音（2）
	9	滑舌訓練例題（２９）　長い言葉（1）
	10	滑舌訓練例題（３０）　長い言葉（2）
	11	アニメ制作（1）
	12	アニメ制作（2）
	13	アニメ制作（3）
	14	映像制作（1）
	15	映像制作（2）
	16	映像制作（3）
	17	作品制作用語（1）
	18	作品制作用語（2）
	19	作品制作用語（3）
	20	作品制作用語（4）
	21	総合演習（1）
	22	総合演習（2）
	23	総合演習（3）
	24	総合演習（4）
	25	総合演習（5）
	26	総合演習（6）
	27	総合演習（7）
	28	総合演習（8）
	29	総合演習（9）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	言語理論Ⅵ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	言語理論の応用について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	言語の応用知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	実践応用問題演習（１）
	2	実践応用問題演習復習（１）
	3	実践応用問題演習（２）
	4	実践応用問題演習復習（２）
	5	実践応用問題演習（３）
	6	実践応用問題演習復習（３）
	7	実践応用問題演習（４）
	8	実践応用問題演習復習（４）
	9	実践応用問題演習（５）
	10	実践応用問題演習復習（５）
	11	実践応用問題演習（６）
	12	実践応用問題演習復習（６）
	13	実践応用問題演習（７）
	14	実践応用問題演習復習（７）
	15	実践応用問題演習（８）
	16	実践応用問題演習復習（８）
	17	実践応用問題演習（９）
	18	実践応用問題演習復習（９）
	19	実践応用問題演習（１０）
	20	実践応用問題演習復習（１０）
	21	実践応用問題演習（１１）
	22	実践応用問題演習復習（１１）
	23	実践応用問題演習（１２）
	24	実践応用問題演習復習（１２）
	25	実践応用問題演習（１３）
	26	実践応用問題演習復習（１３）
	27	実践応用問題演習（１４）
	28	実践応用問題演習復習（１４）
	29	実践応用問題演習（１５）
	30	実践応用問題演習復習（１５）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	発音概論Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発音応用実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音応用知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	発声発音応用　実技試験対策（１）（発声母音）
	2	発声発音応用　実技試験対策（２）（発声母音）
	3	発声発音応用　実技試験対策（３）（発声母音）
	4	発声発音応用　実技試験対策（４）（発声子音）
	5	発声発音応用　実技試験対策（５）（発声子音）
	6	発声発音応用　実技試験対策（６）（発声子音）
	7	発声発音応用　実技試験対策（７）（鼻濁音）
	8	発声発音応用　実技試験対策（８）（鼻濁音）
	9	発声発音応用　実技試験対策（９）（鼻濁音）
	10	発声発音応用　実技試験対策（１０）（母音無声化）
	11	発声発音応用　実技試験対策（１１）（母音無声化）
	12	発声発音応用　実技試験対策（１２）（母音無声化）
	13	発声発音応用　実技試験対策（１３）（滑舌）
	14	発声発音応用　実技試験対策（１４）（滑舌）
	15	発声発音応用　実技試験対策（１５）（滑舌）
	16	発声発音応用　実技試験対策（１６）（アクセント）
	17	発声発音応用　実技試験対策（１７）（アクセント）
	18	発声発音応用　実技試験対策（１８）（アクセント）
	19	発声発音応用　実技試験対策（１９）（自己アピール）
	20	発声発音応用　実技試験対策（２０）（自己アピール）
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	発音概論Ⅴ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発音応用実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音応用知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	応用発声発音（滑舌例題（１））
	2	応用発声発音（滑舌例題（２））
	3	応用発声発音（滑舌例題（３））
	4	応用発声発音（滑舌例題（４））
	5	応用発声発音（滑舌例題（５））
	6	基礎発声発音（舞台（１））
	7	基礎発声発音（舞台（２））
	8	基礎発声発音（舞台（３））
	9	基礎発声発音（舞台（４））
	10	基礎発声発音（舞台（５））
	11	基礎発声発音（ドラマ（１））
	12	基礎発声発音（ドラマ（２））
	13	基礎発声発音（ドラマ（３））
	14	基礎発声発音（ドラマ（４））
	15	基礎発声発音（ドラマ（５））
	16	基礎発声発音（朗読（１））
	17	基礎発声発音（朗読（２））
	18	基礎発声発音（朗読（３））
	19	基礎発声発音（朗読（４））
	20	基礎発声発音（朗読（５））
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	発音概論VI	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発音応用実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発音応用知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	応用発声発音（ナレーション（１））
	2	応用発声発音（ナレーション（２））
	3	応用発声発音（ナレーション（３））
	4	応用発声発音（ナレーション（４））
	5	応用発声発音（ナレーション（５））
	6	応用発声発音（リポート（１））
	7	応用発声発音（リポート（２））
	8	応用発声発音（リポート（３））
	9	応用発声発音（リポート（４））
	10	応用発声発音（リポート（５））
	11	応用発声発音（CM（１））
	12	応用発声発音（CM（２））
	13	応用発声発音（CM（３））
	14	応用発声発音（CM（４））
	15	応用発声発音（CM（５））
	16	応用発声発音（ニュース（１））
	17	応用発声発音（ニュース（２））
	18	応用発声発音（ニュース（３））
	19	応用発声発音（ニュース（４））
	20	応用発声発音（ニュース（５））
	21	総合演習（１）
	22	総合演習（２）
	23	総合演習（３）
	24	総合演習（４）
	25	総合演習（５）
	26	総合演習（６）
	27	総合演習（７）
	28	総合演習（８）
	29	総合演習（９）
	30	総合演習（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	声及び演技技術の集大成実技発表及び作品制作	
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション	
達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を結果として残す	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	声優業界研究（１）
	2	声優業界研究（２）
	3	声優業界研究（３）
	4	声優業界研究（４）
	5	声優業界研究（５）
	6	声優業界研究（６）
	7	声優業界研究（７）
	8	声優業界研究（８）
	9	声優業界研究（９）
	10	声優業界研究（１０）
	11	声優研究発表（１）
	12	声優研究発表（２）
	13	声優研究発表（３）
	14	声優研究発表（４）
	15	声優研究発表（５）
	16	声優研究発表（６）
	17	声優研究発表（７）
	18	声優研究発表（８）
	19	声優研究発表（９）
	20	声優研究発表（１０）
	21	声優オーディション（１）
	22	声優オーディション（２）
	23	声優オーディション（３）
	24	声優オーディション（４）
	25	声優オーディション（５）
	26	声優オーディション（６）
	27	声優オーディション（７）
	28	声優オーディション（８）
	29	声優オーディション（９）
	30	声優オーディション（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100%　研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	声及び演技技術の集大成実技発表及び作品制作	
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション	
達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を結果として残す	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	俳優業界研究（１）
	2	俳優業界研究（２）
	3	俳優業界研究（３）
	4	俳優業界研究（４）
	5	俳優業界研究（５）
	6	俳優業界研究（６）
	7	俳優業界研究（７）
	8	俳優業界研究（８）
	9	俳優業界研究（９）
	10	俳優業界研究（１０）
	11	俳優研究発表（１）
	12	俳優研究発表（２）
	13	俳優研究発表（３）
	14	俳優研究発表（４）
	15	俳優研究発表（５）
	16	俳優研究発表（６）
	17	俳優研究発表（７）
	18	俳優研究発表（８）
	19	俳優研究発表（９）
	20	俳優研究発表（１０）
	21	俳優オーディション（１）
	22	俳優オーディション（２）
	23	俳優オーディション（３）
	24	俳優オーディション（４）
	25	俳優オーディション（５）
	26	俳優オーディション（６）
	27	俳優オーディション（７）
	28	俳優オーディション（８）
	29	俳優オーディション（９）
	30	俳優オーディション（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100%　研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	声及び演技技術の集大成実技発表及び作品制作	
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション	
達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を結果として残す	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	声優オーディション（１１）
	2	声優オーディション（１２）
	3	声優オーディション（１３）
	4	声優オーディション（１４）
	5	声優オーディション（１５）
	6	声優オーディション（１６）
	7	声優オーディション（１７）
	8	声優オーディション（１８）
	9	声優オーディション（１９）
	10	声優オーディション（２０）
	11	音声演技研究（１）
	12	音声演技研究（２）
	13	音声演技研究（３）
	14	音声演技研究（４）
	15	音声演技研究（５）
	16	音声演技研究（６）
	17	音声演技研究（７）
	18	音声演技研究（８）
	19	音声演技研究（９）
	20	音声演技研究（１０）
	21	音声演技研究発表（１）
	22	音声演技研究発表（２）
	23	音声演技研究発表（３）
	24	音声演技研究発表（４）
	25	音声演技研究発表（５）
	26	音声演技研究発表（６）
	27	音声演技研究発表（７）
	28	音声演技研究発表（８）
	29	音声演技研究発表（９）
	30	音声演技研究発表（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100%　研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	声及び演技技術の集大成実技発表及び作品制作	
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション	
達成目標	発声演技等、学んだ内容の集大成を結果として残す	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	俳優オーディション（１１）
	2	俳優オーディション（１２）
	3	俳優オーディション（１３）
	4	俳優オーディション（１４）
	5	俳優オーディション（１５）
	6	俳優オーディション（１６）
	7	俳優オーディション（１７）
	8	俳優オーディション（１８）
	9	俳優オーディション（１９）
	10	俳優オーディション（２０）
	11	舞台演技研究（１）
	12	舞台演技研究（２）
	13	舞台演技研究（３）
	14	舞台演技研究（４）
	15	舞台演技研究（５）
	16	舞台演技研究（６）
	17	舞台演技研究（７）
	18	舞台演技研究（８）
	19	舞台演技研究（９）
	20	舞台演技研究（１０）
	21	舞台演技研究発表（１）
	22	舞台演技研究発表（２）
	23	舞台演技研究発表（３）
	24	舞台演技研究発表（４）
	25	舞台演技研究発表（５）
	26	舞台演技研究発表（６）
	27	舞台演技研究発表（７）
	28	舞台演技研究発表（８）
	29	舞台演技研究発表（９）
	30	舞台演技研究発表（１０）
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100%　研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	音声表現Ⅴ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	発声応用実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	発声実践知識を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（１））
	2	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（２））
	3	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（３））
	4	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（４））
	5	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（５））
	6	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（６））
	7	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（７））
	8	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（８））
	9	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（９））
	10	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・脚本（１０））
	11	総合演習（１）
	12	総合演習（２）
	13	総合演習（３）
	14	総合演習（４）
	15	総合演習（５）
	16	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（１））
	17	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（２））
	18	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（３））
	19	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（４））
	20	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・原稿読み（５））
	21	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（１））
	22	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（２））
	23	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（３））
	24	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（４））
	25	ヴォイスアクター&アクトレス（音声演技・役作り（５））
	26	総合演習（１）
	27	総合演習（２）
	28	総合演習（３）
	29	総合演習（４）
	30	総合演習（５）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	演技表現Ⅴ	
実務家教員		
学部・学科	メディア情報学科	
履修年次	２年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	６０時間	
授業回数	３０回	
授業概要	演技応用実技について学ぶ	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	演技実践知識を習得する	
教科書	配布プリント・資料	
特記		
授業計画	1	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（１））
	2	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（２））
	3	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（３））
	4	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（４））
	5	アクター&アクトレス（舞台演技・脚本（５））
	6	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（１））
	7	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（２））
	8	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（３））
	9	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（４））
	10	アクター&アクトレス（舞台演技・演出（５））
	11	総合演習（１）
	12	総合演習（２）
	13	総合演習（３）
	14	総合演習（４）
	15	総合演習（５）
	16	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（１））
	17	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（２））
	18	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（３））
	19	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（４））
	20	アクター&アクトレス（舞台演技・原稿読み（５））
	21	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（１））
	22	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（２））
	23	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（３））
	24	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（４））
	25	アクター&アクトレス（舞台演技・役作り（５））
	26	総合演習（１）
	27	総合演習（２）
	28	総合演習（３）
	29	総合演習（４）
	30	総合演習（５）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		