

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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	テキストを使用した講義と演習	
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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科	
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と演習	
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70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する	
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	クリエイター学科	
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と演習	
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70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	共通選択	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	問題演習を行い、漢字検定試験に合格するための知識を習得する。	
授業の進め方	問題演習による試験対策	
達成目標	漢字検定試験の演習問題で合格点を達成する。	
教科書	漢字検定対策問題	
特記		
授業計画	1	問題演習
	2	問題演習
	3	問題演習
	4	問題演習
	5	問題演習
	6	問題演習
	7	問題演習
	8	問題演習
	9	問題演習
	10	問題演習
	11	問題演習
	12	問題演習
	13	問題演習
	14	問題演習
	15	問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	確認試験 7 0 %、試験合否 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	テキストを使用した講義と実習	
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	①デザインの学校 これからはじめる Photoshopの本 ②初心者からちゃんとしたプロになる Photoshop基礎入門	
特記	専攻に応じて教科書（前記①～②のいずれか）を選択する。	
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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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)	制作物 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、 出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	専攻に応じた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	有識者の指導による実習			
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	実務家教員・・・民間企業でデザイナー関係の企画・デザイン・販売を手掛ける（授業との関連性） Webを中心としたグラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、より実践的なデザイナー実習および評価を行う授業を展開する。			
授業計画	1	作品制作	26	作品制作
	2	作品制作	27	作品制作
	3	作品制作	28	作品制作
	4	作品制作	29	作品制作
	5	作品制作	30	作品制作
	6	作品制作	31	作品制作
	7	作品制作	32	作品制作
	8	作品制作	33	作品制作
	9	作品制作	34	作品制作
	10	作品制作	35	作品制作
	11	企画提出	36	作品制作
	12	作品制作	37	作品制作
	13	作品制作	38	作品制作
	14	作品制作	39	作品制作
	15	作品制作	40	作品制作
	16	作品制作	41	作品制作
	17	作品制作	42	作品制作
	18	作品制作	43	作品制作
	19	作品制作	44	作品制作
	20	作品制作	45	発表・講評
	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		
成績評価方法 （試験実施方法）	制作物60％、プレゼン10％、提出状況10％、授業態度10％、出席状況10％で評価する			
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	クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業制作のプロトタイプ版を通じて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	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)	制作物 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する			
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	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業制作のアルファ版を通じて企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	実務家教員・・・民間企業でデザイナー関係の企画・デザイン・販売を手掛ける (授業との関連性) Webを中心としたグラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、より実践的なデザイナー実習および評価を行う授業を展開する。			
授業計画	1	作品制作	26	作品制作
	2	作品制作	27	作品制作
	3	作品制作	28	作品制作
	4	作品制作	29	作品制作
	5	作品制作	30	作品制作
	6	作品制作	31	作品制作
	7	作品制作	32	作品制作
	8	作品制作	33	作品制作
	9	作品制作	34	作品制作
	10	作品制作	35	作品制作
	11	作品制作	36	作品制作
	12	作品制作	37	作品制作
	13	作品制作	38	作品制作
	14	作品制作	39	作品制作
	15	作品制作	40	作品制作
	16	作品制作	41	作品制作
	17	作品制作	42	作品制作
	18	作品制作	43	作品制作
	19	作品制作	44	作品制作
	20	作品制作	45	ドキュメント提出、発表
	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		
成績評価方法 (試験実施方法)	制作物60％、プレゼン10％、提出状況10％、授業態度10％、 出席状況10％で評価する			
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修A	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	テキストを使用した講義と演習	
達成目標	基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。	
教科書	C の絵本 第 2 版、新・明解C言語 入門編 第 2 版、新・解きながら学ぶC言語 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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する。	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修A	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	テキストを使用した講義と演習	
達成目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。	
教科書	C の絵本 第 2 版、新・明解C言語 入門編 第 2 版、新・解きながら学ぶC言語 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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する。	
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	クリエイター学科
履修年次	1 年次
開講区分	後期
科目区分	選択必修A
授業方法	講義及び演習
授業時間	6 0 時間
授業回数	3 0 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と演習
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、独習C++ 新版
特記	実務家教員・・・ゲーム業界にてゲームプログラミングに携わっていた有識者 (授業との関連性) 業界での経験から理論部分を実務としてどのように活かし、プログラミングに落とし込むかの手法について指導する。
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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する。
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 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	実務家教員・・・民間企業でデザイナーとして勤務 (授業との関連性) グラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、グラフィックデザインに関する実績的なデザイナー実習授業を展開する。			
授業計画	1	作図法基本(平面図形)	26	モチーフ 1 (デッサン導入)
	2	作図法基本(平面図形)	27	モチーフ 1
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称	28	モチーフ 1
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称	29	モチーフ 1
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称	30	モチーフ 2
	6	展開図	31	モチーフ 2
	7	展開図	32	モチーフ 2
	8	展開図	33	モチーフ 2
	9	展開図	34	モチーフ 3
	10	立体図法	35	モチーフ 3
	11	立体図法	36	モチーフ 3
	12	立体図法	37	モチーフ 3
	13	立体図法	38	モチーフ 4
	14	パース	39	モチーフ 4
	15	パース	40	モチーフ 4
	16	パース	41	モチーフ 4
	17	パース	42	モチーフ 5
	18	パース	43	モチーフ 5
	19	パース	44	モチーフ 5
	20	パース	45	モチーフ 5
	21	パース		
	22	パース		
	23	パース		
	24	パース		
	25	パース		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する			
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する			
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修B	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	テキストを使用した演習	
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	初心者からちゃんとしたプロになる Illustrator基礎入門	
特記	実務家教員・・・民間企業でデザイナーとして勤務 (授業との関連性) グラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、Illustratoの基本的な操作スキルとデザイン表現を習得する。	
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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修B	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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 2 0 %、プレゼン 5 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する	
備考		

授業概要（シラバス）		
タイトル	内容	
授業科目	検定対策	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	共通選択	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	専攻に応じた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	専攻に応じた問題演習による試験対策	
達成目標	専攻に応じた検定試験の演習問題で合格点を達成する。	
教科書	① 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 ② 入門CGデザイン C G 制作の基礎、CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 ③ 色彩検定 公式テキスト3級編、色彩検定 過去問題集3級	
特記	専攻に応じて受験を目指す検定、教科書（前記①～③のいずれか）を選択する。	
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)	確認試験 7 0 %、試験合否 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する。	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	I T キャリアデザイン I	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	共通選択	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	インターンシップへの参加	
授業の進め方	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める。	
達成目標	理想の自分に近づくための目標を立て、行動する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	インターンシップ（実習）
	2	インターンシップ（実習）
	3	インターンシップ（実習）
	4	インターンシップ（実習）
	5	インターンシップ（実習）
	6	インターンシップ（実習）
	7	インターンシップ（実習）
	8	インターンシップ（実習）
	9	インターンシップ（実習）
	10	インターンシップ（実習）
	11	インターンシップ（実習）
	12	インターンシップ（実習）
	13	インターンシップ（実習）
	14	インターンシップ（実習）
	15	実習成果報告
成績評価方法 (試験実施方法)	実習成果報告 1 0 0 % で評価する。	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	共通選択	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品を 2 作品完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	制作内容、スケジュール確認
	2	作品制作1
	3	作品制作1
	4	作品制作1
	5	作品制作1
	6	作品制作1
	7	作品制作1
	8	作品制作1
	9	作品制作1
	10	作品制作1
	11	作品制作1
	12	作品制作1
	13	作品制作1
	14	作品制作1
	15	発表・講評
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	制作物 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、 出席状況 1 0 %で評価する	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	I T キャリアデザインⅡ	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	2 年次	
開講区分	前期	
科目区分	共通選択	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	インターンシップへの参加	
授業の進め方	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める。	
達成目標	理想の自分に近づくための目標を立て、行動する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	インターンシップ（実習）
	2	インターンシップ（実習）
	3	インターンシップ（実習）
	4	インターンシップ（実習）
	5	インターンシップ（実習）
	6	インターンシップ（実習）
	7	インターンシップ（実習）
	8	インターンシップ（実習）
	9	インターンシップ（実習）
	10	インターンシップ（実習）
	11	インターンシップ（実習）
	12	インターンシップ（実習）
	13	インターンシップ（実習）
	14	インターンシップ（実習）
	15	実習成果報告
成績評価方法 (試験実施方法)	実習成果報告 1 0 0 % で評価する。	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	共通選択	
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	有識者の指導による実習	
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品を2作品完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	制作内容、スケジュール確認
	2	作品制作1
	3	作品制作1
	4	作品制作1
	5	作品制作1
	6	作品制作1
	7	作品制作1
	8	作品制作1
	9	作品制作1
	10	作品制作1
	11	作品制作1
	12	作品制作1
	13	作品制作1
	14	作品制作1
	15	発表・講評
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	制作物60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する	
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	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	共通選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業制作のベータ版を通じて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	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)	制作物60％、プレゼン10％、提出状況10％、授業態度10％、出席状況10％で評価する。			
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	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	共通選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業制作のマスター版を通じて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	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)	制作物60％、プレゼン10％、提出状況10％、授業態度10％、出席状況10％で評価する。			
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	コンピュータに関する基本的な知識やデータ表現方法の基礎を学ぶ。	
授業の進め方	配布資料を使用した講義と演習	
達成目標	コンピュータに関する基本的な知識やデータ表現方法の基礎を習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	パソコンの構成概要
	2	C P U
	3	入出力装置
	4	主記憶装置
	5	補助記憶装置
	6	データの単位
	7	2 進数
	8	進数変換の演習
	9	確認テスト
	10	1 6 進数
	11	進数変換の演習
	12	浮動小数点表現
	13	浮動小数点表現の演習
	14	論理回路
	15	確認テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト 8 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する。	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義と演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する。	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	ゲーム業界やゲームに関する知識を様々な観点から学ぶ。	
授業の進め方	テキストを使用した講義	
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)	課題 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する。	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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と演習	
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	実務家教員・・・民間企業でゲームキャラクターの企画およびゲームプログラミングを手がける（授業との関連性） ゲームキャラクターのデザインやゲームプログラミングの実務から、より実践的な実習および評価を行う授業を展開する。	
授業計画	1	疑似乱数
	2	探索
	3	スタック
	4	キュー
	5	ヒープ
	6	ソート
	7	ソート
	8	再帰
	9	非再帰化
	10	課題
	11	リスト
	12	木構造
	13	最短経路探索
	14	最短経路探索
	15	課題
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する。	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	D X ライブラリ（またはDirectX）を用いて、2 D 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講義と演習	
達成目標	シューティングゲームを通じて、ゲームプログラミングの基礎技術を習得する。	
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	ゲームプログラミングの基礎知識
	2	シューティングゲームの基礎知識
	3	ゲームパッド入力処理
	4	画像表示
	5	画像の移動
	6	自機の弾発射
	7	背景スクロール
	8	課題
	9	敵の配置
	10	当たり判定
	11	課題
	12	スプライトアニメーション
	13	エフェクト追加
	14	敵の動作
	15	敵の動作バリエーション追加と管理
	16	課題
	17	サウンド実装
	18	U I 実装
	19	ステージクリア処理
	20	ステージ追加
	21	ステージ進行と管理
	22	課題
	23	ゲーム状態の追加
	24	ゲーム状態の追加
	25	ゲーム状態の遷移と管理
	26	ゲーム状態の遷移と管理
	27	課題
	28	ソース分割、リファクタリング
	29	ソース分割、リファクタリング
	30	課題
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する。	
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	D X ライブラリ（またはDirectX）を用いて、2 D ゲームの制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ライブラリを利用した 2 D ゲームを完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	2 D ゲーム制作	31	2 D ゲーム制作
	2	2 D ゲーム制作	32	2 D ゲーム制作
	3	2 D ゲーム制作	33	2 D ゲーム制作
	4	2 D ゲーム制作	34	2 D ゲーム制作
	5	2 D ゲーム制作	35	2 D ゲーム制作
	6	2 D ゲーム制作	36	2 D ゲーム制作
	7	2 D ゲーム制作	37	2 D ゲーム制作
	8	2 D ゲーム制作	38	2 D ゲーム制作
	9	2 D ゲーム制作	39	2 D ゲーム制作
	10	2 D ゲーム制作	40	2 D ゲーム制作
	11	2 D ゲーム制作	41	2 D ゲーム制作
	12	2 D ゲーム制作	42	2 D ゲーム制作
	13	2 D ゲーム制作	43	2 D ゲーム制作
	14	2 D ゲーム制作	44	2 D ゲーム制作
	15	2 D ゲーム制作	45	発表・講評
	16	2 D ゲーム制作		
	17	2 D ゲーム制作		
	18	2 D ゲーム制作		
	19	2 D ゲーム制作		
	20	2 D ゲーム制作		
	21	2 D ゲーム制作		
	22	2 D ゲーム制作		
	23	2 D ゲーム制作		
	24	2 D ゲーム制作		
	25	2 D ゲーム制作		
	26	2 D ゲーム制作		
	27	2 D ゲーム制作		
	28	2 D ゲーム制作		
	29	2 D ゲーム制作		
	30	2 D ゲーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	制作物 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する。			
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	複数のミニゲーム制作を通じて、開発技術と開発スピードの重要性を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	複数のミニゲームを完成させ、開発技術と開発スピードを高める。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ミニゲーム制作①	31	ミニゲーム制作⑤
	2	ミニゲーム制作①	32	ミニゲーム制作⑤
	3	ミニゲーム制作①	33	発表・講評
	4	ミニゲーム制作①	34	ミニゲーム制作⑥
	5	ミニゲーム制作①	35	ミニゲーム制作⑥
	6	ミニゲーム制作①	36	ミニゲーム制作⑥
	7	発表・講評	37	ミニゲーム制作⑥
	8	ミニゲーム制作②	38	ミニゲーム制作⑥
	9	ミニゲーム制作②	39	発表・講評
	10	ミニゲーム制作②	40	ミニゲーム制作⑦
	11	ミニゲーム制作②	41	ミニゲーム制作⑦
	12	ミニゲーム制作②	42	ミニゲーム制作⑦
	13	ミニゲーム制作②	43	ミニゲーム制作⑦
	14	発表・講評	44	ミニゲーム制作⑦
	15	ミニゲーム制作③	45	発表・講評
	16	ミニゲーム制作③		
	17	ミニゲーム制作③		
	18	ミニゲーム制作③		
	19	ミニゲーム制作③		
	20	ミニゲーム制作③		
	21	発表・講評		
	22	ミニゲーム制作④		
	23	ミニゲーム制作④		
	24	ミニゲーム制作④		
	25	ミニゲーム制作④		
	26	ミニゲーム制作④		
	27	発表・講評		
	28	ミニゲーム制作⑤		
	29	ミニゲーム制作⑤		
	30	ミニゲーム制作⑤		
成績評価方法 (試験実施方法)	制作物 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する。			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム制作実習 I		
実務家教員	○		
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	1 年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	1 2 0 時間		
授業回数	6 0 回		
授業概要	C++とDXライブラリ（またはDirectX）を用いたオリジナルゲームの企画、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	オリジナルゲームを完成させる。		
教科書	なし		
特記	実務家教員・・・民間企業でゲームキャラクターの企画およびゲームプログラミングを手がける（授業との関連性） ゲームキャラクターのデザインやゲームプログラミングの実務から、より実践的な実習および評価を行う授業を展開する。		
授業計画	1	ゲーム制作	
	〽		
	14	ゲーム制作	
	15	中間発表	
	16	ゲーム制作	
	〽		
	44	ゲーム制作	
	45	中間発表	
	46	ゲーム制作	
	〽		
	59	ゲーム制作	
	60	発表・講評	
成績評価方法 (試験実施方法)	制作物 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、 出席状況 1 0 %で評価する。		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作実習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	U n i t yを用いたオリジナルゲームの企画、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	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ゲーム制作	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)	制作物 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する。			
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	U n i t yを使った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と実習			
達成目標	U n i t yによる3 Dゲームを制作する。			
教科書	U n i t yの教科書 U n i t y 2023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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する			
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義及び演習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	U n i t y を用いて、数学の知識を利用した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と演習			
達成目標	数学の知識を利用したプログラムを理解できる。			
教科書	U n i t y でわかる！ゲーム数学			
特記				
授業計画	1	基本数学の復習	31	より高度な数学理論
	2	基本数学の復習	32	より高度な数学理論
	3	三角関数	33	課題
	4	三角関数	34	確認テスト
	5	三角関数	35	課題制作
	6	課題	36	課題制作
	7	確認テスト	37	課題制作
	8	ベクトルの基本	38	課題制作
	9	ベクトルの基本	39	課題制作
	10	ベクトルの応用	40	課題制作
	11	ベクトルの応用	41	課題制作
	12	ベクトルの応用	42	課題制作
	13	課題	43	課題制作
	14	確認テスト	44	課題制作
	15	行列の基本	45	課題制作
	16	行列の基本		
	17	行列の基本		
	18	座標変換		
	19	座標変換		
	20	座標変換		
	21	課題		
	22	確認テスト		
	23	物体の運動		
	24	物体の運動		
	25	当たり判定		
	26	当たり判定		
	27	課題		
	28	確認テスト		
	29	簡単なレンダリング		
	30	簡単なレンダリング		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 4 0 %、提出状況 1 0 %、確認テスト 3 0 %、授業態度 1 0 %、 出席状況 1 0 % で評価する。			
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	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択A			
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と実習			
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	Unity 2021 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	試遊、発表準備
	15	3Dアクションゲーム制作	45	発表・講評
	16	3Dアクションゲーム制作		
	17	3Dアクションゲーム制作		
	18	実機ビルド・動作検証		
	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	実機ビルド・動作検証		
	29	オリジナルゲーム企画		
	30	オリジナルゲーム企画		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する。			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミング応用 I			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義及び演習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	PhotonやFirebaseを利用したネットワークゲーム制作を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	ネットワークゲーム制作の技法を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ネットワークゲームの基礎知識	31	Firebaseのレクチャー
	2	ネットワークゲームの基礎知識	32	Firebaseのレクチャー
	3	ネットワークゲームの基礎知識	33	課題制作
	4	Photonの導入	34	課題制作
	5	Photonのレクチャー	35	課題制作
	6	Photonのレクチャー	36	課題制作
	7	Photonのレクチャー	37	課題制作
	8	Photonのレクチャー	38	課題制作
	9	Photonのレクチャー	39	課題制作
	10	Photonのレクチャー	40	課題制作
	11	Photonのレクチャー	41	課題制作
	12	課題制作	42	課題制作
	13	課題制作	43	課題制作
	14	課題制作	44	課題制作
	15	課題制作	45	課題制作
	16	課題制作		
	17	課題制作		
	18	課題制作		
	19	課題制作		
	20	課題制作		
	21	課題制作		
	22	課題制作		
	23	課題制作		
	24	課題制作		
	25	Firebaseの導入		
	26	Firebaseのレクチャー		
	27	Firebaseのレクチャー		
	28	Firebaseのレクチャー		
	29	Firebaseのレクチャー		
	30	Firebaseのレクチャー		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する。			
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	クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 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と実習			
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	プロトタイプ作成	35	動作検証・中間報告
	6	プロトタイプ作成	36	試遊・デバッグ
	7	プロトタイプ作成	37	試遊・デバッグ
	8	プロトタイプ作成	38	試遊・デバッグ
	9	仕様書作成	39	試遊・デバッグ
	10	仕様書作成	40	マスタ版制作
	11	α 版制作	41	マスタ版制作
	12	α 版制作	42	マスタ版制作
	13	α 版制作	43	マスタ版制作
	14	α 版制作	44	ビルド・動作検証
	15	α 版制作	45	発表・講評
	16	α 版制作		
	17	α 版制作		
	18	α 版制作		
	19	α 版制作		
	20	α 版制作		
	21	動作検証・中間報告		
	22	β 版制作		
	23	β 版制作		
	24	β 版制作		
	25	β 版制作		
	26	β 版制作		
	27	β 版制作		
	28	β 版制作		
	29	β 版制作		
	30	β 版制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する。			
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	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択A			
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	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と実習			
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	プロトタイプ作成	35	動作検証・中間報告
	6	プロトタイプ作成	36	試遊・デバッグ
	7	プロトタイプ作成	37	試遊・デバッグ
	8	プロトタイプ作成	38	試遊・デバッグ
	9	仕様書作成	39	試遊・デバッグ
	10	仕様書作成	40	マスタ版制作
	11	α版制作	41	マスタ版制作
	12	α版制作	42	マスタ版制作
	13	α版制作	43	マスタ版制作
	14	α版制作	44	ビルド・動作検証
	15	α版制作	45	発表・講評
	16	α版制作		
	17	α版制作		
	18	α版制作		
	19	α版制作		
	20	α版制作		
	21	動作検証・中間報告		
	22	β版制作		
	23	β版制作		
	24	β版制作		
	25	β版制作		
	26	β版制作		
	27	β版制作		
	28	β版制作		
	29	β版制作		
	30	β版制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する。			
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	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	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実習		
達成目標	ゲーム開発Ⅰまたはゲーム開発Ⅱで制作した作品のブラッシュアップを行う。		
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	中間報告・講評	
	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60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する。		
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択A	
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	これまでの知識・技術を活用して、卒業制作に向けた企画立案、企画書・仕様書・スケジュールの作成を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	卒業制作に向けた企画書・仕様書・スケジュールを完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	アイデアを企画にする
	2	アイデアを企画にする
	3	企画書作成
	4	企画書作成
	5	仕様書作成
	6	仕様書作成
	7	仕様書作成
	8	仕様書作成
	9	仕様書作成
	10	仕様書作成
	11	スケジュール作成
	12	スケジュール作成
	13	スケジュール作成
	14	スケジュール作成
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択A	
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	ゲームAIの考え方について理解する。	
授業の進め方	テキストを使用した講義と演習	
達成目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているかを知る。	
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)	課題70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	テキストを使用した講義と実習	
達成目標	視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる。	
教科書	CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書	
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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義と演習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 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	テキストを使用した講義と演習			
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	モデリング背景、キャラクター制作
	6	モデリング課題制作	36	モデリング背景、キャラクター制作
	7	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	37	モデリング背景、キャラクター制作
	8	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	38	モデリング背景、キャラクター制作
	9	モデリング課題宝箱制作	39	モデリング背景、キャラクター制作
	10	モデリング課題宝箱制作	40	モデリング背景、キャラクター制作
	11	モデリング課題宝箱制作	41	モデリング背景、キャラクター制作
	12	発表、講評	42	モデリング背景、キャラクター制作
	13	モデリング課題イノシシ制作	43	モデリング背景、キャラクター制作
	14	モデリング課題イノシシ制作	44	モデリング背景、キャラクター制作
	15	モデリング課題イノシシ制作	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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する			
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義と演習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 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	テキストを使用した講義と演習	
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	キャラクターモデリング、背景模写
	2	キャラクターモデリング、背景模写
	3	キャラクターモデリング、背景模写
	4	キャラクターモデリング、背景模写
	5	キャラクターモデリング、背景模写
	6	キャラクターモデリング、背景模写
	7	中間発表・講評
	8	キャラクターモデリング、背景模写
	9	キャラクターモデリング、背景模写
	10	キャラクターモデリング、背景模写
	11	キャラクターモデリング、背景模写
	12	キャラクターモデリング、背景模写
	13	キャラクターモデリング、背景模写
	14	中間発表・講評
	15	キャラクターモデリング、背景模写
	16	キャラクターモデリング、背景模写
	17	キャラクターモデリング、背景模写
	18	キャラクターモデリング、背景模写
	19	フェイシャルアニメーション
	20	フェイシャルアニメーション
	21	発表・講評
	22	武器のテクスチャー制作
	23	武器のテクスチャー制作
	24	武器のテクスチャー制作
	25	テクスチャー書き出し、MAYA導入方法
	26	動物、荷物のテクスチャー制作
	27	動物、荷物のテクスチャー制作
	28	動物、荷物のテクスチャー制作
	29	動物、荷物のテクスチャー制作
	30	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	モーショーン I	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義と演習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 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ーン技術の向上を狙いとした講義と演習を行う	
授業の進め方	テキストを使用した講義と演習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーショーン技術を習得する。	
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・拡大縮小方法
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡大縮小あり)
	5	二足歩行アニメーション
	6	モーショーン課題歩行制作
	7	モーショーン課題歩行制作
	8	モーショーン課題歩行制作
	9	発表・講評
	10	二足走りアニメーション
	11	モーショーン課題歩行制作
	12	モーショーン課題歩行制作
	13	モーショーン課題歩行制作
	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	モーショーン課題リギング制作
	18	モーショーン課題リギング制作
	19	モーショーン課題リギング制作
	20	モーショーン課題リギング制作
	21	モーショー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	モーショーン課題重量表現制作
	26	モーショーン課題重量表現制作
	27	モーショーン課題重量表現制作
	28	モーショーン課題重量表現制作
	29	モーショー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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、 出席状況 1 0 %で評価する	
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義と演習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 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講義と演習を行う			
授業の進め方	テキストを使用した講義と演習			
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	アニメーションの定義	31	道具を使用したアニメーション
	2	振り子のアニメーション	32	道具を使用したアニメーション
	3	ボールのバウンド	33	発表・講評
	4	アニメーションカーブの調整	34	重い物と軽い物
	5	アニメーションの補間方法	35	重い物と軽い物
	6	アニメーション12の基本原則①	36	全身運動（ピッチング）
	7	アニメーション12の基本原則②	37	全身運動（ピッチング）
	8	物理法則	38	全身運動（ピッチング）
	9	IK、FKの理解	39	階段の昇り降り
	10	重心とキーポーズ	40	階段の昇り降り
	11	お辞儀アニメーション	41	老若男女
	12	椅子を使ったアニメーション	42	老若男女
	13	椅子を使ったアニメーション	43	壁登り
	14	椅子を使ったアニメーション	44	壁登り
	15	発表・講評	45	発表・講評
	16	歩きのサイクルアニメーション		
	17	歩きのサイクルアニメーション		
	18	歩きのサイクルアニメーション		
	19	発表・講評		
	20	走りのサイクルアニメーション		
	21	走りのサイクルアニメーション		
	22	走りのサイクルアニメーション		
	23	発表・講評		
	24	立ち幅跳び		
	25	立ち幅跳び		
	26	跳び箱運動		
	27	跳び箱運動		
	28	跳び箱運動		
	29	発表・講評		
	30	道具を使用したアニメーション		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する			
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義と演習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	Premiere&AfterEffects基本の習得 + 映像作品演習	
授業の進め方	テキストを使用した講義と演習	
達成目標	映像編集ソフトの基本操作を習得する。	
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、After Effects 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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、 出席状況 1 0 %で評価する	
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義と演習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 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	テキストを使用した講義と演習			
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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、 出席状況 1 0 %で評価する			
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義と演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	実務家教員・・・民間企業でデザイナーとして勤務 (授業との関連性) グラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、CGに関する実践的なデザイナー技術を習得する。	
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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、 出席状況 1 0 %で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義と演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの実習を実施する。	
授業の進め方	有識者の指導による演習	
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60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
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70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
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70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	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	希望職種を見据えたモデリング制作
	2	モデリング課題 部屋、人物制作
	3	モデリング課題 部屋、人物制作
	4	モデリング課題 部屋、人物制作
	5	モデリング課題 部屋、人物制作
	6	モデリング課題 部屋、人物制作
	7	モデリング課題 部屋、人物制作
	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 部屋、人物制作
	11	モデリング課題 部屋、人物制作
	12	モデリング課題 部屋、人物制作
	13	モデリング課題 部屋、人物制作
	14	モデリング課題 部屋、人物制作
	15	モデリング課題 部屋、人物制作
	16	モデリング課題 部屋、人物制作
	17	モデリング課題 部屋、人物制作
	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	スカルプトスタチュー制作
	26	スカルプトスタチュー制作
	27	スカルプトスタチュー制作
	28	スカルプトスタチュー制作
	29	スカルプトスタチュー制作
	30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
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	性格、体格による演技の差分制作
	2	性格、体格による演技の差分制作
	3	性格、体格による演技の差分制作
	4	性格、体格による演技の差分制作
	5	性格、体格による演技の差分制作
	6	発表、講評
	7	四足歩行アニメーション
	8	四足歩行アニメーション
	9	四足歩行アニメーション
	10	四足歩行アニメーション
	11	四足歩行アニメーション
	12	発表、講評
	13	背景ギミック有のアニメーション
	14	背景ギミック有のアニメーション
	15	背景ギミック有のアニメーション
	16	背景ギミック有のアニメーション
	17	背景ギミック有のアニメーション
	18	背景ギミック有のアニメーション
	19	背景ギミック有のアニメーション
	20	発表、講評
	21	ショートストーリーアニメーション
	22	ショートストーリーアニメーション
	23	ショートストーリーアニメーション
	24	ショートストーリーアニメーション
	25	ショートストーリーアニメーション
	26	ショートストーリーアニメーション
	27	ショートストーリーアニメーション
	28	ショートストーリーアニメーション
	29	ショートストーリーアニメーション
	30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義と演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	AfterEffects実践・応用 + 映像制作演習	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
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	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	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спRESSION基礎
	11	エクспRESSION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60％、プレゼン10％、提出状況10％、授業態度10％、 出席状況10％で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 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作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作
	16	3DCG作品制作
	17	3DCG作品制作
	18	3DCG作品制作
	19	3DCG作品制作
	20	3DCG作品制作
	21	3DCG作品制作
	22	3DCG作品制作
	23	3DCG作品制作
	24	3DCG作品制作
	25	3DCG作品制作
	26	3DCG作品制作
	27	3DCG作品制作
	28	3DCG作品制作
	29	3DCG作品制作
	30	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15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作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
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	素材制作
	4	素材制作
	5	素材制作
	6	素材制作
	7	素材制作
	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	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
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実習	
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG作品を完成させる。	
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	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義と演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	テキストを使用した講義と演習	
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	DTP実習 文字組
	13	DTP実習 文章構造・レイアウト
	14	DTP実習 文章構造・レイアウト
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義と演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	ビジュアルメッセージの視覚化として、ストーリー&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と演習	
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（ストーリー&ムーブメント）
	2	近代デザイン史（ストーリー&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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義と演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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と演習	
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キスト
	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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する	
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義と演習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 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	テキストを使用した講義と演習			
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 ベジエ曲線	31	課題制作 ポスター制作
	2	Illustrator実習 ベジエ曲線	32	課題制作 ポスター制作
	3	課題制作 ベジエ曲線を用いたオブジェクト制作	33	課題制作 ポスター制作
	4	課題制作 ベジエ曲線を用いたオブジェクト制作	34	課題制作 ポスター制作
	5	課題制作 制作ピクト制作	35	課題制作 ポスター制作
	6	課題制作 制作ピクト制作	36	課題制作 ポスター制作
	7	課題制作 制作ピクト制作	37	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	8	課題制作 制作ピクト制作	38	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	9	課題制作 制作ピクト制作	39	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	10	課題制作 制作ピクト制作	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 アバター制作	43	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	14	課題制作 アバター制作	44	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	15	課題制作 アバター制作	45	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	16	課題制作 アバター制作	46	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	17	課題制作 アバター制作	47	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	18	課題制作 アバター制作	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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する			
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 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	インフォグラフィックス知識	31	マーケティング知識 基礎
	2	インフォグラフィックス知識	32	マーケティング知識 基礎
	3	課題制作 インフォグラフィックス制作	33	マーケティング知識 ペルソナ
	4	課題制作 インフォグラフィックス制作	34	課題制作
	5	課題制作 インフォグラフィックス制作	35	課題制作
	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	課題制作
	11	パッケージデザイン知識	41	課題制作
	12	パッケージデザイン知識	42	課題制作
	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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する			
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	クリエイター学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
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	クリエイター学科		
履修年次	1 年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義と演習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	4 5 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	テキストを使用した講義と演習		
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 ワイヤフレ	
	28	デザイン：Webサイト設計 ワイヤフレ	
	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 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する		
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	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義と演習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 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	テキストを使用した講義と演習			
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	レスポンス：概要	31	課題制作（復習をかねて）
	2	レスポンス：設計とコーディング	32	課題制作（復習をかねて）
	3	レスポンス：レイアウト（メディアクエリ）	33	講評
	4	レスポンス：ワイヤーフレーム	34	jQuery：基礎
	5	課題制作（レスポンス対応）	35	jQuery：導入1
	6	課題制作（レスポンス対応）	36	jQuery：導入2
	7	課題制作（レスポンス対応）	37	jQuery：実装・応用1
	8	課題制作（レスポンス対応）	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）		
	17	課題制作（復習をかねて）		
	18	HTML・CSS応用：パララックス基礎		
	19	HTML・CSS応用：パララックス応用		
	20	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	21	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	22	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	23	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	24	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	25	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	26	講評		
	27	HTML・CSS応用：固定されるヘッダー		
	28	HTML・CSS応用：ヘッダーのリサイズ		
	29	HTML・CSS応用：各種スライドショー		
	30	課題制作（復習をかねて）		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する			
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	クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義と演習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。			
授業の進め方	テキストを使用した講義と演習			
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	WordPress を用いた課題制作
	2	Bootstrapのレイアウト	32	WordPress を用いた課題制作
	3	Bootstrapのレイアウト	33	WordPress を用いた課題制作
	4	基本的なスタイリング	34	講評
	5	基本的なスタイリング	35	PHPの基本
	6	基本的なコンポーネント	36	PHPの応用課題制作
	7	ナビゲーションのコンポーネント	37	PHPの応用課題制作
	8	ナビゲーションのコンポーネント	38	PHPの応用課題制作
	9	フォームとボタンのコンポーネント	39	SEOを強化する
	10	フォームとボタンのコンポーネント	40	SNSとの連携を強化する
	11	JavaScriptを利用したコンポーネント	41	まとめ
	12	JavaScriptを利用したコンポーネント	42	課題制作
	13	ユーティリティ	43	課題制作
	14	ユーティリティ	44	課題制作
	15	ユーティリティ	45	講評
	16	Bootstrapでモックアップを作る		
	17	Bootstrapでモックアップを作る		
	18	Bootstrapでモックアップを作る		
	19	まとめ		
	20	WordPress の基本		
	21	WordPress の基本		
	22	投稿や固定ページで記事を書く		
	23	投稿や固定ページで記事を書く		
	24	投稿や固定ページで記事を書く		
	25	Gutenberg エディターを使いこなす		
	26	Web ページのコンテンツを充実させる		
	27	Web ページのコンテンツを充実させる		
	28	サイトのデザインをカスタマイズする		
	29	サイトのデザインをカスタマイズする		
	30	テンプレートの働きを理解する		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題 6 0 %、プレゼン 1 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 %で評価する			
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
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	テキストを使用した講義と演習	
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60％、プレゼン10％、提出状況10％、授業態度10％、出席状況10％で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	テキストを使用した講義と演習	
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	迷わず進めるInDesignの道しるべ	
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A」
	6	InDesign実習「ケーススタディA」
	7	InDesign実習「ケーススタディA」
	8	InDesign実習「ケーススタディA」
	9	課題：プレゼン・講評
	10	InDesign実習「ケーススタディB」
	11	InDesign実習「ケーススタディB」
	12	InDesign実習「ケーススタディB」
	13	InDesign実習「ケーススタディB」
	14	課題：プレゼン・講評
	15	InDesign実習「ケーススタディC」
	16	InDesign実習「ケーススタディC」
	17	InDesign実習「ケーススタディC」
	18	InDesign実習「ケーススタディC」
	19	課題：プレゼン・講評
	20	InDesign実習「ケーススタディD」
	21	InDesign実習「ケーススタディD」
	22	InDesign実習「ケーススタディD」
	23	InDesign実習「ケーススタディD」
	24	課題：プレゼン・講評
	25	InDesign実習「ケーススタディE」
	26	InDesign実習「ケーススタディE」
	27	InDesign実習「ケーススタディE」
	28	InDesign実習「ケーススタディE」
	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60%、プレゼン10%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10%で評価する	
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	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業回数	30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	有識者の指導による実習			
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。			
教科書	なし			
特記	実務家教員・・・民間企業でデザイナーとして勤務 (授業との関連性) グラフィック・CGクリエイターの経験を活かし、CGに関する実践的なデザイナー技術を習得する。			
授業計画	1	課題：クロスメディア作品	16	課題：ブラッシュUP
	2	課題：クロスメディア作品	17	課題：導線を意識したブランディング
	3	課題：クロスメディア作品	18	課題：導線を意識したブランディング
	4	課題：クロスメディア作品	19	課題：導線を意識したブランディング
	5	課題：クロスメディア作品	20	課題：導線を意識したブランディング
	6	課題：クロスメディア作品	21	課題：導線を意識したブランディング
	7	課題：クロスメディア作品	22	課題：導線を意識したブランディング
	8	課題：クロスメディア作品	23	課題：導線を意識したブランディング
	9	課題：クロスメディア作品	24	課題：導線を意識したブランディング
	10	課題：クロスメディア作品	25	課題：導線を意識したブランディング
	11	課題：クロスメディア作品	26	課題：導線を意識したブランディング
	12	課題：クロスメディア作品	27	課題：導線を意識したブランディング
	13	課題：クロスメディア作品	28	課題：導線を意識したブランディング
	14	課題：クロスメディア作品	29	課題：プレゼン・講評
	15	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70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する			
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	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択C			
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	有識者の指導による実習			
達成目標	ショップアイテム等の制作を通してCI、VIの理解を深め応用方法を習得する。			
教科書	なし			
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70％、提出状況10％、授業態度10％、出席状況10％ で評価する			
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	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
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70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する	
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	クリエイター学科	
履修年次	2 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 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 7 0 %、提出状況 1 0 %、授業態度 1 0 %、出席状況 1 0 % で評価する	
備考		