

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	
単位数	1単位	
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	
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	講義と演習	
単位数	1単位	
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)	模擬面接試験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	共通選択	
授業方法	講義と演習	
単位数	2単位	
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	
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	
単位数	1単位	
授業回数	15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70%、検定試験合否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	演習	
単位数	1単位	
授業回数	15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70%、検定試験合否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	ビジネスマナー	
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	講義	
単位数	2単位	
授業回数	15回	
授業概要	マナーやしきたりを学び、人とよい関係を築けるようになる	
授業の進め方	配布資料を使用した講義	
達成目標	マナー、礼儀、しきたりを習得する	
教科書	レジュメ	
特記		
授業計画	1	慶事・弔事のしきたり
	2	慶事・弔事のしきたり
	3	贈り物のマナー
	4	贈り物のマナー
	5	結婚のお祝い
	6	結婚のお祝い
	7	葬儀・法要
	8	葬儀・法要
	9	食事とお酒のマナー
	10	食事とお酒のマナー
	11	大人のつきあい
	12	大人のつきあい
	13	異文化コミュニケーション
	14	異文化コミュニケーション
	15	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認試験80%、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	卒業前特別講演	
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	講義	
単位数	1単位	
授業回数	15回	
授業概要	社会人として必要な考えかたやスキルを学ぶ	
授業の進め方	様々な業界の方からの講演を聞く	
達成目標	講演、講座、研修を通じて、自身の将来をイメージすることができる	
教科書	レジュメ	
特記		
授業計画	1	キャリア講演会①
	2	敬語講座①
	3	ビジネスマナー研修①
	4	キャリア講演会②
	5	キャリア講演会③
	6	敬語講座②
	7	ビジネスマナー研修②
	8	キャリア講演会④
	9	キャリア講演会⑤
	10	敬語講座③
	11	ビジネスマナー研修③
	12	キャリア講演会⑥
	13	キャリア講演会⑦
	14	敬語講座④
	15	振返り
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内レポートの完成度80%、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	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	
単位数	1単位	
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	①デザインの学校 これからはじめる Photoshopの本[2024年最新版] 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 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	
単位数	1単位	
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)	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	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			
単位数	3単位			
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	就職活動を意識したゲームの完成			
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 (授業との関係性) 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			
単位数	3単位			
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	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	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			
単位数	3単位			
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 (授業との関係性) 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	講義と演習	
単位数	2単位	
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	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	講義と演習	
単位数	2単位	
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	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	講義と演習			
単位数	4単位			
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有識者の指導による講義と演習			
達成目標	オブジェクト指向を理解し、基本的なプログラミングスキルを身につける			
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 (授業との関係性) 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	16	課題制作
	2	変数	17	クラスの機能
	3	変数	18	クラスの機能
	4	式と演算子	19	クラスの機能
	5	式と演算子	20	新しいクラス
	6	条件分岐	21	新しいクラス
	7	条件分岐	22	新しいクラス
	8	繰り返し処理	23	クラスに関する高度なトピック
	9	繰り返し処理	24	クラスに関する高度なトピック
	10	関数	25	クラスに関する高度なトピック
	11	関数	26	ファイルの入出力
	12	ポインタ	27	ファイルの入出力
	13	ポインタ	28	ファイルの入出力
	14	配列	29	課題制作
	15	配列	30	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	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	演習	
単位数	1単位	
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	テキストを使用した有識者の指導による演習	
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	デザインの学校 これからはじめる Illustratorの本[2024年最新版]、 初心者からちゃんとしたプロになるIllustrator基礎入門 改訂2版	
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、Illustrator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	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	
単位数	2単位	
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20%、プレゼン50%、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	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	
単位数	1単位	
授業回数	15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 CG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 70%、検定試験合否 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	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	
単位数	1 単位	
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	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める	
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			
単位数	2単位			
授業回数	30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	16	作品制作
	2	作品制作	17	作品制作
	3	作品制作	18	作品制作
	4	作品制作	19	作品制作
	5	作品制作	20	作品制作
	6	作品制作	21	作品制作
	7	作品制作	22	作品制作
	8	作品制作	23	作品制作
	9	作品制作	24	作品制作
	10	作品制作	25	作品制作
	11	作品制作	26	作品制作
	12	作品制作	27	作品制作
	13	作品制作	28	作品制作
	14	作品制作	29	作品制作
	15	作品制作	30	発表・講評
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	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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める	
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100%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	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	共通選択			
授業方法	実習			
単位数	2単位			
授業回数	30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	16	作品制作
	2	作品制作	17	作品制作
	3	作品制作	18	作品制作
	4	作品制作	19	作品制作
	5	作品制作	20	作品制作
	6	作品制作	21	作品制作
	7	作品制作	22	作品制作
	8	作品制作	23	作品制作
	9	作品制作	24	作品制作
	10	作品制作	25	作品制作
	11	作品制作	26	作品制作
	12	作品制作	27	作品制作
	13	作品制作	28	作品制作
	14	作品制作	29	作品制作
	15	作品制作	30	発表・講評
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			
単位数	3単位			
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	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	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			
単位数	3単位			
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	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	応用制作 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	共通選択			
授業方法	実習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	専攻に応じたコンテスト向けの制作を行う			
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	16	作品制作
	2	作品制作	17	作品制作
	3	作品制作	18	作品制作
	4	作品制作	19	作品制作
	5	作品制作	20	作品制作
	6	作品制作	21	作品制作
	7	作品制作	22	作品制作
	8	作品制作	23	作品制作
	9	作品制作	24	作品制作
	10	作品制作	25	作品制作
	11	作品制作	26	作品制作
	12	作品制作	27	作品制作
	13	作品制作	28	作品制作
	14	作品制作	29	作品制作
	15	作品制作	30	発表・講評
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	応用制作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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	専攻に応じたコンテスト向けの制作を行う			
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	16	作品制作
	2	作品制作	17	作品制作
	3	作品制作	18	作品制作
	4	作品制作	19	作品制作
	5	作品制作	20	作品制作
	6	作品制作	21	作品制作
	7	作品制作	22	作品制作
	8	作品制作	23	作品制作
	9	作品制作	24	作品制作
	10	作品制作	25	作品制作
	11	作品制作	26	作品制作
	12	作品制作	27	作品制作
	13	作品制作	28	作品制作
	14	作品制作	29	作品制作
	15	作品制作	30	発表・講評
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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
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	CPU
	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	16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80%、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 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	
単位数	1単位	
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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	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	講義と演習	
単位数	1単位	
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有識者の指導による講義と演習	
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掛ける（授業との関連性） ゲームキャラクターのデザインやゲームプログラミングの実務から、より実践的な実習および評価を行う授業を展開する。	
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	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	講義と演習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	なし	
特記		
授業計画	1	ゲームプログラミングの基礎知識
	2	ゲームパッド入力処理
	3	画像表示
	4	画像の移動
	5	自機の弾発射
	6	背景スクロール
	7	敵の配置
	8	当たり判定
	9	スプライトアニメーション
	10	エフェクト追加
	11	敵の動作
	12	敵の動作バリエーション追加と管理
	13	ゲーム状態の遷移と管理
	14	ステージ進行と管理
	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	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			
単位数	3単位			
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2Dゲームを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	2Dゲーム制作	26	2Dゲーム制作
	2	2Dゲーム制作	27	2Dゲーム制作
	3	2Dゲーム制作	28	2Dゲーム制作
	4	2Dゲーム制作	29	2Dゲーム制作
	5	2Dゲーム制作	30	2Dゲーム制作
	6	2Dゲーム制作	31	2Dゲーム制作
	7	2Dゲーム制作	32	2Dゲーム制作
	8	2Dゲーム制作	33	2Dゲーム制作
	9	2Dゲーム制作	34	2Dゲーム制作
	10	2Dゲーム制作	35	2Dゲーム制作
	11	2Dゲーム制作	36	2Dゲーム制作
	12	2Dゲーム制作	37	2Dゲーム制作
	13	2Dゲーム制作	38	2Dゲーム制作
	14	2Dゲーム制作	39	2Dゲーム制作
	15	2Dゲーム制作	40	2Dゲーム制作
	16	2Dゲーム制作	41	2Dゲーム制作
	17	2Dゲーム制作	42	2Dゲーム制作
	18	2Dゲーム制作	43	2Dゲーム制作
	19	2Dゲーム制作	44	2Dゲーム制作
	20	2Dゲーム制作	45	発表・講評
	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		
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	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			
単位数	3単位			
授業回数	45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	26	ミニゲーム制作④
	2	ミニゲーム制作①	27	発表・講評
	3	ミニゲーム制作①	28	ミニゲーム制作⑤
	4	ミニゲーム制作①	29	ミニゲーム制作⑤
	5	ミニゲーム制作①	30	ミニゲーム制作⑤
	6	ミニゲーム制作①	31	ミニゲーム制作⑤
	7	発表・講評	32	ミニゲーム制作⑤
	8	ミニゲーム制作②	33	発表・講評
	9	ミニゲーム制作②	34	ミニゲーム制作⑥
	10	ミニゲーム制作②	35	ミニゲーム制作⑥
	11	ミニゲーム制作②	36	ミニゲーム制作⑥
	12	ミニゲーム制作②	37	ミニゲーム制作⑥
	13	ミニゲーム制作②	38	ミニゲーム制作⑥
	14	発表・講評	39	発表・講評
	15	ミニゲーム制作③	40	ミニゲーム制作⑦
	16	ミニゲーム制作③	41	ミニゲーム制作⑦
	17	ミニゲーム制作③	42	ミニゲーム制作⑦
	18	ミニゲーム制作③	43	ミニゲーム制作⑦
	19	ミニゲーム制作③	44	ミニゲーム制作⑦
	20	ミニゲーム制作③	45	発表・講評
	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		
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	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			
単位数	3単位			
授業回数	45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掛ける（授業との関連性） ゲームキャラクターのデザインやゲームプログラミングの実務から、より実践的な実習および評価を行う授業を展開する。			
授業計画	1	ゲーム制作	26	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	27	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	28	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	29	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	30	中間発表
	6	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	15	中間発表	40	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	45	発表・講評
	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		
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	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			
単位数	3単位			
授業回数	45回			
授業概要	Unity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	26	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	27	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	28	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	29	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	30	中間発表
	6	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	15	中間発表	40	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	45	発表・講評
	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		
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	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	講義と実習			
単位数	3単位			
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	テキストを使用した講義と実習			
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 Unity 6完全対応版、かんたん C#[改定2版]			
特記				
授業計画	1	スクリプトで動かす	26	ナビメッシュで目的地へ誘導
	2	キー入力と衝突判定	27	キャラクターのアニメーション
	3	マウスでタッチしたものを調べる	28	タイムラインでムービーを作る
	4	アニメーション	29	3Dゲーム制作
	5	シーンを切り替える	30	3Dゲーム制作
	6	プレハブでたくさん作る	31	3Dゲーム制作
	7	重力を使う	32	3Dゲーム制作
	8	UIテキストでカウンターを作る	33	3Dゲーム制作
	9	2Dゲーム制作	34	3Dゲーム制作
	10	2Dゲーム制作	35	3Dゲーム制作
	11	2Dゲーム制作	36	3Dゲーム制作
	12	2Dゲーム制作	37	3Dゲーム制作
	13	2Dゲーム制作	38	3Dゲーム制作
	14	2Dゲーム制作	39	3Dゲーム制作
	15	2Dゲーム制作	40	3Dゲーム制作
	16	2Dゲーム制作	41	3Dゲーム制作
	17	2Dゲーム制作	42	3Dゲーム制作
	18	2Dゲーム制作	43	3Dゲーム制作
	19	発表・講評	44	3Dゲーム制作
	20	3D空間を作る	45	発表・講評
	21	スクリプトで動かす		
	22	衝突を調べる		
	23	ジャンプとプレイヤーの視点		
	24	シーンを切り替える		
	25	プレハブでたくさん作る		
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	講義と演習	
単位数	1単位	
授業回数	15回	
授業概要	Unity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	Unityでわかる！ゲーム数学	
特記		
授業計画	1	基本数学の復習
	2	三角関数
	3	ベクトルの基本
	4	ベクトルの基本
	5	ベクトルの応用
	6	ベクトルの応用
	7	行列の基本
	8	行列の基本
	9	座標変換
	10	座標変換
	11	より高度な数学理論
	12	より高度な数学理論
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	確認テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	課題40%、提出状況10%、確認テスト30%、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	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義と実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	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
	2	Unityプロジェクトのビルド
	3	Unity画面構成と操作
	4	物理エンジンとコリジョン
	5	物理エンジンとコリジョン
	6	アセット管理とゲームオブジェクトの制御
	7	プレハブとエフェクト
	8	課題制作
	9	課題制作
	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	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	ネットワークゲームプログラミング			
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	講義と演習			
単位数	4単位			
授業回数	45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	26	Firebaseのレクチャー
	2	ネットワークゲームの基礎知識	27	Firebaseのレクチャー
	3	ネットワークゲームの基礎知識	28	Firebaseのレクチャー
	4	Photonの導入	29	Firebaseのレクチャー
	5	Photonのレクチャー	30	Firebaseのレクチャー
	6	Photonのレクチャー	31	Firebaseのレクチャー
	7	Photonのレクチャー	32	Firebaseのレクチャー
	8	Photonのレクチャー	33	課題制作
	9	Photonのレクチャー	34	課題制作
	10	Photonのレクチャー	35	課題制作
	11	Photonのレクチャー	36	課題制作
	12	課題制作	37	課題制作
	13	課題制作	38	課題制作
	14	課題制作	39	課題制作
	15	課題制作	40	課題制作
	16	課題制作	41	課題制作
	17	課題制作	42	課題制作
	18	課題制作	43	課題制作
	19	課題制作	44	課題制作
	20	課題制作	45	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		
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	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	講義と実習			
単位数	4単位			
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	アイデア出し	33	β版制作
	4	アイデア出し	34	β版制作
	5	企画書作成	35	β版制作
	6	企画書作成	36	β版制作
	7	企画書作成	37	β版制作
	8	企画書作成	38	β版制作
	9	プロトタイプ作成	39	β版制作
	10	プロトタイプ作成	40	β版制作
	11	プロトタイプ作成	41	β版制作
	12	プロトタイプ作成	42	β版制作
	13	プロトタイプ作成	43	β版制作
	14	仕様書作成	44	β版制作
	15	仕様書作成	45	β版制作
	16	仕様書作成	46	中間報告・動作検証
	17	仕様書作成	47	試遊・デバッグ
	18	仕様書作成	48	試遊・デバッグ
	19	仕様書作成	49	試遊・デバッグ
	20	α版制作	50	試遊・デバッグ
	21	α版制作	51	試遊・デバッグ
	22	α版制作	52	試遊・デバッグ
	23	α版制作	53	M版制作
	24	α版制作	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	M版制作
	29	α版制作	59	実機ビルド・動作検証
	30	中間報告・動作検証	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題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	講義と実習			
単位数	4単位			
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	アイデア出し	33	β版制作
	4	アイデア出し	34	β版制作
	5	企画書作成	35	β版制作
	6	企画書作成	36	β版制作
	7	企画書作成	37	β版制作
	8	企画書作成	38	β版制作
	9	プロトタイプ作成	39	β版制作
	10	プロトタイプ作成	40	β版制作
	11	プロトタイプ作成	41	β版制作
	12	プロトタイプ作成	42	β版制作
	13	プロトタイプ作成	43	β版制作
	14	仕様書作成	44	β版制作
	15	仕様書作成	45	β版制作
	16	仕様書作成	46	中間報告・動作検証
	17	仕様書作成	47	試遊・デバッグ
	18	仕様書作成	48	試遊・デバッグ
	19	仕様書作成	49	試遊・デバッグ
	20	α版制作	50	試遊・デバッグ
	21	α版制作	51	試遊・デバッグ
	22	α版制作	52	試遊・デバッグ
	23	α版制作	53	M版制作
	24	α版制作	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	M版制作
	29	α版制作	59	実機ビルド・動作検証
	30	中間報告・動作検証	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題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			
単位数	3単位			
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	26	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	27	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	28	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	29	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	30	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	45	発表・講評
	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		
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	講義と演習	
単位数	2単位	
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演習	
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	講義と演習	
単位数	2単位	
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	講義と演習	
単位数	1単位	
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	テキストを使用した講義と演習	
達成目標	視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる	
教科書	CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書	
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 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			
単位数	3単位			
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	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	26	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	27	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作
	3	モデリングツールキットの使い方	28	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作
	4	モデリングツールキットの使い方	29	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作
	5	モデリング課題制作	30	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	6	モデリング課題制作	31	モデリング課題制作
	7	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	32	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	8	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	33	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	9	モデリング課題宝箱制作	34	発表、講評
	10	モデリング課題宝箱制作	35	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	36	モデリング背景、キャラクター制作
	12	発表、講評	37	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	38	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	39	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	40	モデリング背景、キャラクター制作
	16	発表、講評	41	モデリング背景、キャラクター制作
	17	アルファテクスチャ切り抜き表現	42	モデリング背景、キャラクター制作
	18	モデリング草・木等自然物課題制作	43	モデリング背景、キャラクター制作
	19	モデリング草・木等自然物課題制作	44	モデリング背景、キャラクター制作
	20	モデリング草・木等自然物課題制作	45	発表・講評
	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		
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			
単位数	2単位			
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	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、ゲーム会社が本気でVTuber作ってみた			
特記				
授業計画	1	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
	2	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
	3	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
	4	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
	5	キャラクターモデリング、背景模写	20	フェイシャルアニメーション
	6	キャラクターモデリング、背景模写	21	発表・講評
	7	中間発表・講評	22	武器のテクスチャー制作
	8	キャラクターモデリング、背景模写	23	武器のテクスチャー制作
	9	キャラクターモデリング、背景模写	24	武器のテクスチャー制作
	10	キャラクターモデリング、背景模写	25	テクスチャー書き出し、MAYA導入方法
	11	キャラクターモデリング、背景模写	26	動物、荷物のテクスチャー制作
	12	キャラクターモデリング、背景模写	27	動物、荷物のテクスチャー制作
	13	キャラクターモデリング、背景模写	28	動物、荷物のテクスチャー制作
	14	中間発表・講評	29	動物、荷物のテクスチャー制作
	15	キャラクターモデリング、背景模写	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 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			
単位数	2単位			
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	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	16	コンストレインを使ったコントローラ設定)
	2	ボールバウンドアニメーション	17	モーション課題リギング制作
	3	ロケータを使った移動・回転・拡張方法	18	モーション課題リギング制作
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡張あり)	19	モーション課題リギング制作
	5	二足歩行アニメーション	20	モーション課題リギング制作
	6	モーション課題歩行制作	21	モーション課題リギング制作
	7	モーション課題歩行制作	22	パスアニメーション
	8	モーション課題歩行制作	23	マテリアルアニメーション
	9	発表・講評	24	重量表現アニメーション
	10	二足走りアニメーション	25	モーション課題重量表現制作
	11	モーション課題歩行制作	26	モーション課題重量表現制作
	12	モーション課題歩行制作	27	モーション課題重量表現制作
	13	モーション課題歩行制作	28	モーション課題重量表現制作
	14	発表・講評	29	モーション課題重量表現制作
	15	リギング(ジョイント・スキニング)	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			
単位数	3単位			
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	26	跳び箱運動
	2	振り子のアニメーション	27	跳び箱運動
	3	ボールのバウンド	28	跳び箱運動
	4	アニメーションカーブの調整	29	発表・講評
	5	アニメーションの補間方法	30	道具を使用したアニメーション
	6	アニメーション12の基本原則①	31	道具を使用したアニメーション
	7	アニメーション12の基本原則②	32	道具を使用したアニメーション
	8	物理法則	33	発表・講評
	9	IK、FKの理解	34	重い物と軽い物
	10	重心とキーポーズ	35	重い物と軽い物
	11	お辞儀アニメーション	36	全身運動（ピッチング）
	12	椅子を使ったアニメーション	37	全身運動（ピッチング）
	13	椅子を使ったアニメーション	38	全身運動（ピッチング）
	14	椅子を使ったアニメーション	39	階段の昇り降り
	15	発表・講評	40	階段の昇り降り
	16	歩きのサイクルアニメーション	41	老若男女
	17	歩きのサイクルアニメーション	42	老若男女
	18	歩きのサイクルアニメーション	43	壁登り
	19	発表・講評	44	壁登り
	20	走りのサイクルアニメーション	45	発表・講評
	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		
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 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			
単位数	2単位			
授業回数	30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	16	課題制作（動画編集）
	2	Premiere基本操作	17	課題制作（動画編集）
	3	カット編集	18	講評（動画編集）
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）	19	AfterEffects基本操作 I（各種機能）
	5	効果音・BGMの挿入	20	AfterEffects基本操作 I（各種機能）
	6	AfterEffects連携	21	AfterEffects基本操作 II（アニメーション）
	7	課題制作（映像編集①）	22	AfterEffects基本操作 II（アニメーション）
	8	課題制作（映像編集①）	23	課題制作（モーショングラフィックス）
	9	課題制作（映像編集②）	24	課題制作（モーショングラフィックス）
	10	課題制作（映像編集②）	25	課題制作（モーショングラフィックス）
	11	動画編集基礎	26	課題制作（モーショングラフィックス）
	12	サムネイル作成	27	課題制作（モーショングラフィックス）
	13	課題制作（動画編集）	28	課題制作（モーショングラフィックス）
	14	課題制作（動画編集）	29	課題制作（モーショングラフィックス）
	15	課題制作（動画編集）	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	講義と実習			
単位数	3単位			
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	テキストを使用した講義と実習			
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）	26	課題制作V（エフェクト）
	2	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	27	課題制作V（エフェクト）・講評
	3	CG合成基礎（マッチムーブ）	28	課題制作VI（エフェクト）
	4	CG合成基礎（カラーコレクション）	29	課題制作VI（エフェクト）
	5	課題制作I（合成）	30	課題制作VI（エフェクト）・講評
	6	課題制作I（合成）	31	課題制作VII（エフェクト）
	7	課題制作I（合成）	32	課題制作VII（エフェクト）
	8	課題制作I（合成）	33	課題制作VII（エフェクト）・講評
	9	課題制作I（合成）	34	課題制作VIII（エフェクト）
	10	課題制作I（合成）	35	課題制作VIII（エフェクト）
	11	課題制作I（合成）・講評	36	課題制作VIII（エフェクト）・講評
	12	エフェクト制作基礎（ディストーション）	37	課題制作IX（エフェクト）
	13	エフェクト制作基礎（カラー補正）	38	課題制作IX（エフェクト）
	14	エフェクト制作基礎（ノイズ、ブラー）	39	課題制作IX（エフェクト）・講評
	15	エフェクト制作基礎（描画）	40	課題制作X（エフェクト）
	16	課題制作II（エフェクト）	41	課題制作X（エフェクト）
	17	課題制作II（エフェクト）	42	課題制作X（エフェクト）・講評
	18	課題制作II（エフェクト）・講評	43	課題制作XI（エフェクト）
	19	課題制作III（エフェクト）	44	課題制作XI（エフェクト）
	20	課題制作III（エフェクト）	45	課題制作XI（エフェクト）・講評
	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）		
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	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	
単位数	1単位	
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	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に関する実践的なで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	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	
単位数	2単位	
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B	
授業方法	実習	
単位数	1単位	
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B	
授業方法	講義と演習	
単位数	1単位	
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、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	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B	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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演習	
達成目標	ビジュアルコミュニケーションの基礎を理解してWeb・グラフィックデザインに活かせるようになる	
教科書	デザインの教室 手を動かして学ぶデザイントレーニング	
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	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B	
授業方法	講義と演習	
単位数	2単位	
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 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			
単位数	3単位			
授業回数	45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	26	課題制作 ポスター制作
	2	課題制作 ベジエ曲線を用いたオブジェクト制作	27	課題制作 ポスター制作
	3	課題制作 MAP制作	28	課題制作 ポスター制作
	4	課題制作 MAP制作	29	課題制作 ポスター制作
	5	課題制作 MAP制作	30	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	6	課題制作 MAP制作	31	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	7	課題制作 MAP制作	32	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	8	課題制作 MAP制作	33	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	9	IllustratorとPhotoshop実習 応用操作	34	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	10	IllustratorとPhotoshop実習 応用操作	35	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	11	課題制作 バナー制作	36	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	12	課題制作 バナー制作	37	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	13	課題制作 バナー制作	38	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	14	課題制作 バナー制作	39	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	15	レイアウト基礎	40	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	16	レイアウト基礎	41	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	17	課題制作 名刺制作	42	課題制作 コンテスト作品制作
	18	課題制作 名刺制作	43	課題制作 コンテスト作品制作
	19	課題制作 名刺制作	44	課題制作 コンテスト作品制作
	20	タイポグラフィ基礎	45	課題制作 コンテスト作品制作
	21	タイポグラフィ基礎		
	22	課題制作 ロゴ制作		
	23	課題制作 ロゴ制作		
	24	課題制作 ロゴ制作		
	25	課題制作 ロゴ制作		
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	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B			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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	けっきよく、よはく。			
特記				
授業計画	1	ピクトグラム（アイコン）知識	26	課題制作 ロゴ仕様書制作
	2	課題制作 ピクトグラム制作	27	ブランドデザインガイドライン知識
	3	課題制作 ピクトグラム制作	28	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作
	4	インフォグラフィックス知識	29	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作
	5	インフォグラフィックス知識	30	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作
	6	課題制作 インフォグラフィックス制作	31	マーケティング知識 基礎
	7	課題制作 インフォグラフィックス制作	32	マーケティング知識 基礎
	8	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 6W2H・4P
	9	課題制作 インフォグラフィックス制作	34	課題制作
	10	課題制作 インフォグラフィックス制作	35	マーケティング知識 AIDMA・AISAS
	11	パッケージデザイン知識	36	課題制作
	12	パッケージデザイン知識	37	課題制作
	13	パッケージ分析	38	課題制作
	14	パッケージ分析	39	課題制作
	15	課題制作 パッケージ制作	40	マーケティング知識 ニーズ・シーズ
	16	課題制作 パッケージ制作	41	マーケティング知識 STP・SWOT
	17	課題制作 パッケージ制作	42	マーケティング知識 ペルソナ
	18	課題制作 パッケージ制作	43	コンセプトワーク知識 基礎
	19	ブランディングデザイン知識	44	コンセプトワーク知識 基礎
	20	ブランディングデザイン知識	45	課題制作
	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		
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 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B	
授業方法	実習	
単位数	1単位	
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	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B			
授業方法	講義と演習			
単位数	3単位			
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	26	デザイン：Webサイト設計 UX
	2	HTML：概要	27	デザイン：Webサイト設計 ワイヤフレーム
	3	HTML：文書構造マークアップ	28	デザイン：Webサイト設計 ワイヤフレーム
	4	HTML：画像やリンクを挿入	29	デザイン：Webサイト設計 カンプ
	5	HTML：表とフォーム	30	デザイン：Webサイト設計 カンプ
	6	課題制作（復習をかねて）	31	課題制作
	7	課題制作（復習をかねて）	32	課題制作
	8	課題制作（復習をかねて）	33	課題制作
	9	CSS：概要	34	課題制作
	10	CSS：プロパティとセレクタ	35	課題制作
	11	CSS：背景画像による装飾	36	課題制作
	12	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	37	課題制作
	13	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	38	課題制作
	14	課題制作（復習をかねて）	39	課題制作
	15	課題制作（復習をかねて）	40	課題制作
	16	課題制作（復習をかねて）	41	課題制作
	17	レイアウト：基本レイアウトの種類	42	課題制作
	18	レイアウト：float	43	課題制作
	19	レイアウト：position1	44	課題制作
	20	レイアウト：メディアクエリ基礎	45	講評
	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		
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	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B		
授業方法	講義と演習		
単位数	3単位		
授業回数	45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	26 講評
	2	レスポンス：設計とコーディング	27 HTML・CSS応用：固定されるヘッダー
	3	レスポンス：レイアウト（メディアクエリ）	28 HTML・CSS応用：ヘッダーのリサイズ
	4	レスポンス：ワイヤーフレーム	29 HTML・CSS応用：各種スライドショー
	5	課題制作（レスポンス対応）	30 課題制作（復習をかねて）
	6	課題制作（レスポンス対応）	31 課題制作（復習をかねて）
	7	課題制作（レスポンス対応）	32 課題制作（復習をかねて）
	8	課題制作（レスポンス対応）	33 講評
	9	HTML・CSS応用：ドロップダウンメニューなど	34 jQuery：基礎
	10	HTML・CSS応用：フローティングメニューなど	35 jQuery：導入1
	11	HTML・CSS応用：モーダルウインドウなど	36 jQuery：導入2
	12	HTML・CSS応用：アコーディオンパネルなど	37 jQuery：実装・応用1
	13	課題制作（復習をかねて）	38 jQuery：実装・応用2
	14	課題制作（復習をかねて）	39 JavaScriptの基本
	15	課題制作（復習をかねて）	40 JavaScriptの基本
	16	課題制作（復習をかねて）	41 課題制作（復習をかねて）
	17	課題制作（復習をかねて）	42 課題制作（復習をかねて）
	18	HTML・CSS応用：パララックス基礎	43 課題制作（復習をかねて）
	19	HTML・CSS応用：パララックス応用	44 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）	45 講評
	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）	
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 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	実習			
単位数	3単位			
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	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デザイナーの経験を活かし、グラフィックデザインに関する実践的なデザイナー実習授業を展開する。			
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	実習			
単位数	2単位			
授業回数	30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	16	二点透視図
	2	パース応用	17	制作課題
	3	パース応用	18	制作課題
	4	パース応用	19	制作課題
	5	立体図法応用	20	制作課題
	6	立体図法応用	21	制作課題
	7	立体図法応用	22	制作課題
	8	立体図法応用	23	制作課題
	9	二点透視図	24	制作課題
	10	二点透視図	25	制作課題
	11	二点透視図	26	モチーフ1（デッサン導入）
	12	二点透視図	27	モチーフ1
	13	二点透視図	28	モチーフ1
	14	二点透視図	29	モチーフ1
	15	二点透視図	30	モチーフ2
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			
単位数	2単位			
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	16	モチーフ2
	2	モチーフ1	17	モチーフ2
	3	モチーフ1	18	モチーフ2
	4	モチーフ1	19	モチーフ2
	5	モチーフ1	20	モチーフ2
	6	モチーフ1	21	モチーフ3
	7	モチーフ1	22	モチーフ3
	8	モチーフ1	23	モチーフ3
	9	モチーフ1	24	モチーフ3
	10	モチーフ1	25	モチーフ3
	11	モチーフ2	26	モチーフ3
	12	モチーフ2	27	モチーフ3
	13	モチーフ2	28	モチーフ3
	14	モチーフ2	29	モチーフ3
	15	モチーフ2	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	
単位数	1単位	
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	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	演習	
単位数	2単位	
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	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	講義と演習			
単位数	3単位			
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	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	16	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	2	モデリング課題教会(外観)制作	17	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	3	モデリング課題教会(外観)制作	18	発表、講評
	4	モデリング課題教会(外観)制作	19	ZBrushCoreの基本操作
	5	モデリング課題教会(外観)制作	20	スカルプト練習課題自分の手制作
	6	モデリング課題教会(外観)制作	21	スカルプト課題動物制作
	7	モデリング課題教会(外観)制作	22	スカルプト課題動物制作
	8	発表、講評	23	スカルプト課題動物制作
	9	ライティング、コンポジットを意識したモデリング	24	発表、講評
	10	モデリング課題廃墟(部屋)制作	25	スカルプト課題頭蓋骨制作
	11	モデリング課題廃墟(部屋)制作	26	スカルプト課題頭蓋骨制作
	12	モデリング課題廃墟(部屋)制作	27	スカルプト課題頭蓋骨制作
	13	モデリング課題廃墟(部屋)制作	28	スカルプト課題頭蓋骨制作
	14	モデリング課題廃墟(部屋)制作	29	スカルプト課題頭蓋骨制作
	15	モデリング課題廃墟(部屋)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	講義と演習			
単位数	2単位			
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演習			
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	16	モーション課題ドラゴン歩き制作
	2	モーション課題片手剣スウィング制作	17	ドラゴン走りのモーション制作
	3	人間大剣スウィングのモーション課題制作	18	モーション課題走り制作
	4	モーション課題人間大剣スウィング制作	19	モーション課題走り制作
	5	モーション課題人間大剣スウィング制作	20	モーション課題走り制作
	6	発表、講評	21	モーション課題走り制作
	7	鳥の羽ばたきのモーション制作	22	ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーション制作
	8	モーション課題鳥の羽ばたき制作	23	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	9	鳥の飛び立ちのモーション制作	24	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	10	モーション課題鳥の飛び立ち制作	25	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	11	モーション課題鳥の飛び立ち制作	26	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	12	発表、講評	27	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	13	ドラゴン歩きのモーション制作	28	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	14	モーション課題ドラゴン歩き制作	29	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	15	モーション課題ドラゴン歩き制作	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	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			
単位数	2単位			
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 for アニメーション [改訂第3版]、AfterEffects for アニメーション EXPERT			
特記				
授業計画	1	基本操作復習	16	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	2	基本操作復習	17	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評
	3	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）	18	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	4	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）	19	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	5	エフェクト応用（撮影エフェクト）	20	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評
	6	エフェクト応用（撮影エフェクト）	21	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	7	課題制作Ⅰ（カットイン）	22	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	8	課題制作Ⅰ（カットイン）	23	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評
	9	課題制作Ⅰ（カットイン）・講評	24	卒業制作ブラッシュアップ
	10	エクスペリメンテーション基礎	25	卒業制作ブラッシュアップ
	11	エクスペリメンテーション基礎	26	卒業制作ブラッシュアップ
	12	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）	27	卒業制作ブラッシュアップ
	13	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）	28	卒業制作ブラッシュアップ
	14	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評	29	卒業制作ブラッシュアップ
	15	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）	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	講義と演習	
単位数	2単位	
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演習	
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	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			
単位数	2単位			
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	16	3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作	17	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作	18	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作	19	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作	20	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作	21	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作	22	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作	23	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作	24	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作	25	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作	26	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作	27	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作	28	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作	29	3DCG作品制作
	15	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	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	
単位数	1単位	
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	
単位数	1単位	
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	
単位数	1単位	
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	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	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B			
授業方法	講義と演習			
単位数	4単位			
授業回数	45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	26	Web ページのコンテンツを充実させる
	2	Bootstrapのレイアウト	27	Web ページのコンテンツを充実させる
	3	Bootstrapのレイアウト	28	サイトのデザインをカスタマイズする
	4	基本的なスタイリング	29	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	30	テンプレートの働きを理解する
	6	基本的なコンポーネント	31	WordPress を用いた課題制作
	7	ナビゲーションのコンポーネント	32	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	33	WordPress を用いた課題制作
	9	フォームとボタンのコンポーネント	34	講評
	10	フォームとボタンのコンポーネント	35	PHPの基本
	11	JavaScriptを利用したコンポーネント	36	PHPの応用課題制作
	12	JavaScriptを利用したコンポーネント	37	PHPの応用課題制作
	13	ユーティリティ	38	PHPの応用課題制作
	14	ユーティリティ	39	SEOを強化する
	15	ユーティリティ	40	SNSとの連携を強化する
	16	Bootstrapでモックアップを作る	41	まとめ
	17	Bootstrapでモックアップを作る	42	課題制作
	18	Bootstrapでモックアップを作る	43	課題制作
	19	まとめ	44	課題制作
	20	WordPress の基本	45	講評
	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		
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	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B	
授業方法	演習	
単位数	3単位	
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B			
授業方法	講義と実習			
単位数	3単位			
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実習			
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	16	Indesign実習「ケーススタディ」
	2	Indesign実習「基本的な使い方」	17	Indesign実習「入稿する前に」
	3	Indesign実習「基本的な使い方」	18	課題：文庫（新書）デザイン制作
	4	Indesign実習「基本的な使い方」	19	課題：文庫（新書）デザイン制作
	5	Indesign実習「ケーススタディ」	20	課題：文庫（新書）デザイン制作
	6	Indesign実習「ケーススタディ」	21	課題：文庫（新書）デザイン制作
	7	Indesign実習「ケーススタディ」	22	課題：文庫（新書）デザイン制作
	8	Indesign実習「ケーススタディ」	23	課題：プレゼン・講評
	9	Indesign実習「ケーススタディ」	24	課題：装丁デザイン
	10	Indesign実習「ケーススタディ」	25	課題：装丁デザイン
	11	Indesign実習「ケーススタディ」	26	課題：装丁デザイン
	12	Indesign実習「ケーススタディ」	27	課題：装丁デザイン
	13	Indesign実習「ケーススタディ」	28	課題：装丁デザイン
	14	Indesign実習「ケーススタディ」	29	課題：プレゼン・講評
	15	Indesign実習「ケーススタディ」	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B			
授業方法	実習			
単位数	2単位			
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：フリーペーパー（タウン情報誌）	16	課題：ブラッシュUP
	2	課題：フリーペーパー	17	課題：パッケージデザイン
	3	課題：フリーペーパー	18	課題：パッケージデザイン
	4	課題：フリーペーパー	19	課題：パッケージデザイン
	5	課題：フリーペーパー	20	課題：パッケージデザイン
	6	課題：フリーペーパー	21	課題：パッケージデザイン
	7	課題：フリーペーパー	22	課題：パッケージデザイン
	8	課題：フリーペーパー	23	課題：パッケージデザイン
	9	課題：フリーペーパー	24	課題：パッケージデザイン
	10	課題：フリーペーパー	25	課題：パッケージデザイン
	11	課題：フリーペーパー	26	課題：パッケージデザイン
	12	課題：フリーペーパー	27	課題：パッケージデザイン
	13	課題：フリーペーパー	28	課題：パッケージデザイン
	14	課題：フリーペーパー	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B			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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	26	課題：（ショップアイテム制作）
	2	課題：（参考収集）	27	課題：（ショップアイテム制作）
	3	課題：（店舗企画）	28	課題：（ショップアイテム制作）
	4	課題：（店舗企画）	29	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）	30	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）	31	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）	32	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）	33	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）	34	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）	35	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	36	課題：（ショップアイテム制作）
	12	課題：（ロゴマーク）	37	課題：（ショップアイテム制作）
	13	課題：（ロゴマーク）	38	課題：（ショップアイテム制作）
	14	課題：（ロゴマーク）	39	課題：（ショップアイテム制作）
	15	課題：（ロゴマーク）	40	課題：（ショップアイテム制作）
	16	課題：（ロゴマーク）	41	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	17	課題：（ロゴマーク）	42	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	18	課題：（ロゴマーク）	43	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	19	課題：（ロゴマーク）仕様書制作	44	課題：プレゼン・講評
	20	課題：（ショップアイテム制作）	45	課題：ブラッシュUP
	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）		
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B			
授業方法	実習			
単位数	2単位			
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	16	コンテンツ制作
	2	作成事例紹介	17	コンテンツ制作
	3	コンセプト決定と作品選定	18	コンテンツ制作
	4	フォーマット作成	19	コンテンツ制作
	5	フォーマット作成	20	コンテンツ制作
	6	コンテンツ制作	21	コンテンツ制作
	7	コンテンツ制作	22	コンテンツ制作
	8	コンテンツ制作	23	コンテンツ制作
	9	コンテンツ制作	24	コンテンツ制作
	10	コンテンツ制作	25	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作	26	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作	27	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作	28	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作	29	コンテンツ制作
	15	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B			
授業方法	実習			
単位数	2単位			
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	16	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	17	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	18	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	19	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	20	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	21	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	22	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	23	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	24	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	25	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	26	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	27	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	28	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	29	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	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70%、提出状況10%、授業態度10%、出席状況10% で評価する			
備考				