シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度	
				科目コード	M-G01	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ビジネス知識			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	30	2	小笹 隆一	
授業の目的・目標						
就職試験における学力試験・適性検査など、就職試験全般にわたって対策・指導をする。						
授業の概要						
就職試験は、広い分野にわたって基本的な知識が試される。 多くの問題を解くことで、知識を身につけて欲しい。						
成績評価の方法						
筆記試験・作文課題などを総合的に評価する。						
使用テキスト・教材						
配布プリント						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	一般常識		20	1.		
2.	S P I		10	2.		
3.				3.		
4.				4.		
5.				5.		
6.				6.		
7.				7.		
8.				8.		
9.				9.		
10.				10.		
11.				11.		
12.				12.		
13.				13.		
14.				14.		
15.				15.		
その他			関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G02
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナー		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	30	2	中嶋 久美子
授業の目的・目標					
① 就職対策としての基本的なマナーを身につける ② 就職活動・面接において、どのように自分を表現すべきかを指導する ③ ビジネスの場での基本的な知識を身につける ④ ビジネス社会では、より実践的且つ責任ある行動がとれるようにする					
授業の概要					
① 板書及び、ロールプレイングに重点を置いて一人一人が学習に参加できるように進めていく ② 授業の始めに小テストを行い、適切な言葉遣い(敬語)を繰り返して学習する ③ 板書をいかにノートにまとめるかにより、試験での差が出てくると思われる					
成績評価の方法					
授業態度、毎時間の小テスト、及び試験結果。 プラスαにて評価(年賀状、暑中見舞いなどの提出) (試験は教科書、自書のノート持ち込みとする。コピーは不可)					
使用テキスト・教材					
ビジネスマナー (有限会社 グロー)					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	自己紹介・社会人としての心構え		2	1.	
2.	コミュニケーションの取り方		2	2.	
3.	報告・連絡・相談		4	3.	
4.	第一印象の大切さロールプレイング		2	4.	
				5.	
5.	言葉づかい・敬語		2	6.	
6.	電話応対		6	7.	
7.	接遇・マナー		2	8.	
8.	訪問心得・湯茶の淹れ方・出し方 ロールプレイング		2	9.	
				10.	
9.	自分の話し方を見直す(話癖)		2	11.	
10.	ビジネス文書		2	12.	
11.	冠婚葬祭のマナー ロールプレイング		2	13.	
				14.	
12.	まとめ		2	15.	
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G03
授業科目名			授業形態		学科・コース
フレッシュマンセミナー			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
<p>沼津情報・ビジネス専門学校の学生として、思いやりのある誠実な心（挨拶・時間・掃除）を意識し、基本的な生活態度を身につける。</p> <p>グループで考え行動することで、クラスメイトや同期生に対しての仲間意識を持つ。</p>					
授業の概要					
<p>アクティビティやワークを繰り返す中で、楽しみながら沼情コンセプトを理解する。</p>					
成績評価の方法					
<p>出欠席や授業への取り組み姿勢で評価する。 期末試験は実施しない。</p>				出欠席	90%
				授業態度	10%
使用テキスト・教材					
特になし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. オリエンテーション			2	1.	
2. 50マス紹介			4	2.	
3. 2日目オリエンテーション			2	3.	
4. 3日目オリエンテーション			2	4.	
5. 心の授業			2	5.	
6. 2年生との交流授業			2	6.	
7. クラス内アクティビティ			6	7.	
8. ハイキング			8	8.	
9. CG業界研究			2	9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G04
授業科目名			授業形態		学科・コース
キャリアディベロップメント I			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
社会生活を送る上での基本的なコミュニケーションスキルと態度・考え方を知る。					
授業の概要					
コミュニケーションの3つの基本的な考え方とスキルを訓練する。 コミュニケーションスキルの自己の強みと弱みを知る。 SBL教材を利用し、社会人基礎力について理解する。					
成績評価の方法					
出欠席や積極性などで評価する。				出欠席	80%
				授業態度	20%
使用テキスト・教材					
ザ・コミュニケーション キャリアデザインワークショップⅡ					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. BCSA診断			2	1.	
2. 心理的環境の管理			3	2.	
3. 表現方法の調整			2	3.	
4. 質問の活用			2	4.	
5. 相手からのメッセージへの対応			3	5.	
6. 物理的環境の整備			2	6.	
7. 働きかけ力			2	7.	
8. 傾聴力・状況把握力			2	8.	
9. 発信力・主体性			3	9.	
10. 問題発見力・計画力・実行力			3	10.	
11. ストレスコントロール力・柔軟性			2	11.	
12. コミュニケーションの基本			4	12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
			キャリアディベロップメントⅡ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G05
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャリアディベロップメントⅡ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	深澤 裕明
授業の目的・目標					
社会生活を送る上での基本的なコミュニケーションスキルと社会人基礎力について理解する。					
授業の概要					
社会人基礎力についての応用である。 各社会人基礎力について確認し、どのような場面でどのようなスキルが必要なのかをグループワークを通じて学習する。					
成績評価の方法					
出欠席や授業の積極性などで評価する。				出欠席	80%
				授業態度	20%
使用テキスト・教材					
キャリアデザインワークショップⅡ					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	1年次の振り返り		2	1.	
2.	社会人基礎力の応用 実行力		2	2.	
3.	柔軟性		2	3.	
4.	発信力		2	4.	
5.	働きかけ力		2	5.	
6.	状況把握力		2	6.	
7.	計画力		2	7.	
8.	主体性		2	8.	
9.	想像力		2	9.	
10.	ストレスコントロール力		2	10.	
11.	コミュニケーションスキル		10	11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
			キャリアディベロップメントⅠ		

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度	
				科目コード	M-G06	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
キャリアディベロップメントⅢ			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	30	1	深澤 裕明	
授業の目的・目標						
コミュニケーションスキルの向上を目標とする。						
授業の概要						
就職活動を進める上でのコミュニケーションスキルは必要不可欠である。 就職活動を円滑に進めるためのサポートも行う。						
成績評価の方法						
出欠席や積極性などで評価する。						
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	社会人基礎力の確認		2	1.		
2.	就職活動の個別指導		28	2.		
3.				3.		
4.				4.		
5.				5.		
6.				6.		
7.				7.		
8.				8.		
9.				9.		
10.				10.		
11.				11.		
12.				12.		
13.				13.		
14.				14.		
15.				15.		
その他			関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G07
授業科目名		授業形態		学科・コース	
就活ゼミ I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	瀧澤 正和
授業の目的・目標					
就職に対する意識付けとポートフォリオの作成を行う。 デザイン系の就職活動ではポートフォリオが必要不可欠であり、1年次から制作を開始し就職活動に備える。					
授業の概要					
デザイン分野での就職では、自分の作品をまとめたポートフォリオが必要となる。 自分の目指したい業界、職種について研究し、企業に合わせた作品を制作する。 これから継続してポートフォリオの作成、更新を行い、就職活動に備えていく。					
成績評価の方法					
出欠席や課題などで総合的に評価する。 課題が提出されない場合は評価ができない。 筆記試験は実施しない。				出欠席	40%
				提出課題	60%
使用テキスト・教材					
採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳					
授業内容・授業計画					
		時間数		時間数	
1.	就職について、業界・企業研究	2	1.		
2.	ポートフォリオとは	4	2.		
3.	個別課題 1	6	3.		
4.	個別課題 2	6	4.		
5.	個別課題 3	6	5.		
6.	ポートフォリオ評価	6	6.		
7.			7.		
8.			8.		
9.			9.		
10.			10.		
11.			11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G08
授業科目名			授業形態		学科・コース
就活ゼミⅡ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
就職活動をスムーズに行うための基礎知識を身につける。 また、書類の作成や面接の練習など就職活動の準備を行う。					
授業の概要					
2年生の後半から就職活動が始まるため、就職活動の準備を進めていく。 自分が希望する業界、企業について調べるとともに、履歴書の作成や面接練習など必要な準備をしていく。					
成績評価の方法					
出欠席や積極性などで評価する。				出欠席	60%
				授業態度	20%
				提出物	20%
使用テキスト・教材					
キャリアガイドブック					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 働くということ・社会人としての自覚			2	1.	
2. 自己分析			2	2.	
3. 就職活動の流れを知る			2	3.	
4. Webサイトでの情報収集			2	4.	
5. 業界研究・企業研究			2	5.	
6. 求人票の見方、制度など			2	6.	
7. 履歴書の書き方			4	7.	
8. 電話、メールでの問い合わせ			2	8.	
9. 就職ガイダンスについて			2	9.	
10. 面接指導			4	10.	
11. 筆記試験対策			6	11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G09
授業科目名		授業形態		学科・コース	
教養ゼミ I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	選択
授業の目的・目標					
<p>教養ゼミ I は各科の専門科目・一般科目に関係なく、各学生の視野を広げるために、普段の学科の学習では学習できない教養を複数の講座を開講する。履修は学生の希望アンケート調査により決定する。学生はから選択し、身に着けることを目的に開講する。</p>					
授業の概要					
<p>各科の専門だけでなく幅広い教養を身に着け、学習の視野を広げることは、今後の社会に出たときにも役立つことが多いと思う。普段の授業ではできない教養を積極的に身に着けてほしい。</p>					
成績評価の方法					
各講座により、試験、実技、提出物などで評価を行う。					
使用テキスト・教材					
教材は各講座により異なる					
授業内容・授業計画					
開講講座		時間数			時間数
DTP		30		内容は各講座により異なる。 詳細については、最初の授業で 講座担当より説明する。	
パーソナルカラー		30			
発想法		30			
イラスト入門		30			
中国語		30			
インタビュー		30			
ワープロ実務		30			
POPデザイン		30			
ピアノ入門		30			
お菓子作り		30			
演劇		30			
体育 I、II		30			
運転と安全		30			
インテリア(植物)		30			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G10
授業科目名			授業形態		学科・コース
教養ゼミⅡ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	柳川 史郎
授業の目的・目標					
アンケートとヒアリング結果から個々の方向性を探る。 プロになるための一歩としてのロゴ制作とそれを利用した名刺制作、批評されてからの作り直し迄を実施する。 また、就活を見据えてポートフォリオに掲載するための作品制作への基礎知識を習得する。					
授業の概要					
学生からプロになるために必要な技術の把握と習得。 自主的な作品制作を通じて、プロ意識を持ってもらう。					
成績評価の方法					
提出課題と授業への積極性などで総合的に評価する。 筆記試験は実施しない。				提出課題	80%
				授業態度	20%
使用テキスト・教材					
採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. アンケートと個別ヒアリング			4	1.	
2. 自分自身のロゴ制作・プレゼン			8	2.	
3. 名刺作成。プレゼン			8	3.	
4. 自主制作の個別対応			10	4.	
5.				5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G11
授業科目名		授業形態		学科・コース	
教養ゼミⅢ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	選択
授業の目的・目標					
<p>教養ゼミⅢは各科の専門科目・一般科目に関係なく、各学生の視野を広げるために、普段の学科の学習では学習できない教養を複数の講座を開講する。履修は学生の希望アンケート調査により決定する。学生はから選択し、身に着けることを目的に開講する。</p>					
授業の概要					
<p>各科の専門だけでなく幅広い教養を身に着け、学習の視野を広げることは、今後の社会に出たときにも役立つことが多いと思う。普段の授業ではできない教養を積極的に身に着けてほしい。</p>					
成績評価の方法					
各講座により、試験、実技、提出物などで評価を行う。					
使用テキスト・教材					
教材は各講座により異なる					
授業内容・授業計画					
開講講座		時間数			時間数
DTP		30		内容は各講座により異なる。 詳細については、最初の授業で 講座担当より説明する。	
パーソナルカラー		30			
発想法		30			
イラスト入門		30			
中国語		30			
インタビュー		30			
ワープロ実務		30			
POPデザイン		30			
ピアノ入門		30			
お菓子作り		30			
演劇		30			
体育Ⅰ、Ⅱ		30			
運転と安全		30			
インテリア(植物)		30			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G12
授業科目名		授業形態		学科・コース	
教養ゼミⅣ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	柳川 史郎
授業の目的・目標					
就活を見据えポートフォリオに掲載するための作品制作。 デザイナー視点での企業研究。					
授業の概要					
1年生から引き続いてのスキルの向上、就職への方向性の決定を促す。 希望する職種に就くために必要な技術の把握と習得を目指す。 作品制作を行い、ポートフォリオへの掲載を行う。就職のための作品制作をしながら、企業研究を行いエントリーシートのかな型を作成する。					
成績評価の方法					
積極的な講義参加 ポートフォリオへの掲載物 具体的な就職活動準備 (企業研究レポート)					
使用テキスト・教材					
それぞれの個人制作に必要な参考書を各自用意					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	アンケートと個人ヒアリング	4	1.		
2.	自主制作の個別対応	18	2.		
3.	自主制作のプレゼン	4	3.		
4.	ポートフォリオへのまとめ	4	4.		
5.			5.		
6.			6.		
7.			7.		
8.			8.		
9.			9.		
10.			10.		
11.			11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他		関連科目			
		教養ゼミⅡ、ポートフォリオ			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G13
授業科目名		授業形態		学科・コース	
心理学		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	4	高橋 弘美
授業の目的・目標					
<p>「選択理論心理学」を学び、良い人間関係を持ち、他者や怒りなどの感情にコントロールされず、自己をコントロールできるような考え方を身につける。 これまでの自分自身が作り上げた常識とは違う視点からものを見て、本当に望むかたちの幸福へと向かう方法を身につける。</p>					
授業の概要					
<p>「選択理論心理学」を学ぶことで、自己をコントロールできる考え方が身に付き、良い人間関係を持つことで日常をよりよく過ごせるようになる。</p>					
成績評価の方法					
前期は筆記試験60点以上で合格、後期は作品提出60点以上で合格					
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	自己紹介、選択理論心理学概要	2	1.	選択理論心理学の概要の振り返り	2
2.	学的・内的コントロール	2	2.	自己の欲求充足度	2
3.	7つの習慣 1	2	3.	願望と現実の天秤	2
4.	7つの習慣 2	2	4.	高度の整理・再整理・創造	2
5.	基本的欲求 1	2	5.	知覚のシステム	2
6.	基本的欲求 2	2	6.	負のフィードバック	2
7.	全行動	2	7.	選択理論心理学のカラーチャート	2
8.	うつ・落ちこみを選択する	2	8.	人間関係の修復	2
9.	上質世界	2	9.	事例よりロールプレイ	2
10.	知覚された世界	2	10.	事例よりロールプレイ	2
11.	負のフィードバック	2	11.	作品制作	2
12.	事例よりロールプレイ	2	12.	作品制作	2
13.	総復習・試験対策	2	13.	作品制作	2
14.	総復習・試験対策	2	14.	作品発表・フィードバック	2
15.	前期試験	2	15.	作品発表・フィードバック	2
その他		関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-G14
授業科目名			授業形態		学科・コース
コミュニケーション活動 I			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
始業式や終業式、ハイキングなどの学校行事に参加する。					
授業の概要					
学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。					
成績評価の方法					
出欠席の状況により判断する。 筆記試験は実施しない。					出欠席 100%
使用テキスト・教材					
特になし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 入学式			4	1.	
2. オリエンテーション			2	2.	
3. 終業式			4	3.	
4. 始業式・防災訓練			4	4.	
5. 東京ゲームショウ見学			8	5.	
6. 年末式			2	6.	
7. 年始式			2	7.	
8. 卒業研究発表会			4	8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度	
				科目コード	M-G15	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コ ー ス	
コミュニケーション活動Ⅱ			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	30	1	金刺 弘師	
授業の目的・目標						
始業式や終業式、ハイキングなどの学校行事に参加する。						
授業の概要						
学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。						
成績評価の方法						
出欠席の状況により判断する。 筆記試験は実施しない。					出欠席 100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	ハイキング		8	1.		
2.	終業式		2	2.		
3.	始業式・防災訓練		2	3.		
4.	東京ゲームショウ見学		8	4.		
5.	年末式		2	5.		
6.	年始式		2	6.		
7.	卒業研究発表会		6	7.		
8.				8.		
9.				9.		
10.				10.		
11.				11.		
12.				12.		
13.				13.		
14.				14.		
15.				15.		
その他			関連科目			

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度	
				科目コード	M-G16	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
コミュニケーション活動Ⅲ			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	90	3	深澤 裕明	
授業の目的・目標						
始業式や終業式、ハイキング、研修旅行などの学校行事に参加する。						
授業の概要						
学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。						
成績評価の方法						
出欠席の状況により判断する。					出欠席 100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	始業式		4	1.		
2.	ハイキング		8	2.		
3.	終業式		4	3.		
4.	始業式		4	4.		
5.	東京ゲームショウ見学		8	5.		
6.	年末式		4	6.		
7.	年始式		4	7.		
8.	海外・国内研修		54	8.		
9.				9.		
10.				10.		
11.				11.		
12.				12.		
13.				13.		
14.				14.		
15.				15.		
その他			関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR01
授業科目名			授業形態		学科・コース
パソコン利用技術			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
ビジネスソフトとしてWord、Excel、PowerPointの基礎について学習する。					
授業の概要					
デザイン関連の仕事でも企画書などワープロソフトを使用する機会が多い。効率の良い文書の作成方法を身につけて欲しい。表計算では、表の作り方、関数の使い方など、場面に応じた制作方法を習得して、業務の効率アップにつなげられるようにする。					
成績評価の方法					
出欠状況、提出課題などをもとに評価する。				出席率	10%
				課題提出	80%
				授業態度	10%
使用テキスト・教材					
例題50+演習問題100でしっかり学ぶ Word/Excel/PowerPoint 標準テキスト Windows10/Office2019対応版 (技術評論社)					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	パソコン設定		4	1.	PowerPoint 表現力
2.	インストール		2	2.	プレゼン資料の作成
3.	文字の入力		2	3.	
4.	チラシの作成		6	4.	
5.	ポスター作成		4	5.	
6.	段組みリーフレット		4	6.	
7.	縦書きリーフレット		4	7.	
8.	名刺の作成		2	8.	
9.	Wordの表		4	9.	
10.	表計算シート作成、計算式		4	10.	
11.	関数		6	11.	
12.	グラフ		4	12.	
13.	データベース		2	13.	
14.	PowerPoint スライドの作成		2	14.	
15.	プレゼンのデザイン		4	15.	
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR02
授業科目名			授業形態		学科・コース
プレゼンテーション			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	大沼 慶美
授業の目的・目標					
プレゼンテーションの手法とKeynoteの使い方を学習する。					
授業の概要					
前半：プレゼンテーションの組み立て方、スライド1枚のレイアウト、Keynoteの使い方を学ぶ。 後半：各自プレゼンするスライドを作成し、発表を行う。また、プレゼン内容の評価も全員で行い、フィードバックを受け内容をブラッシュアップする。					
成績評価の方法					
授業態度と課題とプレゼン実演の内容、自分以外のプレゼンした人への評価内容を総合評価したうえで決定する。プレゼン実演を行わなかった場合、成績の評価は行われぬ。				授業態度	20%
				プレゼン実演	60%
				自分外評価	20%
使用テキスト・教材					
特になし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. プレゼンテーションとは				1.	
2. Keynoteの使い方_基本1				2.	
3. Keynoteの使い方_基本2				3.	
4. Keynoteの使い方_アニメーション1				4.	
5. Keynoteの使い方_アニメーション2				5.	
6. 課題制作_1				6.	
7. 課題制作_2				7.	
8. 課題制作_3				8.	
9. 課題制作_4				9.	
10. 課題制作_5				10.	
11. 課題制作_6				11.	
12. 制作発表_プレゼン実演_1				12.	
13. 制作発表_プレゼン実演_2				13.	
14. 制作発表_プレゼン実演_3				14.	
15. フィードバック、修正				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度
				科目コード	M-SR03
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
コンピュータ概論			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	4	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
コンピュータの仕組みについて理解し、パソコンのセットアップから必要なソフトのインストール、機器の接続について理解し、アプリケーションを活用できることが目標。					
授業の概要					
自分のパソコンの設定、メンテナンスは就職後も必要になってくるスキルである。 授業では、セットアップからインストール、ソフトの活用方法を自分のノートパソコンを使って実際に操作しながら学ぶ。					
成績評価の方法					
出欠席、授業態度、提出課題で評価する				出欠席	10%
				授業態度	20%
				提出課題	70%
使用テキスト・教材					
教科書は特になし。					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	コンピュータの仕組み		4	1.	
2.	Maya基本操作		10	2.	
3.	3Dアニメーション基礎		30	3.	
4.	課題制作		16	4.	
5.				5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			パソコン利用技術、CG基礎、3DCGI		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR04
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザイナー概論		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	大沼 慶美
授業の目的・目標					
センスは元からのもの、ひらめきは降ってくるのではない。デザイン知識と課題について深く考えることにより良いデザインが生まれること、アートとデザインの違いについてを学習する。					
授業の概要					
「デザイン、デザイナーとは」「クリエイティブな思考」について学習する。デザインの歴史や著名デザイナー、デザイン手法について実践(課題作成)を交えた授業を行う。					
成績評価の方法					
授業への学習意欲と課題の完成度を総合評価した上で決定する。課題図書を読んだ後の課題、授業後半の課題発表のどちらか1つでも未提出の場合、評価は行われない。				学習意欲	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
デザイン入門教室					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. 授業概要説明・デザインとは			1.		
2. イメージボード自己紹介			2.		
3. デザインの本質とプロセス_1			3.		
4. デザインの本質とプロセス_2			4.		
5. クリエイティブ思考、ひらめき_1			5.		
6. クリエイティブ思考、ひらめき_2			6.		
7. デザイン史_1			7.		
8. デザイン史_2			8.		
9. ペルソナ			9.		
10. コンセプトマッピング			10.		
11. ブレインストーミング			11.		
12. 課題制作_1			12.		
13. 課題制作_2			13.		
14. 課題制作_3			14.		
15. 課題発表			15.		
その他		関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR05
授業科目名		授業形態		学科・コース	
CG基礎		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	4	影山 明俊
授業の目的・目標					
CGの基本的な基礎知識や考え方・用語などを学ぶ。 また、目標としてはCG-ARTSのCGクリエイター検定(ベーシック)の合格できるようになる。					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> CGの歴史・CGの用途 色彩や文字・画像を利用したデザインの基礎 3DCGの基礎 					
成績評価の方法					
前期は筆記期末試験を実施する。(前期は期末試験 100%) 後期は、期末の筆記試験は実施しないCGクリエイター検定のチェックテストの点数や検定結果を考慮して、年間成績を決める。 前期期末試験 50% 検定のチェック試験 30% その他 20%					
使用テキスト・教材					
入門CGデザイン (CG-ARTS)					
授業内容・授業計画					
前期		時間数	後期		時間数
1. デザインとはなにか考えてみよう		2	1. 3DCG (モデリング)		4
2. CGの歴史・用途		2	2. 3DCG (マテリアル)		2
3. 観察の重要性		2	3. 3DCG (カメラワーク)		2
4. 形と色		4	4. 3DCG (ライティング)		2
5. 企画演習		4	5. 3DCG (レンダリング)		2
6. グラフィックス		6	6. CGクリエイター検定(ベーシック)対策		18
7. カメラ		4	7.		
8. タイポグラフィ		4	8.		
9. まとめ		2	9.		
10.			10.		
11.			11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			すべてのCG系の科目が関連する。		
※CG-ARTSのCG認定講師が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度
				科目コード	M-SR06
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
C G 応 用			講 義 ・ 演 習		C G デ ザ イ ン 科
履 修 学 年	履 修 学 期	必 修 ・ 選 択	時 間 数	単 位 数	担 当 教 員
2	通 年	必 修	60	4	深 澤 裕 明
授 業 の 目 的 ・ 目 標					
C G 技 術 の 応 用 と し て グ ル ー プ ま た は 個 人 の 制 作 を 行 い 、 実 践 的 な ス キ ル を 身 に つ け る こ と を 目 的 と す る。					
授 業 の 概 要					
東 京 ゲ ー ム シ ョ ウ 出 展 、 コ ン テ ス ト 応 募 を 目 的 と し た 作 品 の 制 作 を 行 う。					
成 績 評 価 の 方 法					
提 出 課 題 で 評 価 す る。					提 出 課 題 100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時 間 数		時 間 数
1. 作 品 制 作			60	1.	
2. ゲ ー ム シ ョ ウ は グ ル ー プ 制 作				2.	
3. コ ン テ ス ト は 月 1 の 応 募 を 目 指 す				3.	
4.				4.	
5.				5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
そ の 他			関 連 科 目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度						
				科目コード	M-SR07						
授業科目名		授業形態		学科・コース							
色彩学 I		講義・演習		CGデザイン科							
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員						
1	通年	必修	60	4	室伏 則子						
授業の目的・目標											
私達の身の回りにはたくさんの色があり、生活の中に積極的に取り入れられ、日常の空間に潤いを与えている。ビジネス面でも重要度が高く、デザイン分野と色彩は密接である。デザインの色彩の基礎を学び、色彩検定3級を取得する。											
授業の概要											
色彩の科学・色の表示・色彩心理・色彩調和・ファッション・インテリアなど広く取り入れるが、全てカラーコーディネートに関わりのある世界である。色彩調和ではカラーカードを使い基礎の配色演習を楽しみながら行う。後期後半には西洋の配色方法も学習し、デザイン分野で活用できるように習得する。学習の根底にあるのは配色調和である。PCCSの色の三属性とトーンを理解は必修。検定合格の鍵は基本をしっかり身につけること。											
成績評価の方法											
毎回の小テストと期末試験の得点、実習課題の評価点と学習意欲を総合評価したうえで決定する。											
<table border="0"> <tr> <td>小テスト・期末試験</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>実習課題</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>学習意欲</td> <td>10%</td> </tr> </table>						小テスト・期末試験	50%	実習課題	40%	学習意欲	10%
小テスト・期末試験	50%										
実習課題	40%										
学習意欲	10%										
使用テキスト・教材											
色彩検定公式テキスト3級編、配色カラーカード199b											
授業内容・授業計画											
		時間数		時間数							
1.	色と親しむ～コラージュを創作しよう	2	10.	検定対策：①光と色	2						
2.	色の表示：色の分類・三属性	1		②PCCS	2						
	PCCS～色相環・トーン表作成	3		③色彩心理	2						
3.	色彩心理：色の心理的效果	2		④色彩調和	2						
	色の視覚的效果	2		⑤ファッション	2						
4.	光と色：色はなぜ見えるの？	2		⑥インテリア	2						
	眼の仕組み・照明と色の見え方	1		⑦総合	2						
	混色	1		⑧模擬試験	2						
5.	色彩調和 I：色相と配色	2		⑨質疑応答	2						
	トーンから配色を考える	2	11.	検定問題解答・解説	2						
	配色の基本的な技法・色彩効果	2	12.	色彩調和論・自然から学ぶ配色	2						
6.	色彩と生活：生活環境と色彩	2		配色技法・色相分割による配色	8						
7.	ファッションと色彩	2	13.	配色イメージ	2						
8.	インテリアと色彩	2									
9.	言葉による色表示・色名	2									
その他			関連科目								
※実務経験のある教員が担当する科目である。											

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度						
				科目コード	M-SR08						
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コー ス							
色彩学Ⅱ		講義・演習		CGデザイン科							
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員						
2	通年	必修	30	2	室伏 則子						
授業の目的・目標											
色彩学Ⅰで得た基礎をさらに深め、色彩センスの向上やビジネス面で実践に活かせる専門課程を学習する。 色彩検定2級取得を目標にする。											
授業の概要											
実践的なコーディネーションを取り上げたファッションやインテリアに加え、色彩と関わりが深いビジュアルデザイン、プロダクトや環境について学習する。ビジュアルデザインではグラフィックデザイン、Webデザイン、ウィンドーディスプレイデザインの色彩も学ぶ。生活と色では、身の回りの色の見え方について、色の表示では、マンセル表色系を学ぶ。											
成績評価の方法											
小テスト、期末試験の得点、検定結果と課題の評価点、学習意欲を総合して判定する。											
<table border="0"> <tr> <td>小テスト・期末試験・検定結果</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>課題</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>学習意欲</td> <td>10%</td> </tr> </table>						小テスト・期末試験・検定結果	50%	課題	40%	学習意欲	10%
小テスト・期末試験・検定結果	50%										
課題	40%										
学習意欲	10%										
使用テキスト・教材											
色彩検定公式テキスト 2級編											
授業内容・授業計画											
		時間数			時間数						
1.	生活と色	2	11.	検定対策	4						
2.	光と色：光の性質と色・視覚系の構造と色・照明	4	12.	模擬試験	2						
3.	自然の秩序からの調和・配色	2									
4.	トーンと配色イメージ	2									
5.	ビジュアルデザインと色彩	2									
6.	ファッション：企画・分類・配色・商品陳列	3									
7.	プロダクトデザインと色彩	1									
8.	インテリア：インテリアの配色・スタイル	3									
9.	エクステリア スタイル分類 住宅エクステリアの色彩計画	3									
10.	色の表示：マンセル表色系・色名	2									
その他			関連科目								
※実務経験のある教員が担当する科目である。											

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR09
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デッサン I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	90	3	望月 裕史
授業の目的・目標					
基礎的な技術・知識・理解の向上を目指し、さまざまなモチーフを描写しながら学習する。					
授業の概要					
レベル向上には、課題意識を持って繰り返し学習することが大切である。					
成績評価の方法					
授業での制作、家庭学習での作品提出物を総合評価する。 提出期限内に課題が提出されない場合は評価ができない。				提出課題	100%
使用テキスト・教材					
資料、プリント類、デッサン用具					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	デッサン用具、授業について説明		2	1.	
2.	石膏幾何形体の鉛筆デッサン		12	2.	
3.	石膏像鉛筆デッサン		14	3.	
4.	提出課題の批評		2	4.	
5.	自画像、感情表現デッサン		20	5.	
6.	提出課題の批評		2	6.	
7.	人物表現 鉛筆デッサン		24	7.	
8.	静物構成デッサン		12	8.	
9.	提出作品、全体批評 評価		2	9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR10
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デッサンⅡ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	望月 裕史
授業の目的・目標					
1年次に学んだ基礎をベースに、より表現能力の向上を目指した学習をする。 デッサンに加え、色彩理論を実際の課題制作で学習する。					
授業の概要					
作品の完成度に重点をおき、発想からコンセプト、制作、完成までの流れの中で、自分のイメージを表現できることが重要な要素になる。					
成績評価の方法					
授業で制作した作品及び、家庭学習での提出作品を総合評価する。					提出作品 100%
使用テキスト・教材					
資料、プリント類、着彩用具、デッサン用具					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	年間授業の説明	2	1.		
2.	大型石膏像での鉛筆デッサン	14	2.		
3.	作品批評	2	3.		
4.	イメージによる構成デッサン	14	4.		
5.	作品批評	2	5.		
6.	作品制作	24	6.		
7.	提出作品の批評	2	7.		
8.			8.		
9.			9.		
10.			10.		
11.			11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度
				科目コード	M-SR11
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
平面構成			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	鈴木 由美
授業の目的・目標					
配色、レイアウトなどを手描きで実践的に学習し、ポスターなどの作品の制作を行う。					
授業の概要					
文字や画像の配置、文字の使い方など、DTPやWebのデザインでは、レイアウトの知識が不可欠なものとなる。 どうすれば効果的なレイアウトになるのか、作品にどう活かせるのかを習得して欲しい。					
成績評価の方法					
授業で制作した作品及び、家庭学習での提出作品を総合評価する。					提出課題 100%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. レイアウトとは、自己PR表			2	1.	
2. レイアウトの基本法則			2	2.	
3. レイアウトについて			2	3.	
4. 強調、コントラスト			2	4.	
5. バランス			2	5.	
6. 近接、視覚的効果			2	6.	
7. イメージ 選び方と使い方			2	7.	
8. 流れ			2	8.	
9. 整列			2	9.	
10. 整列課題			2	10.	
11. タイポグラフィー課題			2	11.	
12. ホワイトスペース			2	12.	
13. 課題制作			2	13.	
14. 課題制作			2	14.	
15. 説明書のデザイン			2	15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR12
授業科目名			授業形態		学科・コース
手描きイラストレーション			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	尾上 龍太郎
授業の目的・目標					
様々なテーマのイラストを描くことにより自己の内面にある独創性や世界観を把握できるようになる。他の人の作品を見ることにより自分にはない世界観や表現手法を知り創造の幅を広げることができる。					
授業の概要					
どんなテーマでも独創的、個性的に表現する力と作品を丁寧に仕上げる姿勢を身に付けることは他の授業や自身の作品制作にも活かされる。					
成績評価の方法					
個性的、独創的に描いているか？ ディテールにこだわって描いているか？ 出席率、授業態度 など				出席率	10%
				授業態度	20%
				オリジナリティ	30%
				ディテール	40%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. ガイダンス、自画像			2	1.	
2. おとぎ話・昔話			8	2.	
3. 毎回出題されるテーマについてイラストを描く			50	3.	
4.				4.	
5.				5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			シナリオ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR13
授業科目名			授業形態		学科・コース
デザイン演習			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	30	1	望月 裕史
授業の目的・目標					
1, 2年次からの集大成となる作品制作に取り組む。					
授業の概要					
各自のコンセプトをもとに、計画性をもって取り組めるように指導する。					
成績評価の方法					
提出作品による評価					
使用テキスト・教材					
資料、プリント類					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 各自テーマによるアイデア、イメージの構成			4	1.	
2. 作品制作			14	2.	
3. 中間批評			2	3.	
4. 作品制作			8	4.	
5. 提出作品の評価			2	5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である			デッサンⅠ・Ⅱ、平面構成		

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度
				科目コード	M-SR14
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
立体造形			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	望月 裕史
授業の目的・目標					
CG制作で不可欠な、立体を把握する力を身につけることを目標とする。スチレンボードなどを使用して手作業で立体物を制作する。					
授業の概要					
スチレンボードを加工、着色して立体作品を制作する。 自分のイメージを表現できるよう工夫したい。					
成績評価の方法					
授業で制作した作品で評価する。					
使用テキスト・教材					
資料プリント、参考作品、スチレンボード、ボンド、カッター 等					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 授業の説明			2	1.	
2. スチレンボードの加工			12	2.	
3. 中間評価			2	3.	
4. 作品制作			12	4.	
5. 提出作品の評価			2	5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR15
授業科目名		授業形態		学科・コース	
3DCGI		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	90	3	堀内 政樹
授業の目的・目標					
3DCGのプロ用ソフトMaya 2018の基本操作できるようになる。例えば剣、段ボール、マウス、ねんどろいど(簡単な素体)など様々な形状作成するモデリング(ポリゴンモデリング)を各課題毎にオリジナルオブジェクトを作れるようになる。主にローポリゴンでUV展開、マッピングで形状に色や質感などを付けクオリティをあげられるようになる。					
授業の概要					
主にMayaをチュートリアル形式で学習していく、様々なオブジェクトのローポリゴンのモデリングをしてもらい、さらにUV展開、他教科のデッサンで物を見る力、画像処理では形状作成後の表面画像であるテクスチャを描けるようにしてもらい最終的に作品のテクスチャ素材を作れるようにしてもらい。テクスチャを貼り作品として完成させる。					
課題90%学習意欲10%(健康管理、挨拶など含む) 様々な課題に対して、指示、ファイル管理、オリジナル性、仕上がり度ソフト操作の理解度など多角的に採点。 ※課題毎に採点内容は違う。					
使用テキスト・教材					
オートデスクMayaキャラクターモデリング造形力矯正バイブル。自作補助資料。 自作見本データ。					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	インターフェース、ファイル管理		4		
2.	オブジェクト選択と基本操作		2		
3.	ポリゴンモデリング(剣)		10	進行度によっては下記追加	
4.	UVとテクスチャリング(剣)		6	・背景パーツ(井戸)	
5.	オリジナルの道具を作る(課題)		20	・背景パーツ(街頭)	
6.	夏休み課題/素材集めについて			・ローポリツリー	
7.	復習(剣のモデリング)		2	・簡単なジオラマ	
8.	ローポリゴンモデリング(古い段ボール)		1	・シンプル自動車	
9.	UVとテクスチャリング(古い段ボール)		3		
10.	エッジループモデリング(以下OB)				
11.	3D文字		4		
12.	PCマウス		4		
13.	ねんどろいど		14		
14.	オリジナル作品を作る(課題)		20		
15.					
その他			関連科目		
※進行状況によって課題作成物を変更する。			・画像処理		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR16
授業科目名			授業形態		学科・コース
3DCG II			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	60	2	加藤 友規
授業の目的・目標					
3DCGはその特性から、映像やアニメーション制作、ゲームでの利用や静止画などの表現等、多様な利用が進んでいる。そのいずれにも木手に応じた高い質感が求められている。 本講義では1年次に学習した3DCGの基礎を元に、骨格を組み込んだキャラクタと拝啓を含むシーンを作成する。					
授業の概要					
近年商用アニメーション制作にも全篇／部分的を問わず3DCGを使用する例が増えてきています。この講義では、自分で作成したオリジナルのキャラクタのアニメーションまでを目標としています。					
成績評価の方法					
課題提出による採点 広範なCGツールのオペレーションの習得度。					
使用テキスト・教材					
Mayaベーシックス アニメーション&セットアップ基礎力育成ブック					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	キャラクタモデルの作成		20	1.	
2.	UV展開図の作成とテクスチャ描画		10	2.	
3.	ボーン・リグの組み込み		8	3.	
4.	アニメーションの基礎		10	4.	
5.	ポージングと近景シーンの制作		6	5.	
6.	ヴィネットの制作		6	6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			3DCG I、3次元アニメーション		

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度	
				科目コード	M-SR17	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
画像処理			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	金刺 弘師	
授業の目的・目標						
Photoshopの使い方を学習する。 画像を作成、色調補正や合成など編集できるようになることが目標である。						
授業の概要						
画像の編集はCGでは欠かせない技術であり、しっかり身につけてほしい。 自分でテクスチャを作成したり、写真を補正したりと作品の制作には必須である。						
成績評価の方法						
授業の中で制作した課題の提出で評価する。 課題が未提出の場合には不合格とする。						
使用テキスト・教材						
CGリテラシー Photoshop & Illustrator 実教出版						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	ペイントツール		2	1.		
2.	選択		4	2.		
3.	画像の補正		6	3.		
4.	課題①		8	4.		
5.	色調補正		4	5.		
6.	画像の合成・フィルタ		4	6.		
7.	課題②		10	7.		
8.	レタッチ		4	8.		
9.	テクスチャの作成		8	9.		
10.	課題③		10	10.		
11.				11.		
12.				12.		
13.				13.		
14.				14.		
15.				15.		
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			3DCG、広告制作			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR18
授業科目名			授業形態		学科・コース
2次元アニメーション I			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
2Dアニメーションと映像の基礎について学習する。 After Effectsを使って短いアニメーションが作成できるレベルを目指す。 また、Adobe社の映像系ツールを使って短編の映像を編集する。					
授業の概要					
アニメーションを作成するには、ソフトの使い方の習得も必要だが何より観察力が不可欠。 実際に動いているものを観察して動きを研究すると同時に、効果的な見せ方についても工夫して欲しい。					
成績評価の方法					
課題の提出とプレゼンテーション、授業態度を総合的に評価する。				提出課題	60%
				プレゼン	30%
				授業態度	10%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材 AfterEffectsパーフェクト教本					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. アニメーションの原理			2	1.	
2. 制作環境と基本操作			4	2.	
3. 絵コンテとは			2	3.	
4. 弾むボールのアニメーション			6	4.	
5. 歩きモーション			6	5.	
6. 走るモーション			6	6.	
7. オリジナルモーション			6	7.	
8. ソーシャル動画の作成			10	8.	
9. エフェクトを作る			6	9.	
10. ジングル作成			6	10.	
11. デモリールとは			6	11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
			2次元アニメーションⅡ、映像制作		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR19
授業科目名			授業形態		学科・コース
2次元アニメーションⅡ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	影山 明俊
授業の目的・目標					
<p>YouTubeやニコニコ動画を始め、動画コンテンツは大きく発展している。映像業界だけでなく、広告業界でもテレビCMだけでなくYouTubeの広告の比率が急速に上がっている。Web業界なども動画コンテンツが多く使われるようになった。基本的にはAdobe Premiereを操作を中心に操作を学ぶ。その後簡単な15秒程度の動画コンテンツをする。後半については沼津市などのコンテストがあればコンテスト挑戦する。なければグループで3分程度の動画コンテンツを企画・撮影・編集まで実践的に制作する。</p>					
授業の概要					
<p>ゲーム・映像コース、広告・WEBコースとも共通的に必要な知を学習する。中心的にはUIを中心にスマホを中心とした、アニメーション、レイアウトなどスクリプトを含めて学習する。</p>					
成績評価の方法					
<p>課題 70% プレゼンテーション・授業意欲 30% 前期、後期とも1又は2つの課題提出を行う。 前期と後期とも課題又は企画のプレゼンテーションを実施する。</p>					
使用テキスト・教材					
<p>プリント、Adobeのチュートリアル、一部CGリテラシー FLASH CS 5 (1年生使用の教科書)</p>					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	授業の説明		2	1.	
2.	Adobe Premiereの操作		10	2.	
3.	絵コンテのポイント		2	3.	
4.	15秒CMの企画・絵コンテ		4	4.	
5.	15秒CMの制作		8	5.	
6.	After Effectsとの連携		4	6.	
7.	Photoshopとの連携		4	7.	
8.	Animate CCとの連携		4	8.	
9.	3Dソフトの連携		4	9.	
10.	後期課題企画		4	10.	
11.	後期課題撮影		6	11.	
12.	後期課題の素材制作・編集		8	12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			2次元アニメーションⅠ、映像制作 映像編集		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR20
授業科目名			授業形態		学科・コース
イラストレーション I			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	深澤 裕明
授業の目的・目標					
アドビイラストレーターソフトにおける自身の可能性を探り、道具として使いこなせること。					
授業の概要					
前期はペンツールの習得を中心に基本技術、後期はデザインをしながら応用力を身につける。反復学習をしながら上達を目指します。					
成績評価の方法					
提出課題で評価する					
使用テキスト・教材					
CGリテラシー Photoshop & Illustrator 実教出版					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. アドビイラストレーターとは			2	1.	
2. 多角形ツールとカラーを学習			6	2.	
3. ペンツールで直線や曲線を描く			8	3.	
4. パスファインダ機能			4	4.	
5. グラデーション機能			4	5.	
6. ブラシツール			4	6.	
7. ペンツールでイラスト作成			6	7.	
8. アピアランスパネル			4	8.	
9. ブレンド機能			2	9.	
10. メッシュ機能			6	10.	
11. 文字の入力と編集			4	11.	
12. ロゴマークの作成			4	12.	
13. 効果機能			4	13.	
14. まとめ			2	14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			イラストレーション II		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR21
授業科目名			授業形態		学科・コース
イラストレーションⅡ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	鈴木 由美
授業の目的・目標					
イラスト作品制作、コンテスト応募作品制作、ポートフォリオ作品制作					
授業の概要					
それぞれの作品制作にあたり、構図や見栄え、戦略等の意識を払い制作していく。					
成績評価の方法					
制作課題等					
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	イラスト作品制作		30	1.	
2.	コンテスト応募作品制作		16	2.	
3.	ポートフォリオ作品制作		14	3.	
4.				4.	
5.				5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			イラストレーションⅠ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR22
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シナリオ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	尾上 龍太郎
授業の目的・目標					
4コマ漫画作成を通して物語の基本である「起承転結」を理解し、どんなシーンでも即興的に話の展開を考えられるアドリブ力を身に付けることでクリエイターとしての発想力、構成力を獲得できるようになる。					
授業の概要					
どんなテーマでも即興的、個性的に表現する力を身に付ける。 他の人が読んでも理解できる作品作りを心がける。					
成績評価の方法					
4コマ漫画の提出数 テーマに沿った物語が作れているか? 出席率、授業態度 など			出席率	10%	オリジナリティ 20%
			授業態度	20%	作品提出率 30%
			丁寧さ	20%	
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1. ガイダンス			2		
2. 出題されるテーマで4コマ漫画を2本描く			6		
3. 出題されるテーマで4コマ漫画を4本描く			22		
4. 出題されるテーマで4コマ漫画を6本描く			30		
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
その他			関連科目		
原則的に作品は非公開 ※実務経験のある教員が担当する科目である。			手描きイラストレーション		

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度
				科目コード	M-SR23
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コ ー ス	
カメラワーク		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	深澤 裕明
授業の目的・目標					
写真や画像の読解力を深めることにより、個性豊かな作品を生み出せるようにしたい。					
授業の概要					
講義と実習を通して写真の色温度やシャッター速度、絞りの変化による表現の違いを学び課題につなげていく。					
成績評価の方法					
2つの課題（スライドショーとABCBookの制作）で評価する。					課 題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	課題作品と授業内容について		2	1.	
2.	カメラの原理と作品制作について		4	2.	
3.	学外での撮影実習		4	3.	
4.	写真集から写真表現を学ぶ		4	4.	
5.	各自の画像を講評		4	5.	
6.	スライドショーの発表会		4	6.	
7.	商品撮影実習		4	7.	
8.	ABCBookの発表会と総評		4	8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
			CG基礎		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR24
授業科目名			授業形態		学科・コース
映像制作			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
映像の撮影からAfter Effectsを使った編集までを学習する。ビデオカメラやスマートフォンなどを利用して動画を撮影し、それを編集して映像作品ができるようになるのが目的である。					
授業の概要					
前半で動画編集の基礎を、後半で撮影方法について学習し、映像作品を制作する。編集ソフトの使い方を覚えるだけでなく、いろいろな映像を見ることで多彩な表現方法を学習して欲しい。					
成績評価の方法					
授業の中で制作した課題の提出で評価する。課題が未提出の場合には不合格とする。					
使用テキスト・教材					
AfterEffectsパーフェクト教本					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. After Effectsの基本操作			8	1.	
2. 動画編集の基礎			8	2.	
3. 撮影機材の使い方と撮影			4	3.	
4. 企画、プレゼン			4	4.	
5. 撮影			10	5.	
6. 映像編集			24	6.	
7. 作品プレゼン			2	7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
			映像編集		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR25
授業科目名			授業形態		学科・コース
広告企画			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	2	伊藤 文
授業の目的・目標					
広告を企画するための思考回路を身につけ、コンセプトを表現できること。					
授業の概要					
物を観察し、その核心を捉え、問題点を探ることから企画は始まります。コンセプトとは何か、具体的に表現するにはどうしたらいいのか。多くの例を参照しながら学習をすすめていきます。					
成績評価の方法					
実習課題で評価。課題をどのように考えて企画し、どう具体化できたかをポイントにします。					
使用テキスト・教材					
資料プリント					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 企画するとは			4	1.	
2. トrend予測、キーワード探し			4	2.	
3. コンセプトってなんだろう			2	3.	
4. コンセプトを踏まえて広告を検証する			2	4.	
5. コンセプトが空回りするのはなぜか			2	5.	
6. アイデアを簡単に生み出そう			2	6.	
7. 架空の商品を企画して宣伝する			8	7.	
8. 企画書の書き方			2	8.	
9. 企画書の作成			4	9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			広告制作、コピーライティング		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR26
授業科目名			授業形態		学科・コース
マーケティング			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	30	2	柳川 史郎
授業の目的・目標					
デザイナーは、クライアントからの要望を形にする仕事である。自分が思い描いたものを表現するだけでは、独りよがりや相手不在のデザインに陥りやすくなる。デザインを見るターゲット層に対して、いかに効果的なメッセージを伝えられるかを考えたデザインスキルを身につけることが目標である。					
授業の概要					
広告など相手に情報を伝えるためには、コンセプトとして何を伝えたいのかを明確にする必要がある。効果的な情報伝達のためにも、コンセプトを設定し、それに沿ったデザイン、制作を意識して欲しい。					
成績評価の方法					
提出課題で評価する。相手に正しく情報やイメージが伝わるか、作品の完成度などを評価。					
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	マーケティングとは		2	1.	
2.	ニーズを知る		4	2.	
3.	ターゲットの設定、差別化		6	3.	
4.	コンセプトの明確化		4	4.	
5.	デザイン案の作成		4	5.	
6.	中間プレゼン		2	6.	
7.	デザイン		6	7.	
8.	作品プレゼン		2	8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度	
				科目コード	M-SR27	
授業科目名			授業形態		学科・コース	
コピーライティング			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	後期	必修	30	2	伊藤 文	
授業の目的・目標						
<p>伝えたい情報を、伝えたい相手により効果的に届けるためには、デザインだけでなく心に響く言葉「コピー」が重要となります。 デザインスキルと共に言葉を扱うスキルを身につけることを目指します。</p>						
授業の概要						
<p>相手に情報を伝えるための言葉の選び方や、デザインとの組み合わせ方を学習し、表現できるような実習を行っていきます。</p>						
成績評価の方法						
<p>実習課題で評価。成果物の完成度を基準とします。</p>						
使用テキスト・教材						
資料プリント						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. コピーライティングとは			2	1.		
2. 要点をまとめて文章にして伝える			4	2.		
3. 刺さる つかむ 心に残る言葉を書く			2	3.		
4. 脳は広告にどう反応するのかを知る			2	4.		
5. 脳をコントロールした広告づくりとは			2	5.		
6. 資料を読み解いて形にする			2	6.		
7. 広告のコピーを作ってみる			4	7.		
8. 高感度の高い広告を分析してみる			2	8.		
9. 同じプロットで違うものを制作する			8	9.		
10. まとめ			2	10.		
11.				11.		
12.				12.		
13.				13.		
14.				14.		
15.				15.		
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			広告企画			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR28
授業科目名		授業形態		学科・コース	
レイアウト		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	大沼 慶美
授業の目的・目標					
レイアウトに必要な知識を身につけ目的に合ったデザインを作成できるようになること。					
授業の概要					
授業の内容は難しくはないが内容を自分の知識として身につけることが大切である。その為、次の週の授業始めに前回の内容の小テストを毎回行う。レイアウトに完全な正解はないので自分で適したデザインを考える力、それを説明できるようになることが最も重要である。					
成績評価の方法					
毎回の小テストの得点、授業への積極性、実技課題の評価点を総合評価したうえで決定する。 実技課題が1つでも未提出であれば成績の評価は行われぬ。				小テスト	40%
				積極性	20%
				実技課題	0.4
使用テキスト・教材					
デザイン入門教室					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 授業概要説明、自己紹介				1.	
2. 判読性：グループ化				2.	
3. 判読性：ライン				3.	
4. 判読性：コントラスト				4.	
5. 視認性：メリハリ				5.	
6. 視認性：ジャンプ率				6.	
7. 視認性：ホワイトスペース				7.	
8. 可読性：書体1				8.	
9. 可読性：書体2				9.	
10. 画像と図版・トリミング1				10.	
11. 画像と図版・トリミング2				11.	
12. 黄金比・白銀比				12.	
13. デザインテクニック1				13.	
14. 課題制作				14.	
15. 課題制作_プレゼンテーション				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR29
授業科目名		授業形態		学科・コース	
DTP		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	大沼 慶美
授業の目的・目標					
DTPの基本から学習し、DTP検定ディレクションの取得を目指す。 検定の内容に基づいた実践課題を行う。 座学だけでなく、課題制作等で実践的に学ぶ項目を設けて、よりわかりやすく進めていく。					
授業の概要					
仕事としてのDTPの経験者でなければ、データの作り方など理解しがたい点が多々あるため、実践課題を制作することにより、理解していく。なぜこうでなければならないのか？ 後々のこと、他社が携わった場合のこと等、考えた制作ができるようにして欲しい。経験者のみの求人が多い職種であるため、DTP検定を取得することにより、同等の知識を有する者として就活時に役立つ。					
成績評価の方法					
DTP検定の可否 単元ごとの理解度の有無等					
使用テキスト・教材					
印刷メディアディレクション					
授業内容・授業計画					
		時間数		時間数	
1.	第1章 [実践]名刺面付け作成	4		1.	
2.	第2章 [実践]三つ折りパンフ	10		2.	
3.	第3章 [実践]台割表作成、折りページ割	10		3.	
4.	第3章 InDesign基礎	4		4.	
5.	第4章	2		5.	
6.	第5章	2		6.	
7.	まとめ	4		7.	
8.	課題制作	8		8.	
9.	DTP検定対策 問題集、模試等	16		9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他		関連科目			
		エディトリアルデザイン			
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR30
授業科目名		授業形態		学科・コース	
WEBデザイン I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	深澤 裕明
授業の目的・目標					
WEB サイトの特徴や優位性、情報発信、広告媒体としてWEB サイトやスマホ、タブレット端末などの現状を理解した上で、HTML・CSS を中心とした。基本的にWEB サイトの構築方法を学ぶ。1 年の目標としては自分の紹介ページを制作できる。					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> ・WEBサイトの特徴 ・HTMLのマークアップの仕方 ・CSSによるデザイン (前期はテキストエディタ、後期はDreamweaverで作成する)					
成績評価の方法					
「課題 80%、学習意欲 20%」 前期・後期とも1つまたは2つの課題を行う。 最終課題は評価会を実施する。				提出課題	80%
				授業態度	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
		時間数		時間数	
1.	WEB サイトの特徴、役割	2	1.		
2.	最近のWeb デザインの潮流	2	2.		
3.	HTML・CSS の基礎	26	3.		
4.	Web サイトのレイアウト	2	4.		
5.	Dreamweaverの使い方	12	5.		
6.	ワイヤーフレーム	2	6.		
7.	デザインカンパ	2	7.		
8.	個人サイト制作	10	8.		
9.	サイトのプレゼンテーション	2	9.		
10.			10.		
11.			11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他		関連科目			
		WEBデザインⅡ、WEBサイト構築			
		WEBサイト制作、WEB言語			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR31
授業科目名			授業形態		学科・コース
WEBデザインII			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	30	1	深澤 裕明
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> HTML/CSSの実践的な記述を習得し、Webサイトの構築が可能なレベルに到達する。 Photoshopなどのアプリケーションを用い、Webページをデザインする力を養う。 成果物として、Webサイトを構築する。 					
授業の概要					
アプリケーション操作やHTMLほか言語理解はもちろん、制作フローなど、実際の業務に必要な知識についても授業に取り入れる。					
成績評価の方法					
授業への取り組み、課題制作を総合的に評価した上で決定					
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. オリエンテーション				1.	
2. HTML/CSSの復習1				2.	
3. HTML/CSSの復習2				3.	
4. Webページのデザイン1				4.	
5. Webページのデザイン2				5.	
6. Webページのデザイン3				6.	
7. Webページの実践コーディング1				7.	
8. Webページの実践コーディング2				8.	
9. Webページの実践コーディング3				9.	
10. サイト制作実習1 (デザイン)				10.	
11. サイト制作実習2 (デザイン)				11.	
12. サイト制作実習3 (コーディング)				12.	
13. サイト制作実習4 (コーディング)				13.	
14. サイト制作実習5 (ブラッシュアップ)				14.	
15. 成果発表 (プレゼンテーション)				15.	
その他			関連科目		
			WEBデザインI、WEBサイト構築		
			WEBサイト制作、WEB言語		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR32
授業科目名		授業形態		学科・コース	
モバイルコンテンツ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	90	3	影山 明俊 深澤 裕明
授業の目的・目標					
モバイルコンテンツは、PCからスマートフォン、タブレットのコンテンツが最近は中心となりつつある。広告やフェームスマホアプリの制作の考え方を学ぶ授業である。具体的にはモバイルコンテンツ特有の操作方法・UI/UXについて学びながらアプリのプロトタイプ制作できるようにする					
授業の概要					
この授業では、現在はデザイナーでは広く普及しているアプリ・Webなどコードなどを記述することなくプロトタイプ制作ができるAdobe XDを中心にアプリなどのプロトタイプ制作を行う。課題はコースに関係のない共通課題とコース別に内容が異なる課題を実施する。※課題により他のツールで制作する場合あり					
成績評価の方法					
課題提出 70% 授業意欲・出席 30%					
使用テキスト・教材					
(主) デジタルテキスト、プリント (副) CGリテラシー FLASH CS 5 (1年生使用の教科書) その他、必要に応じてプリントを配布する					
授業内容・授業計画					
		時間数		時間数	
1.	モバイルコンテンツの現状	2	1.	レスポンスとは	2
2.	Adobe XD使い方 初級	8	2.	モバイル対応サイトの作成1	4
3.	Adobe XD使い方 中級	8	3.	モバイル対応サイトの作成2	4
4.	デザインカンパ演習1	6	4.	モバイルに対応したサイト制作	20
5.	デザインカンパ演習2	6	5.		
6.	Adobe XD使い方 上級	8	6.		
7.	スマホアプリの基礎	4	7.		
8.	共同作業演習	4	8.		
9.	コース別課題1	6	9.		
10.	コース別課題2	8	10.		
11.			11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である			WEBデザイン I、WEBサイト構築 WEBサイト制作、WEB言語		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR33
授業科目名			授業形態		学科・コース
課題制作 I			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	90	3	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
<p>主に1年の総まとめとして、自分の将来の希望職種を考え、各自で課題内容に取り組む。 完成した作品は、年度末に展示会を実施して公開し、1年のまとめとして簡単なポートフォリオ制作も行う。 また、課題としてコンテスト課題などにも挑戦する。</p>					
授業の概要					
<p>課題制作 I は初めて自分自身で企画から制作・発表までを行う授業である。 就職のことも考えて、2年生の制作につながる作品制作をしてほしい。</p>					
成績評価の方法					
展示会での作品評価、展示、ポートフォリオを総合的に判断する。					提出作品 80% 展示 20%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	課題制作の説明		2	1.	
2.	企画		8	2.	
3.	各自の制作		30	3.	
4.	展示準備		10	4.	
5.	コンテスト課題①		20	5.	
6.	コンテスト課題②		20	6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
			就活ゼミ I、ポートフォリオ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SR34
授業科目名		授業形態		学科・コース	
課題制作Ⅱ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	90	3	金刺 弘師
授業の目的・目標					
前期は、東京ゲームショウの出展作品またはコンテスト応募作品の制作を学生の希望により選択して実施する。後期は、就職用のポートフォリオを完成させること、就職用のメインの課題制作を自分の進路にあった形で制作する。					
授業の概要					
東京ゲームショウまたはコンテスト課題、後期の就職用作品制作など、就職につながる作品制作を必ず行う。 なんとなく作品を制作するのではなく、企画・コンセプトの作成からしっかり行うこと。					
成績評価の方法					
前期は、制作した作品とプレゼン、後期は展示会での作品評価、展示ブース、ポートフォリオを総合的に判断する。					
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
		時間数		時間数	
1.	前期の課題制作の説明	2	1.		
2.	構想・企画	6	2.		
3.	企画書作成	10	3.		
4.	制作	26	4.		
5.	プレゼン	8	5.		
6.	後期課題の説明	2	6.		
7.	企画・仕様書の制作	8	7.		
8.	制作	24	8.		
9.	評価会	4	9.		
10.			10.		
11.			11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度	
				科目コード	M-SR35	
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ポートフォリオ			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	磯野 貴志	
授業の目的・目標						
就職活動を見据えて、企業研究とポートフォリオの制作を行う。						
授業の概要						
希望する職種、業界について研究し、受験企業を想定したポートフォリオの制作を行っていく。						
成績評価の方法						
提出課題により評価する。 筆記試験は実施しない。				提出課題	100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	就職について、業界・企業研究		2	1.		
2.	オリエンテーション		4	2.		
3.	個別課題1		6	3.		
4.	個別課題2		6	4.		
5.	個別課題3		6	5.		
6.	ポートフォリオ評価		6	6.		
7.				7.		
8.				8.		
9.				9.		
10.				10.		
11.				11.		
12.				12.		
13.				13.		
14.				14.		
15.				15.		
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS01
授業科目名			授業形態		学科・コース
3次元アニメーション			講義・演習		CGデザイン科 ゲーム・映像クリエイターコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	60	2	加藤 友規
授業の目的・目標					
3DCGはその特性から、映像やアニメーション、ゲーム等、それぞれの目的に応じたモデル制作とアニメーション用のセットアップ、専用のモーショントレーシング制作が必要となります。本講義ではそれぞれにおいて使える基礎的なモーシヨンのうち、キャラクター動作を中心に、違和感のない動きをするキャラと、そのモーシヨントレーシング制作を目指します。					
授業の概要					
アニメーションの作成には、クリーンなデータを作成することが求められます。特にMAYAの場合は留意点が多いため、モーシヨントレーシング制作とともに、セットアップ技術に理解が必要です。最もクリーンなデータの求められるゲーム向けのデータ作成と、違和感のないモーシヨントレーシング制作を目指すのでアプリケーションへの理解を深めることができます。					
成績評価の方法					
MAYAのオペレーションの習得度。作成モーシヨンの自然さ。					
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. キャラクタモデルの基礎			2	1.	
2. 稼働部分のモデル造形とトポロジ			4	2.	
3. 作画イメージとの整合性			2	3.	
4. 素体の作成とマッピング			8	4.	
5. リギングの基礎			6	5.	
6. スケルトンの構成			8	6.	
7. スキンバインド			12	7.	
8. リグの構築とアニメの基礎			2	8.	
9. 基礎動作のモーシヨントレーシング			12	9.	
10. チェック			2	10.	
11. 修正 提出			2	11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			3DCGI・II、モーシヨントレーシングデザイン		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS02
授業科目名			授業形態		学科・コース
広告デザイン			講義・演習		CGデザイン科 広告・WEBデザイナーコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	60	2	伊藤 文
授業の目的・目標					
広告デザインの基本を学び、プロのデザイナーとして通用するための技術習得を目指します。					
授業の概要					
グラフィックデザインには、情報の整理、画面構成など全体をまとめる構成力と、色、文字、写真などの素材に関する知識と技術が必要です。この授業では手を動かしながら、コンテストなどに参加をして実績を積むことを目指します。					
成績評価の方法					
実習課題で評価。					提出課題 100%
使用テキスト・教材					
資料プリント					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. グラフィックデザイナーの仕事とは			2	1.	
2. レイアウトの基本原則			2	2.	
3. グリッドデザイン			4	3.	
4. 動的なデザイン			4	4.	
5. 余白をデザイン			4	5.	
6. 実践 表紙デザイン			8	6.	
7. 書体の選び方と文字の編集			4	7.	
8. 実践 ロゴマーク			4	8.	
9. 実践 装丁			4	9.	
10. デザインとしての色彩			4	10.	
11. 写真の選び方とトリミング			4	11.	
12. 「らしさ」をデザイン			8	12.	
13. 実践 バナー制作			4	13.	
14. 情報を整理する			4	14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			広告企画		

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度
				科目コード	M-SS03
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
ゲームコンテンツ			講義・演習		CGデザイン科 ゲーム・映像クリエイターコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	影山 明俊
授業の目的・目標					
2DCG、3DCGの素材を実際のゲームで使えるようにするためにファイルフォーマットの理解やUIなどの実際のゲーム画面をゲームエンジンを使用して実際に制作する。					
授業の概要					
ゲームで使用するためには、CGでどのような素材を作成しなければならないか、またそれらの素材をどのようにしてゲームエンジンに組み込むかを理解する必要がある。実際に自分で作成した素材をゲームに組み込むことで制作の流れを理解して欲しい。					
成績評価の方法					
課題提出 80% 授業意欲・出欠席 20%					
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	Unityの基本操作		2	1.	
2.	ステージの作成		4	2.	
3.	キャラクタの組み込み		6	3.	
4.	UIの作成		6	4.	
5.	課題制作		12	5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS04
授業科目名			授業形態		学科・コース
WEBサイト構築			講義・演習		CGデザイン科 広告・WEBデザイナーコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	深澤 裕明
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> webデザイン1、webデザイン2の学習成果をもとに、小規模な企業・商店のホームページ（5～10ページほど）を制作する。 現場で必要な考え方・スキルについて、基礎的な素養を身につける。 					
授業の概要					
ページ単位で制作するスキルと、webサイト全体を構築するスキルの両方を意識。スケジュール管理や品質管理など、プロとして必要な考え方も重視する。					
成績評価の方法					
授業への取り組み、課題制作を総合的に評価した上で決定					
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. オリエンテーション			2	1.	
2. 企業Webサイトの企画・設計1			2	2.	
3. 企業Webサイトの企画・設計2			2	3.	
4. 企業Webサイトのデザイン1			2	4.	
5. 企業Webサイトのデザイン2			2	5.	
6. 企業Webサイトのデザイン3			2	6.	
7. 中間発表（デザインプレゼン）			2	7.	
8. 企業Webサイトのコーディング1			2	8.	
9. 企業Webサイトのコーディング2			2	9.	
10. 企業Webサイトのコーディング3			2	10.	
11. 企業Webサイトのコーディング4			2	11.	
12. 企業Webサイトのページ制作1			2	12.	
13. 企業Webサイトのページ制作2			2	13.	
14. 企業Webサイトのページ制作3			2	14.	
15. 成果発表（プレゼンテーション）			2	15.	
その他			関連科目		
			WEBデザインⅠ・Ⅱ、WEBサイト制作		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS05
授業科目名			授業形態		学科・コース
映像編集			講義・演習		CGデザイン科 ゲーム・映像クリエイターコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
After Effectsの応用として、高度な映像編集やエフェクトの作成、サウンドの編集について学習する。最終的には、自分の3DCGの作品に対しエフェクトを作成したムービー制作と各自のデモリールの制作を目標とする。					
授業の概要					
After Effectsでは、さまざまなエフェクトを組み合わせて映像を編集することができる。技術的な部分だけでなく、普段からいろいろな作品を見て、編集の仕方や表現方法などを自分の作品に活かせるようにして欲しい。					
成績評価の方法					
課題の提出や授業への取り組みを総合的に評価する。未提出の課題が1つでもあれば、不可の評価となる。また、授業中のゲームや動画の視聴などは授業への取り組む姿勢として評価する。				課題提出	70%
				授業態度	30%
使用テキスト・教材					
Unityゲームエフェクトマスターガイド					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 授業について			1	1.	
2. AEの基本操作			3	2.	
3. 複数のオブジェクトの操作			4	3.	
4. フラクタルノイズ・マスク			2	4.	
5. ゲームのエフェクトを作る			10	5.	
6. 3D課題+エフェクト			8	6.	
7. コンポジット カラコレ			2	7.	
8. コンポジット 補正			4	8.	
9. コンポジット クロマキー等			4	9.	
10. コンポジット 応用			8	10.	
11. Adobe Auditionの基礎			4	11.	
12. 映像制作課題			10	12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
			3DCGⅢ、モーショントデザイン		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度	
				科目コード	M-SS06	
授業科目名			授業形態		学科・コース	
WEBサイト制作			講義・演習		CGデザイン科 広告・WEBデザイナーコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	60	2	鈴木 由美	
授業の目的・目標						
マルチデバイス（スマートフォン・タブレット・PC）に対応したWebサイト制作を学習する。 Webサイト制作の現場で必要とされる知識を身につける。 Web制作の集大成として、テーマに基づいたWebサイトを完成させる。						
授業の概要						
Webサイトの制作はもちろん、DTPやコンテンツ制作にも活かせる普遍的な考え方・発想法を体験することを重視する。						
成績評価の方法						
授業への取り組み、課題制作を総合的に評価した上で決定						
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	オリエンテーション		2	1.		
2.	スマホ対応サイト／企画		4	2.		
3.	スマホ対応サイト／設計		4	3.		
4.	スマホ対応サイト／デザイン		8	4.		
5.	中間発表		2	5.		
6.	HTMLコーディング		8	6.		
7.	課題プレゼン		2	7.		
8.	サイト課題／企画		4	8.		
9.	サイト課題／設計		4	9.		
10.	デザイン		8	10.		
11.	中間発表		2	11.		
12.	コーディング		10	12.		
13.	サイトプレゼン		2	13.		
14.				14.		
15.				15.		
その他			関連科目			
			WEBデザインⅠ・Ⅱ、WEBサイト構築			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS07
授業科目名			授業形態		学科・コース
3DCGⅢ			講義・演習		CGデザイン科 ゲーム・映像クリエイターコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	加藤 友規
授業の目的・目標					
3DCGの作品では、モデルやモーションだけでなくカメラワークやライトの設定などが重要になってきます。適切な設定でCG作品を完成させることを目標としています。 また、Mayaのエフェクト機能を使った高度な表現方法についても学習します。					
授業の概要					
CGデザイナーやモーションデザイナーを目指す場合でも作品は必要となります。モデルやモーションは良くて最終的な出力ができていなければ、作品の魅力は半減してしまいます。最終的な出力のために、レンダリングやカメラ、ライトが適切に設定できるよう、スキルを身につけて欲しい。					
成績評価の方法					
提出課題による評価					提出課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	制作ワークフロー		6	1.	
2.	カメラワーク		8	2.	
3.	ライティング		8	3.	
4.	課題制作		8	4.	
5.	エフェクト：ヘア		6	5.	
6.	エフェクト：布の表現		6	6.	
7.	エフェクト：パーティクル		6	7.	
8.	エフェクト：リジッドボディ		4	8.	
9.	課題制作		6	9.	
10.	プレゼン・評価		2	10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			3DCGⅠ・Ⅱ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS08
授業科目名			授業形態		学科・コース
WEB言語			講義・演習		CGデザイン科 広告・WEBデザイナーコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	深澤 裕明
授業の目的・目標					
最近のWebサイトは静止画のデザインだけでなく、動きや他のシステムなどの連動が必要になる。PHPやJavaScriptの基礎やCMSの利用法を学習する。					
授業の概要					
動きのあるデザインとしてはJavaScriptを使用したjQueryや、PHPベースのWordPressなどが使用されている。そのため、これらの導入方法から簡単な変更・メンテナンスについて学習していく。ブログなどの構築ができるようになるのが目標。					
成績評価の方法					
課題の提出により評価する。 各課題の提出については期日を設定する。					提出課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. サーバ環境の構築			4	1.	
2. JavaScriptの基礎			8	2.	
3. jQueryについて・サイトへの組み込み			6	3.	
4. jQueryのカスタマイズ			10	4.	
5. 作品のプレゼン			2	5.	
6. PHP環境設定			4	6.	
7. PHP基礎			6	7.	
8. WordPressの導入			4	8.	
9. WordPressサイトの作成			8	9.	
10. サイトのブラッシュアップ			6	10.	
11. 作品のプレゼン			2	11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
			WEBデザインⅠ・Ⅱ、WEBサイト構築		
			WEBサイト制作		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS09
授業科目名		授業形態		学科・コース	
モーショングデザイン		講義・演習		CGデザイン科 ゲーム・映像クリエイターコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	加藤 友規
授業の目的・目標					
3DCGのアニメーションにおいては、自然さとともに、より誇張されたリミテッドアニメーションに求められるような表現が求められる。特に近年その傾向は強まっているため、動作への理解とアプリケーションの機能の習得が必要となる。					
授業の概要					
より躍動的に動く3Dデータは多くの仕様を満たす必要があり、実際の制作で意図通り動かすにはいくつものハードルがあります。動きをどのように作り、どのようなデータで構成されているのかを理解することでモーショングデータの作成をより魅力的で的確なものにしていきましょう。					
成績評価の方法					
課題提出による採点 アニメーションを用いる技術が習得できているか。仕様の理解は十分か。				提出課題	100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
		時間数		時間数	
1.	表現力と3Dアニメーション	2	1.		
2.	リミテッドアニメとフルアニメ	2	2.		
3.	基本的ポージングとキーフレーム	2	3.		
4.	デフォルメキャラへのモーショング付け	10	4.		
5.	キャラクターセットアップ	14	5.		
6.	基礎モーショングの作成	10	6.		
7.	オリジナルモーショングの作成	8	7.		
8.	シーン構築の基礎	2	8.		
9.	シーンへのアニメーション入れ込み	4	9.		
10.	チェックとリテイク	2	10.		
11.	修正	2	11.		
12.	成果物の発表と提出	2	12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他		関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS10
授業科目名		授業形態		学科・コース	
エディトリアルデザイン		講義・演習		CGデザイン科 広告・WEBデザイナーコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	鈴木 由美
授業の目的・目標					
エディトリアルデザインとは、ポスターやチラシのように1ページで構成された媒体ではなく、書籍やパンフレットのように複数ページのデザインをすることである。複数ページの媒体の制作方法について、一連の制作方法を学習していく。					
授業の概要					
これまでに学習したことを活用して、冊子をデザインする。ツールの使用方法だけでなく、どのような内容、テーマの冊子を作るのかをしっかりと決めて作成できるようにしたい。					
成績評価の方法					
提出課題や出欠席、授業への取り組みなどによって評価する。 各課題の提出期限厳守。				提出課題	80%
				授業態度等	20%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	エディトリアルデザインとは	2	1.		
2.	冊子の企画	4	2.		
3.	企画プレゼン	2	3.		
4.	台割表、サムネイルの作成	4	4.		
5.	InDesignの基本操作	14	5.		
6.	冊子のデザイン作成	10	6.		
7.	印刷・製本	2	7.		
8.	冊子のプレゼン	2	8.		
9.	雑誌の特集ページを企画する	4	9.		
10.	雑誌のレイアウト	14	10.		
11.	作品のプレゼン	2	11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			DTP		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS11
授業科目名			授業形態		学科・コース
ゲームデザイン			講義・演習		CGデザイン科 ゲーム・映像クリエイターコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	120	4	長谷川 真紀 影山 明俊 加藤 友規
授業の目的・目標					
東京ゲームショウの出展作品やコンテスト応募のための作品を制作する。 ゲームに使用するCG全般を企画から制作・デバッグ・完成まで、すべて個人またはグループで制作する。					
授業の概要					
東京ゲームショウへの出展のため、質の高い作品の完成を目指したい。また、長期間にわたる制作のため、制作スケジュール等をしっかり決めたくて納期意識を持って制作に当たれるようにする。 企画・仕様書や設定資料の作成など、ドキュメントの制作にも力を入れること。					
成績評価の方法					
提出物、作品のプレゼンなどを総合的に評価する。				プレゼン	70%
				提出物	30%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	グループ決め		2	1.	
2.	企画作成		10	2.	
3.	仕様書作成		10	3.	
4.	プレゼン		6	4.	
5.	作品制作		80	5.	
6.	ドキュメント作成		10	6.	
7.	最終プレゼン		2	7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度
				科目コード	M-SS12
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
広告制作			講義・演習		CGデザイン科 広告・WEBデザイナーコース
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	120	4	大沼 慶美 金刺 弘師
授業の目的・目標					
実際の企業や商店を想定して、一連の販促物を企画、制作をする。また、コンテストなどの課題制作も行う。					
授業の概要					
これまでに学習したことを応用して実際の広告を作成する。企画から制作、プレゼンまでの流れを体験していく。 また、広告系のコンテストへの応募作品の制作を行う。					
成績評価の方法					
提出物、作品のプレゼンなどを総合的に評価する。 課題の内容に合わせて複数回プレゼンを実施。					
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 広告課題 テーマ説明			2	1.	
2. 調査・分析			4	2.	
3. コンセプト、デザイン案作成			8	3.	
4. 中間プレゼン			2	4.	
5. 広告の制作			12	5.	
6. 中間プレゼン			2	6.	
7. ブラッシュアップ			8	7.	
8. 作品プレゼン			2	8.	
9. コンテスト課題①			40	9.	
10. コンテスト課題②			40	10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			広告企画、コピーライティング		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	M-SS13
授業科目名			授業形態		学科・コース
卒業研究			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	270	9	深澤 裕明 金刺 弘師 長谷川 真紀
授業の目的・目標					
卒業研究としてCG作品を制作する					
授業の概要					
3年間の集大成として妥協のないものを目指したい。 また、作品だけでなく制作過程におけるドキュメントの管理もしっかり行うこと。					
成績評価の方法					
出席状況、卒業制作の提出物、提出ドキュメントなどを総合的に評価した上で決定する。					
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 企画・スケジュール作成			10	1.	
2. 卒業制作			230	2.	
3. ドキュメント作成・プレゼンテーションの作成・卒研発表会・提出物まとめ			30	3.	
4.				4.	
5.				5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		年 度	2020年度
				科目コード	M-SS14
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
インターンシップ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	270	9	深澤 裕明
授業の目的・目標					
就職する前に企業において実務を経験することにより、社会の仕組み、仕事の仕組み、会社組織などを実際に体験する。					
授業の概要					
企業での仕事を実際に体験することで、社会に出て必要なスキルを身につけたい。					
成績評価の方法					
インターンシップの報告書で評価する。					報告書 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. インターンシップ			270	1.	
2.				2.	
3.				3.	
4.				4.	
5.				5.	
6.				6.	
7.				7.	
8.				8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		