

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
就職試験における学力試験・適性検査などに対応できる知識を身につけることを目的とする。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
筆記試験、授業態度を総合評価する。				期末試験	80%
				課題	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
配布プリント					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
一般常識		20			
SPI		10			
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	M-G01
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	2	長谷川 真紀
<b>授業の目的・目標</b>					
<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するの仲間意識を持つ。</p>					
<b>授業の概要</b>					
<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>					
<b>成績評価の方法</b>					
出欠席や授業への取り組み姿勢で評価する。				期末試験	90%
期末試験は実施しない。				授業態度	10%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. オリエンテーション			4		
2. 2日目オリエンテーション			6		
3. 3日目オリエンテーション			6		
4. 心の授業			2		
5. 2・3年生との交流授業			2		
6. クラス内アクティビティ			2		
7. ハイキング			8		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての基本的な知識とマナーを身につける</li> <li>・ビジネスでの社内外の人とのコミュニケーション力を身につける</li> </ul>					
授業の概要					
社会人としての基本的なマナーやビジネス社会での振る舞いを、講義とロールプレイングや発表を通して学んでいく。					
成績評価の方法					
授業や課題への取り組みや筆記試験の結果を総合評価したうえで決定する				期末試験	50%
				授業態度	50%
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					
		次関数		時間数	
1. ビジネスでのマナー		1	ビジネス的慣用表現	2	
2. 社会人としての心構え		1	8. 電話応対	2	
3. コミュニケーション			基本編	2	
伝える・話し方		2	応対・取次ぎ	2	
聴く		1	応対・伝言		
4. 指示・命令		1	9. 接遇の心得	2	
5. 報告・連絡・相談		2	心構え・席次	2	
6. 立ち居振る舞い			応対・名刺交換		
お辞儀・第一印象		2			
表情・身だしなみ		2			
7. 言葉づかい					
敬語表現		2			
言葉にこめる心遣い		2			
その他					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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	2	中嶋 久美子
<b>授業の目的・目標</b>					
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					
<b>授業の概要</b>					
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					
<b>成績評価の方法</b>					
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)				期末試験	50%
				課題	50%
<b>使用テキスト・教材</b>					
ビジネスマナー 有限会社グロー					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		時間数
1.	自己紹介・社会人としての心構え		2		
2.	コミュニケーションの取り方		4		
3.	報告・連絡・相談		4		
4.	第一印象の大切さ ロールプレイング		2		
5.	言葉づかい・敬語		2		
6.	電話応対		6		
7.	接遇・マナー		4		
8.	自分の話し方を見直す(話癖)		2		
9.	ビジネス文書		2		
10.	まとめ		2		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	

シラバス (授業概要)				年度	
				2021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	2	長谷川 真紀
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
出欠席や積極性などで評価する。				出欠席 80% 授業態度 20%	
<b>使用テキスト・教材</b>					
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					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. BCSA 診断			2		
2. 心理的環境の管理			3		
3. 表現方法の調整			2		
4. 質問の活用			2		
5. 相手からのメッセージへの対応			3		
6. 物理的環境の整備			2		
7. 働きかけ力			2		
8. 傾聴力・状況把握力			2		
9. 発信力・主体性			3		
10. 課題発見力・計画力・実行力			3		
11. ストレスコントロール力・柔軟性			2		
12. コミュニケーションの基本			4		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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	後期	必修	30	1	深澤 裕明
授業の目的・目標					
CGデザイン科の目標とする業界・職業を理解をすることと、実際の企業とそこにエントリーするための準備を行う。また、現実的な観点から社会人生活について理解を深める。					
授業の概要					
就職とは社会人になるための1歩であり、慎重かつ大胆に準備を進める必要がある。実際の就職活動開始までに知っておくべきこと、準備しておくべきことを学習し、実際の就職活動までに準備を終えるための					
成績評価の方法					
単元ごとにレポート課題を設ける。また、別課題として期日までの各個人で準備しておく頃柄もある。					課題 100%
使用テキスト・教材					
資料を配布する					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. 就職活動開始までのスケジュールと就職活動期間について		2	7. 自分の志望する企業をピックアップしてみる		6
2. 業界の実際の仕事の実情を知る		6			
3. 求人票の内容を理解する		2			
4. 独り暮らしをシミュレーション		2			
5. 自己分析を行ってみる		6			
6. 自己PRを考えてみる		6			
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	2021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と就職活動を円滑に進めるための授業である。					
授業の概要					
就職活動を進める上ではコミュニケーションのスキルは必要不可欠であり、これまでに学習した社会人基礎力の応用である。 就職活動を進めるための準備、個別指導も行う。					
成績評価の方法					
出欠席や積極性などで評価する。				授業態度	50%
				出欠席	50%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 社会人基礎力の確認			2		
2. 企業研究・業界研究			2		
3. 就職活動の個別指導			26		
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	2021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 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	2	瀧澤 正和
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
提出課題により評価する。筆記試験は実施しない。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. ポートフォリオとは			2		
2. オリエンテーション			4		
3. バージョン1 評価			6		
4. バージョン1.5 評価			6		
5. バージョン2 評価			6		
6. ポートフォリオ評価			6		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				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	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
就職活動の準備を目的とする科目である。 自己分析や就職サイトの登録、書類の作成や面接対策など就職活動の準備を行う。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
授業態度や提出課題で評価する。				出欠席	50%
				課題	50%
<b>使用テキスト・教材</b>					
キャリアガイドブック					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		時間数
1.	働くということ・社会人としての自覚		2		
2.	自己分析		2		
3.	就職活動の流れを知る		2		
4.	Web サイトでの情報収集		2		
5.	業界研究・企業研究		2		
6.	求人票の見方、制度など		2		
7.	履歴書の書き方		4		
8.	電話、メールの問い合わせ		2		
9.	就職ガイダンスについて		2		
10.	面接指導		4		
11.	筆記試験対策		6		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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 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。					期末試験 % 課題 %
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 パーソナルカラー 発想法 イラスト入門 中国語 インタビュー ワークプロ実務 POP デザイン ピアノ入門 お菓子作り 演劇 体育 I、II 運転と安全 インテリア (植物)			30		
その他				関連科目	
内容は各講座によって異なる。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
就職活動に向け、基礎学力の向上を目的とする。 読み・書き・計算の基礎力を身につけたい。					
授業の概要					
就職活動では、書類選考や面接だけでなく筆記試験も重要であり、その対策が必要となる。 この授業では基礎学力の向上と定着を目的として、漢字、計算力、論理的思考力をテーマに授業を行う。					
成績評価の方法					
提出課題と授業態度を総合評価する。					課題 80% 授業態度 20%
使用テキスト・教材					
自作プリント					
授業内容・授業計画					
1. オリエンテーション		時間数	1	4. 言語系	
2. 数学の基本			5	・ 二語関係	
3. 非言語系				・ 熟語	
・ 損益算、料金の計算			2	・ 語の用法	
・ 速さ			2	・ 長文読解	
・ 表			2	・ 文の並べ替え	
・ 推論			2		
・ 確率、比率			2		
・ 文章問題			2		
・ 割合			2		
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	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
各講座により、試験、実技、提出物などで評価を行う。				期末試験	%
				課題	%
<b>使用テキスト・教材</b>					
教材は各講座により異なる					
<b>授業内容・授業計画</b>					
開講講座		時間数			時間数
DTP パーソナルカラー 発想法 イラスト入門 中国語 インタビュー ワープロ実務 POPデザイン ピアノ入門 お菓子作り 演劇 体育Ⅰ、Ⅱ 運転と安全 インテリア(植物)		30			
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
内容は各講座によって異なる。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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	後期	必修	30	1	深澤 裕明
<b>授業の目的・目標</b>					
就職活動に向け、基礎学力の向上を目的とする。 読み・書き・計算の基礎力を身につけたい。					
<b>授業の概要</b>					
就職活動では、書類選考や面接だけでなく筆記試験も重要であり、その対策が必要となる。 この授業では基礎学力の向上と定着を目的として、漢字、計算力、論理的思考力をテーマに授業を行う。					
<b>成績評価の方法</b>					
提出課題と授業態度を総合評価する。					課題 80% 授業態度 20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
自作プリント					
<b>授業内容・授業計画</b>					
1. オリエンテーション		時間数	1	4. 言語系	
2. 数学の基本			5	・ 二語関係	
3. 非言語系				・ 熟語	
・ 損益算、料金の計算			2	・ 語の用法	
・ 速さ			2	・ 長文読解	
・ 表			2	・ 文の並べ替え	
・ 推論			2		
・ 確率、比率			2		
・ 文章問題			2		
・ 割合			2		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	M-G13
授業科目名		心理学		授業形態	講義・演習
				学科・コース	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		高橋 弘美
<b>授業の目的・目標</b>					
よい人間関係を作る為に「選択理論心理学」を学び、自己の感情、期限、体調をコントロール出来るような考え方を身につける。					
<b>授業の概要</b>					
「選択理論心理学」と行動と思考のシステムを通じて、自己をコントロールできる思考と日常生活での人間関係を円滑にする方法を身につける。					
<b>成績評価の方法</b>					
期末試験の結果を主とし、授業態度を加味して評価する。				期末試験	50%
				課題	50%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1. 自己紹介、選択理論心理学概要		2	12. 総復習・実践練習		4
2. 外的・内的コントロール		2	13. 学期末試験		2
3. 人間関係を破壊する7つの習慣		2			
4. 人間関係を良くする7つの習慣		2			
5. 5つの基本的欲求		4			
6. 全行動		2			
7. うつ・落ち込みを選択する		2			
8. 上質世界		2			
9. 知覚された世界		2			
10. 負のフィードバック		2			
11. 選択理論心理学の実践例		2			
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2021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 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					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 入学式			4		
2. オリエンテーション			2		
3. 終業式			4		
4. 始業式・防災訓練			4		
5. 東京ゲームショウ見学			8		
6. 年末式			2		
7. 年始式			2		
8. 卒業研究発表会			4		
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	2021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. 始業式			2			
2. ハイキング			8			
3. 終業式			4			
4. 始業式・防災訓練			4			
5. 東京ゲームショウ見学			8			
6. 年末式			2			
7. 年始式			2			
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	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
始業式や終業式、ハイキングなどの学校行事に参加する。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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%	
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1. 始業式		4			
2. ハイキング		8			
3. 終業式		4			
4. 始業式・防災訓練		4			
5. 東京ゲームショウ見学		8			
6. 年末式		4			
7. 年始式		4			
8. 海外・国内研修		54			
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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	前期	必修	30	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
<p>ビジネスソフトとして Word、Excel の基礎について学習する。          ビジネス文書や計算式、関数を利用した表の作成ができるようになることが目的である。</p>					
授業の概要					
<p>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。</p>					
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。 期末試験は実施しない。				課題	80%
				出席	10%
				授業態度	10%
使用テキスト・教材					
<p>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)</p>					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	文字の入力		2		
2.	チラシの作成		2		
3.	ポスター作成		2		
4.	段組みリーフレット		4		
5.	名刺の作成		2		
6.	Word の表		4		
7.	表計算シート作成、計算式		2		
8.	関数		4		
9.	グラフ		2		
10.	データベース		2		
11.	まとめの問題		4		
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	2021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	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
PowerPoint を用いたプレゼンテーション手法を身につけることを目的とする。 プレゼンの準備、スライドの作成、発表の流れを理解し、実際にプレゼンテーションができるようになることが目標である。					
授業の概要					
プレゼンテーションの組み立て方、スライドの作成など PowerPoint の使い方を学ぶ。 後半は各自でプレゼン用のスライドを作成、発表を行う。 作品発表の授業や社会に出てからもプレゼンテーションは必要になるため、操作方法だけでなく効果的なプレゼン方法についても理解してほしい。					
成績評価の方法					
課題提出、プレゼン実演を総合評価する。 プレゼンの実演を行わなかった場合は、成績評価は行わない。				プレゼン	60%
				課題	30%
				授業態度	10%
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.	プレゼンテーションとは		2		
2.	スライド基本操作・フレーズ化		2		
3.	スライド作成の基本となる考え方		2		
4.	1分プレゼン作成・発表		4		
5.	プレゼンテーションの流れ		2		
6.	リハーサル・原稿作成		2		
7.	プレゼンテーション作成		8		
8.	個人発表・評価		4		
9.	ブラッシュアップ		4		
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	2021年度
				科目コード	M-SR04
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、CG-ARTS 協会の CG クリエイター検定 (ベーシック) 合格を目標とする。					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・CG の歴史・CG の用途</li> <li>・色彩や文字・画像を利用したデザインの基礎</li> <li>・3DCG の基礎</li> </ul>					
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%				期末試験	50%
				小テスト	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	10. 3DCG (モデリング)	4		
2. CG の歴史・用途	2	11. 3DCG (マテリアル)	2		
3. 観察の重要性	2	12. 3DCG (カメラワーク)	2		
4. 形と色	4	13. 3DCG (ライティング)	2		
5. 企画演習	4	14. 3DCG (レンダリング)	2		
6. グラフィックス	6	15. 検定対策	18		
7. カメラ	4				
8. タイポグラフィ	4				
9. まとめ	2				
その他			関連科目		
※CG-ARTS の CG 認定講師が担当する科目である。			すべての CG 系の科目が関連する。		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	M-SR06
授業科目名		授業形態		学科・コース	
CG応用		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	4	深澤 裕明 長谷川 真紀
<b>授業の目的・目標</b>					
CG技術の応用として府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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
提出課題で評価する。 課題が提出されない場合は評価しない。				課題	100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
特になし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
作品制作		時間数	60		時間数
<ul style="list-style-type: none"> <li>東京ゲームショウ出展者は個人またはグループで制作を行う</li> <li>コンテストは月1の応募を目指す</li> <li>各課題は定期的に途中経過のチェックを行う。</li> </ul>					
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	M-SR05
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					
基礎として光と色・色の表示・色彩心理・色彩調和、実践編としてファッション・インテリアを学習する。色彩調和ではカラーカードを使い自分で配色を作る。配色の基本を楽しみながら理解し、目的に応じた配色を作るよう身につけたい。PCCS の色の三属性とトーンを覚えることは必須。幅広い内容なので、テキストもしっかり読む。					
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。					期末試験 50% 課題 50%
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：色の連想	2	8. 復習と検定対策：			
2. 光と色：色はなぜ見えるの？	2	① 慣用色名・インテリア	2		
目のしくみ・照明	2	② ファッション	2		
混色	2	③ 色彩調和・配色イメージ	2		
3. 色の表示：色の分類と三属性	2	④ 色彩心理	2		
PCCS・トーン表作成	4	⑤ 色の表示	4		
4. 色彩心理：色の心的効果	2	⑥ 光と色	4		
色の視覚的効果	2	⑦ 総合	4		
5. 色彩調和：色相を手がかりにした配色	2	⑧ 模擬試験・質疑応答	4		
トーンを手がかりにした配色	2	9. 検定問題解答・解説	2		
配色の基本的な技法	2	10. 色彩調和：自然の秩序からの色彩	4		
6. ファッション：ファッションと色彩	2	調和			
7. インテリア：インテリアと色彩・心理	2	自然から学ぶ配色・配色技法			
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。		色彩学Ⅱ、CG基礎			

シラバス (授業概要)				年度		
				2021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	前期	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活かせるよう「配色イメージ」を中心に学習する。						
授業の概要						
カラーカードと彩色の作業が中心になるが、知識と感性が必要なのでひとつずついいいに作品を仕上げたい。パーソナルカラーの内容では、タイプ別の色の長所をしっかりと掴むことで自分のパーソナルカラーを活かすことができ、また配色方法の世界を広げることができる。						
成績評価の方法						
実習課題の制作意欲と完成度を合わせて評価する。実習課題全て提出しなければ、成績の評価は行われない。					課題 80% 授業態度 20%	
使用テキスト・教材						
配布資料・配色カラーカード 199b・色鉛筆・雑誌						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 色の心理効果：色で表現される心が心に与える影響・色嗜好			2			
2. 配色技法：色相・トーンまとめり配色・色数・色相環分割			4			
3. 色の表示：マンセル表色系			2			
4. カラーイメージトレーニング（Ⅰ）：色相・明度・彩度・トーン			6			
5. パーソナルカラーの手法を取り入れる 診断・4タイプボード作成 ファッションボード作成			8			
6. カラーイメージトレーニング（Ⅱ）： イメージ別配色方法 10タイプ			8			
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。				色彩学Ⅰ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	M-SR07
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	120	4	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。					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		
1. デッサン用具、授業について説明			2		
2. 石膏幾何形体の鉛筆デッサン			16		
3. 石膏像鉛筆デッサン			14		
4. 石膏像鉛筆デッサン			20		
5. 自画像、感情表現デッサン			20		
6. 人物表現 鉛筆デッサン			24		
7. 静物構成デッサン			22		
8. 提出作品、全体批評 評価			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			デッサンⅡ、デッサンⅢ		

シラバス (授業概要)			時間数は45分換算			年度	2021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。						課題 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				
2. 大型石膏像での鉛筆デッサン			14				
3. 作品批評			2				
4. イメージによる構成デッサン			14				
5. 作品批評			2				
6. 作品制作			24				
7. 提出作品の批評			2				
その他				関連科目			
				デッサンI、デザイン演習			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		時間数
1.	レイアウトとは、自己PR表		2		
2.	レイアウトの基本法則		2		
3.	レイアウトについて		2		
4.	強調、コントラスト		2		
5.	バランス		2		
6.	近接、視覚的效果		2		
7.	イメージ 遊び方と使い方		2		
8.	流れ		2		
9.	整列		2		
10.	整列課題		2		
11.	タイポグラフィー課題		2		
12.	ホワイトスペース		2		
13.	課題制作		4		
14.	説明書のデザイン		2		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				DTP、WEBデザイン	

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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%	
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. ガイダンス、自画像			2		
2. おとぎ話・昔話			8		
3. 毎回出題されるテーマについてイラストを描く			50		
				時間数	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※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	2021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					課題 100%	
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			時間数
1. 各自テーマによるアイデア、イメージの構成			4			
2. 作品制作			14			
3. 中間批評			2			
4. 作品制作			8			
5. 提出作品の評価			2			
その他				関連科目		
				デッサンⅠ・Ⅱ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	M-SR13
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	120	4	長谷川 真紀 加藤 友規
<b>授業の目的・目標</b>					
3DCGソフト Maya の基本操作を習得することを目的とする。 1年次の目標は、簡単な形状のモデリングから UV 展開、モーシオン、ライティング、カメラワーク、レンダリングの基本的流れを理解すること。					
<b>授業の概要</b>					
Maya をチュートリアル形式で学習する。モデラー、モーシオンデザイナーといった仕事について理解できるよう一通りの内容を学習する。 最終的にオリジナルの作品を完成させる。					
<b>成績評価の方法</b>					
課題提出や授業態度で評価する。				課題	90%
				授業態度	80%
<b>使用テキスト・教材</b>					
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。 自作教材					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1.	インターフェース、ファイル管理	2	9.	モーシオンデザインとは	4
2.	オブジェクトの作成と基本操作	2	10.	歩くモーシオンの作成	12
3.	ポリゴンモデリング (剣)	10	11.	ブラッシュアップ	4
4.	UV 展開とテクスチャ作成	6	12.	モーシオン課題	20
5.	課題①	10	13.	作品制作	20
6.	背景モデリング	10			
7.	ライティング・カメラワーク・レンダリング	6			
8.	ねんどろいどモデリング	14			
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			3DCG II・III、3D 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	2021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。					
授業の概要					
粘土を使用して塑像を制作する。					
成績評価の方法					
授業で制作した作品で評価する。					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. 授業の説明			2		
2. 塑像の作成			12		
3. 中間評価			2		
4. 作品制作			12		
5. 提出作品の評価			2		
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	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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ーと拝啓を含むシーンを作成する。					
<b>授業の概要</b>					
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ーのアニメーションまでを目標としています。					
<b>成績評価の方法</b>					
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。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
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					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. キャラクタモデルの作成			20		
2. UV展開図の作成とテクスチャ描画			10		
3. ボーン・リグの組み込み			8		
4. アニメーションの基礎			10		
5. ポージングと気炎シーンの制作			6		
6. ヴィネットの制作			6		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				3DCG I・III、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	2021年度
				科目コード	M-SR15
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	前期	必修	60	2	金刺 弘師
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。自分でテキストを作成したり、写真を補正したりと作品の制作には必須である。					
<b>成績評価の方法</b>					
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。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. 基本操作・ツール			2		
2. 選択			6		
3. 画像の補正			6		
4. 課題①			8		
5. 色調補正			4		
6. 画像の合成・フィルタ			4		
7. 課題②			10		
8. レタッチ			6		
9. 課題③			14		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※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	2021年度
				科目コード	M-SR16
授業科目名		授業形態		学科・コース	
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
1	前期	必修	60	2	深澤 裕明
授業の目的・目標					
ドロー系ソフトウェアの基礎となるベジェ曲線を任意で制御し、簡単なロゴやイラストから写実的なイラストまでの制作ができるようになる。					
授業の概要					
ドロー系ソフトウェアである Adobe Illustrator はデザイン業界においては必要不可欠なソフトウェアである。ただ、ペイント系ソフトウェアと異なり、慣れるまでにはそれなりに時間がかかるため、忍耐強い修練が必要となる。この授業では、各ステップの課題によって Illustrator の習得ができるようになっている。					
成績評価の方法					
各ステップ毎に課題を設け、その課題の出来栄によって評価を行う。					期末試験 0% 課題 100%
使用テキスト・教材					
世界一わかりやすい Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書 ステップごとに資料を配布する					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	Adobe Illustrator の概要説明 ドロー系ソフトウェアとは、ツール・パネルの説明、描画サイズの設定、	2	5.	ベジェ曲線を使ったトレース 手書きイラストを Illustrator を使 って描き起こす (着色まで)	18
2.	基本図形によるイラスト制作 (課題1) 基本図形の描画、移動、消去、塗り色と 線色、色のなし、線の太さ、移動ツール、 グループ選択ツール、ダイレクト選択 ツール、パス、レイヤーと重ね順	6	6.	写真のトレース (課題5) グラデーションメッシュのコント ロール	20
3.	複雑な図形とイラスト制作 (課題2) パスファインダー (抜き、合体、刈り込 みなど)、角の処理	6	7.	アピアランスの演習 (課題6) アピアランスパネルの使い方と修 正のしやすいデータ作成について	4
4.	ベジェ曲線の演習 (課題3) ベジェ曲線の演習問題を通して、ベジ ェ曲線の基本コントロールを学習	4	8.		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)				年度	
				2021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	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
After Effects の応用。 スマホ対応の CM 風動画の作成から、実写映像への合成、エフェクトについて学習する。					
授業の概要					
前半で広告系動画を、後半でゲーム、実写映像に関する技術を学習する。 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。					課題 100%
使用テキスト・教材					
After Effects パーフェクト教本 自作教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. ソーシャル動画の作成応用			14		
2. カラコレ			2		
3. ノイズ			4		
4. 歪みの補正			4		
5. トラッキング・スタビライズ			4		
6. キーイング			4		
7. ロトスコープ			10		
8. エフェクトの作成			18		
その他				関連科目	
				2次元アニメーション I	

シラバス (授業概要)				年度	
				2021年度	
				科目コード	
				M-SR18	
授業科目名			授業形態		学科・コース
映像制作基礎			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	後期	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。					
授業の概要					
After Effects の基本操作から簡単にアニメーション作成、動画の作成方法について学習する。 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					
提出課題で評価する。					課題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材 After Effects 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		
2. 制作環境と基本操作			2		
3. 絵コンテとは			2		
4. 弾むボールのアニメーション			8		
5. 動画の出力			2		
6. 鳥が飛ぶアニメーション			8		
7. 歩きモーション			6		
8. 走るモーション			6		
9. オリジナルモーション			6		
10. ソーシャル動画の作成			12		
11. デモリール			6		
その他				関連科目	
				映像制作応用	

シラバス (授業概要)				年度	
				2021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	後期	必修	60	2	鈴木 由美
授業の目的・目標					
1年次の授業を踏まえて、各テーマに沿ったイラストの描画ができるようになる。					
授業の概要					
自身が好きな物を描くのではなく、商業的な観点より依頼者の求めるモノであり、消費者ニーズに沿った描画と、季節感を感じ、共感できる作品を作ることを学習する。また、仕様の把握と提出データの理解も必要不可欠である。					
成績評価の方法					
定期的にテーマを設けるので、そのテーマに沿った制作を行い、作品提出にて評価を行う。					期末試験 0% 課題 100%
使用テキスト・教材					
特になし 使用ソフトウェアはAdobe Illustrator、Photoshopなどを含め、特に指定はしないが、仕様に沿った制作ができるソフトウェアの使用を求める。					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 授業の進め方、提出仕様について			4		
2. 演習作品1			14		
3. 演習作品2			14		
4. 演習作品3			14		
5. 演習作品4			14		
各単元の最初にはテーマ説明を行うオリエンテーションを実施する。また最終には評価会を行う。 制作はラフ案のチェックも行う。					
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	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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				課題	70%
				出席率	10%
				授業態度	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			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		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
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	2021年度	
				科目コード	M-SR22	
授業科目名			授業形態	学科・コース		
DTP 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	大沼 慶美	
授業の目的・目標						
画像の解像度や制作仕様を意識し、入稿条件を厳守したポスターやリーフレットなどのペラものの印刷物の制作ができるようになる。						
授業の概要						
紙メディアのデザインをする上で、単にきれいに作れるだけでなく、仕様の理解とそれを使い、実際に印刷ができるデータを作ることが重要である。 本授業においては、それらを演習の中で理解し、制作ができるようになること、さらに制作条件に合ったデザインを行い、実際の印刷データとして完成させる能力を育成する。						
成績評価の方法						
各ステップ事に演習課題を設け、その提出と出来栄によって評価を行う。ただし、単にきれいに制作できるだけでなく、仕様や条件をしっかりとクリアしていることが重要である。					期末試験 0% 課題 100%	
使用テキスト・教材						
各ステップ事に資料を配布する。						
授業内容・授業計画						
1. DTP とは何か？ 印刷物制作の工程について、使用ソフトウェアについて 2. 演習1 (基本オペレーティングの理解) 判型と出力用紙サイズ、トンボ、断ち落とし、セーフエリアの考え、ガイド線、座標、リンクと埋め込み、文字組みの基礎(行送り、カーニング、トラッキング、文字サイズ、ウェイトなど) 3. 演習2 (画像加工を含めた制作) 画像解像度と画像寸法、カラーモードと画像フォーマット、埋め込みとリンク、 4. 演習3 (両面印刷物と段組) 段組と断間、長文文章の組み方(均等割、禁則処理、等幅フォント)			時間数 2  10  14  18	5. 演習4 (画像を使わない広告制作) クライアント、制作意図・仕様の理解、キーワードと、ラフ案、校正、ジャンプ率、デッドスペース ※授業開始には課題オリエンテーションを実施し、制作意図、制作条件を説明する。 6. 演習4 評価会 7. 演習5 (指定テーマによる制作) 指定テーマによる制作。 ※授業開始には課題オリエンテーションを実施し、制作意図、制作条件を説明する。 8. 演習5 評価会		時間数 18      2 24  2
その他			関連科目			
			イラストレーション、画像処理			

シラバス (授業概要)				時間数は45分換算		年度	2021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	深澤 裕明			
授業の目的・目標								
実写撮影を元に Adobe Premier Pro を使った動画編集ができるようになる。								
授業の概要								
見やすい、理解できる映像を作るには単にCGやエフェクトに頼るのではなく、基本となるフレームワークや、映像のつなぎ方が重要である。本講座では、それら映像編集の基本をしっかりと身につける。								
成績評価の方法								
作品の提出にて評価を行う。ただし、提出データの仕様理解し、それに沿ったデータの提出を求める。						期末試験	0%	
						課題	100%	
使用テキスト・教材								
授業内容・授業計画								
1. 映像編集の基礎知識と映像の歴史 絵コンテ、動画コンテ、シーンとカット			時間数					時間数
2. PremierPro の基本操作								
3.								
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	2021年度
				科目コード	M-SR24
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	90	3	深澤 裕明
授業の目的・目標					
WEBデザインの要となるHTMLやCSSの理解と、それを使用して、サイトの構築(コーディング)ができるようになる。また、PCサイトだけでなく、スマートフォンサイトも併用したレスポンシブサイトのコーディングについても学習する。					
授業の概要					
コーディングはWEBサイトを制作する上で要となる技術であり、コーディングの理解がないとWEBデザインもできないほどの重要な技術となる。授業ではコーディングを行い、各自のWEBサーバにアップロードをしての提出となり、WEBサイトの仕組みの概要も併せての学習となる。					
成績評価の方法					
各単元では演習課題を行い、その単元の理解を深め、さらに総合演習問題によって評価を行う。また、課題の提出はWEBサーバ上でを行い、仕様に沿った提出ができていくことも重要なポイントとなる。					期末試験 % 課題 100%
使用テキスト・教材					
できるポケット Web制作必携 HTML&CSS 全事典 改訂版 HTML Living Standard & CSS3/4 対応 (インプレス) および オリジナル資料を配布					
授業内容・授業計画					
1. WEBサイトの仕組みについて HTML、CSSファイルの役割、テキストエディタとFTPアプリ、WEBサーバとアップロード		時間数 6	5. ナビゲーションデザイン リスト構造とリンク設定について、余白の設定		時間数 10
2. ボックスレイアウト 構造化タグとCSSの記述、WEBカラーについて		10	6. 総合演習2 7. 記事レイアウトデザイン CSSの使い回しとclassについて		10 8
3. 総合演習1		8	8. 総合演習3		20
4. ヘッダーデザイン 画像や文字の配置とサイズなどの設定について		10	9. レスポンシブサイト 画面サイズの変移とデザインの変更について viewport設定、ブレイクポイントと@media設定		10
			10. 総合演習4		10
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	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
資料プリント					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. 企画するとは			4		
2. トrend予測、キーワード探し			4		
3. コンセプトってなんだろう			2		
4. コンセプトを踏まえて広告を検証する			2		
5. コンセプトが空回りするのはなぜか			2		
6. アイデアを簡単に生み出そう			2		
7. 架空の商品を企画して宣伝する			8		
8. 企画書の書き方			2		
9. 企画書の作成			4		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※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)				年度	
				2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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、独りよがりです。相手に伝わる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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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。					課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数	時間数	
1. マーケティングとは			2		
2. ニーズを知る			4		
3. ターゲットの設定、差別化			6		
4. コンセプトの明確化			4		
5. デザイン案の作成			4		
6. 中間プレゼン			2		
7. デザイン			6		
8. 作品プレゼン			2		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※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	2021年度
				科目コード	M-SR25
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	60	2	長谷川 真紀 深澤 裕明
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。 1カ月に1作品のペースで制作を行う。 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。					
<b>成績評価の方法</b>					
提出課題、ポートフォリオを総合的に判断する。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. 課題制作の説明			2		
2. 課題①			18		
3. 課題②			20		
4. 課題③			20		
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			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	2021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	前期	必修	30	2	伊藤 文
<b>授業の目的・目標</b>					
素晴らしい製品でも、その機能を羅列しただけでは物は売れません。消費者にとって、どう役に立つのか。相手を考え、そして自分ごとと思ってくれる必要があります。コピーを書くことが、書く(writing)であり光(lighting)であると言われる所以です。この授業のポイントは2つ。相手に伝わる分掌の書き方と、物事を自分なりに咀嚼する力を身につけることを目指します。					
<b>授業の概要</b>					
授業内の課題をこなしながら、少しずつ段階を踏んで身につけていきます。					
<b>成績評価の方法</b>					
出来上がった文章だけでなく、期限の厳守、課題に対して取り組む姿勢を重視します。				課題	60%
				学習意欲	40%
<b>使用テキスト・教材</b>					
資料プリント					
<b>授業内容・授業計画</b>					
1. コピーライティングとは		時間数	1		
2. 伝わる文章の書き方		時間数	12		
2.1 読み手を迷子にしない					
2.2 印象的な文章にする					
2.3 共感を得る					
2.4 調べてから書く					
2.5 伝わる文章のまとめ					
2.6 ボディーコピーの作成					
3. キャッチコピーの書き方		時間数	17		
3.1 キャッチコピーとは					
3.2 いいコピーと悪いコピー					
3.3 広告の中の心理					
3.4 強い言葉					
3.5 演習					
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
※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	2021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							
Adobe InDesign を使った冊子型印刷物の制作ができるようになる。また、綴じ方や文字組みの方法を理解し、視認性、可読性を保持したデザインができるようになる。							
授業の概要							
ポスターやリーフレットなどのペラ物印刷物と異なり、ページ物印刷物はデザインだけでなく、視認性や可読性など、見る側に立った文字の組み方を理解する必要がある。本講座では Adobe InDesign の使用方法を学ぶとともに、文字組みの重要性についても学習する。							
成績評価の方法							
各テーマに沿った課題の提出によって評価を行う。						期末試験	0%
						課題	100%
使用テキスト・教材							
特になし							
授業内容・授業計画							
1. Adobe InDesign の概要について AdobeIllustrator との違い、見開き、マスターページ、スウォッチパネルの扱い等			時間数 4	4. 冊子計画について 台割り表 (綴じ方の違い)、折り、先割りレイアウト、マスターページの応用、			時間数 4
2. 演習1 小説等のレイアウト 天、地、ノド、小口、柱、ノンブルなど冊子の基本体裁について。役物の扱い方、禁則処理、ぶら下がり、ルビなど基本的な文字組設定、綴じなど			10	5. 応用演習1 6. 応用演習2 指定テーマによる制作。単元最初にオリエンテーションを実施、企画・ラフ案チェック後、実際の制作を行う。制作途中では中間チェックを行い、制作進捗をチェックする。授業最後には全体での評価会を行う。			16 16
3. 演習2 雑誌記事のレイアウト 段組、画像の扱い、プレビュー表示と簡易表示、フレームによるトリミング、文字の回り込み、行取り、キャプション			10				
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	2021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	前期	必修	30	1	深澤 裕明
<b>授業の目的・目標</b>					
制作前のWEBデザインのカンプ制作を行い、それを元にコーディングを行い、カンプを基本としたWEBサイト制作ができるようになる。					
<b>授業の概要</b>					
1年次のWEBデザインIを基本とし、コーディングに合ったWEBサイトのデザインを考えるようにする。またPCサイトとスマートフォンサイトの2つのサイトがどのようにデザイン的に変化するのかを考え、レスポンスサイトのデザインまでを考える。					
<b>成績評価の方法</b>					
テーマ毎に課題を設け、その出来栄にて評価を行う、また、デザインカンプと実際のコーディングを課す場合もある。				期末試験	0%
				課題	100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1. WEBサイトデザイン設計の考え方 レスポンスでの画面変移について カンプの作り方 (Photoshop、XD)		2			
2. カンプ課題1 PCサイトデザイン		6			
3. カンプ課題1 評価会		2			
4. カンプ課題2 スマートフォンサイトデザイン		6			
5. カンプ課題2 評価会		2			
6. レスポンス画面変移について		2			
7. カンプ課題3 レスポンスサイトデザイン		8			
8. カンプ課題3 評価会		2			
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
		WEBデザインI			

シラバス (授業概要)				年度	
				2021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
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で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違う課題を実施する。					
成績評価の方法					
課題提出 70% 授業意欲・出欠席 30%				課題	70%
				授業態度	30%
				出欠席	
使用テキスト・教材					
デジタルテキスト、プリント					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. モバイルコンテンツの現状			2		
2. Adobe XD 使い方 初級			10		
3. Adobe XD 使い方 中級			10		
4. デザインキャンプ演習 1			10		
5. デザインキャンプ演習 2			10		
6. Adobe XD 使い方 上級			10		
7. スマホアプリの基礎			10		
8. 共同作業演習			8		
9. コース別課題 1			10		
10. コース別課題 2			10		
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)				年度		
				2021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 深澤 裕明	
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						
提出課題で評価する。					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. 前期の課題制作の説明			2			
2. 構想・企画			6			
3. 企画書作成			10			
4. 制作			26			
5. プレゼン			8			
6. 後期課題の説明			2			
7. 企画・仕様書の制作			8			
8. 制作			30			
その他				関連科目		
				CG応用、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	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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、そのモーシ制作を目指します。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
提出課題で評価する。 MAYA のオペレーションの習得度。作成モーシの自然さ。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		時間数
1.	キャラクタモデルの基礎		2		
2.	稼働部分のモデル造形とトポロジ		4		
3.	作画イメージとの整合性		2		
4.	素体の作成とマッピング		8		
5.	リギングの基礎		6		
6.	スケルトンの構成		8		
7.	スキンバインド		12		
8.	リグの構築とアニメの基礎		2		
9.	基礎動作のモーシ		12		
10.	チェック		2		
11.	修正 提出		2		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				3DCG I・II、モーシデザイン	

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2021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。					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		
2. レイアウトの基本原則			2		
3. グリッドデザイン			4		
4. 動的なデザイン			4		
5. 余白をデザイン			4		
6. 実践 表紙デザイン			8		
7. 書体の選び方と文字の編集			4		
8. 実践 ロゴマーク			4		
9. 実践 装丁			4		
10. デザインとしての色彩			4		
11. 写真の選び方とトリミング			4		
12. 「らしさ」をデザイン			8		
13. 実践 バナー制作			4		
14. 情報を整理する			4		
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	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
課題提出 80% 授業意欲・出欠席 20%				課題 80% 授業意欲 20%	
<b>使用テキスト・教材</b>					
Unityの教科書					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. Unityの基本操作			2		
2. ステージの作成			4		
3. キャラクタの組み込み			6		
4. UIの作成			6		
5. 課題制作			12		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
WEBコーディングにおいて、レスポンスサイトの構築ができるようになる。また、動的WEBサイトの基本となるJQueryのサイトへの導入方法を理解する。					
<b>授業の概要</b>					
モバイルファーストと言われる現在において、WEBサイトはレスポンス化が一般的であり、業務においても必要不可欠な技術である。この講座ではレスポンスサイトのコーディングと動的WEBサイト構築に必要なjQueryについて学習をし、コーディングの基礎レベルの習得を完了させる。					
<b>成績評価の方法</b>					
各単元に演習課題を設け、その課題の提出によって評価を行う。提出は各自のWEBサーバ上とし、指定されたURLでアクセスできるようにすることと、課題によってはサイトのQRコード画像を提出してもらう。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
資料を配布					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1	レスポンスサイトの基礎 (課題1) 画面サイズ変更の原理と設定	2	5	JQueryによるプラグインの活用 5.1 バーガーメニュー 5.2 ライトボックス 5.3 スライダー	6 6 6
2	コンテンツのレイアウト変更 (課題2) フレキシブル設定とラップ処理	2			
3	画面幅によるCSSの切り替え (課題3) viewport設定と@media設定、ブレイクポイント	4			
4	スクロールとナビの固定 (課題4) z-indexとposition設定	4			
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			WEBデザインI、WEBデザインII		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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。また就職関連としてアニメータードラフト会議の課題の制作を行う。					
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ることで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ほしい。					
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。					課題 100%
使用テキスト・教材					
After Effects パーフェクト教本					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 授業について			1		
2. アニメーションドラフト会議課題			7		
3. フラクタルノイズ・マスク			2		
4. ゲームのエフェクトを作る			10		
5. 3D+エフェクト			8		
6. コンポジット カラーコレ			2		
7. コンポジット 補正			4		
8. コンポジット クロマキー等			4		
9. コンポジット 応用			8		
10. Adobe Audition の基礎			4		
11. 映像制作課題			10		
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	2021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							
WordPressを使用したサイトの制作について学習する。 自分でサーバの設定からサイトの制作までの流れを理解し、サイトを作成できるようになることを目標とする。							
授業の概要							
WordPressを利用するにあたり、サーバが必要不可欠である。 自分のPCの中にサーバの環境を設定し、WordPressの環境を設定するところから学習する。 自分なりにテーマを作成する。							
成績評価の方法							
提出課題で評価する						課題 100%	
使用テキスト・教材							
たった1日で基本が身に付く WordPress 超入門							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1. WordPressとは、サーバ、ドメイン			2				
2. インストール			2				
3. WordPress 設定			18				
4. WordPress サイト制作			8				
5. テーマの作成			18				
6. オリジナルテーマの作成			12				
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)				年度		
時間数は45分換算				2021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も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					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. 制作ワークフロー			6			
2. カメラワーク			8			
3. ライティング			8			
4. 課題制作			8			
5. エフェクト：ヘア			6			
6. エフェクト：布の表現			6			
7. エフェクト：パーティクル			6			
8. エフェクト：リジッドボディ			4			
9. 課題制作			6			
10. プレゼン・評価			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。				3DCGⅠ・Ⅱ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
WEBで活用するJavaScriptの基礎について理解をし、JavaScriptを使ったHTMLやCSSのコントロールができるようになる。					
<b>授業の概要</b>					
動的なWEBサイトを制作をする上でJavaScriptの技術は欠かせない。この講座では、JavaScriptをWEB上で使用するための基本を学習する。					
<b>成績評価の方法</b>					
各単元毎に演習課題を設ける。課題の提出はWEBサーバ上に行う					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
Monacaで学ぶはじめてのプログラミング					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1. JavaScriptの書き方 内部記述と外部ファイル、alert、変数宣言と代入	2	7. フォーム フォーム入力とJavaScript			4
2. 現在の日時の取得 Date命令	2	8. 色々な演算子 論理演算子、複合代入演算子			4
3. 条件分岐 if文、比較演算子	4	9. 配列			6
4. 関数 関数と引数、戻り値	4	10. 繰り返し for文			6
5. イベント HTML要素にイベントを関連づける	4	11. 総合演習問題1			8
6. DOM HTML要素へのアクセス、書き換え	8	12. 総合演習問題2			8
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			

シラバス (授業概要)				年度	
				2021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。					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. 表現力と3Dアニメーション			2		
2. リミテッドアニメとフルアニメ			2		
3. 基本的ポージングとキーフレーム			2		
4. デフォルメキャラへのモーション付け			10		
5. キャラクターセットアップ			14		
6. 基礎モーションの作成			10		
7. オリジナルモーションの作成			8		
8. シーン構築の基礎			2		
9. シーンへのアニメーション入れ込み			4		
10. チェックとリテイク			2		
11. 修正			2		
12. 成果物の発表と提出			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)				年度	
				2021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
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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。					課題 80% 授業態度 20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. エディトリアルデザインとは			2		
2. 冊子の企画			4		
3. 企画プレゼン			2		
4. 台割表、サムネイルの作成			4		
5. InDesign の基本操作			14		
6. 冊子のデザイン作成			10		
7. 印刷・製本			2		
8. 冊子のプレゼン			2		
9. 雑誌の特集ページを企画する			4		
10. 雑誌のレイアウト			14		
11. 作品のプレゼン			2		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※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	2021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、加藤 友規 影山 明俊	
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。					課題 70% プレゼン 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. オリエンテーション			2			
2. 企画作成			10			
3. 仕様書作成			10			
4. プレゼン			6			
5. 作品制作			80			
6. ドキュメント作成			10			
7. 最終プレゼン			2			
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	2021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	金刺 弘師、大沼 慶美
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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。				課題	80%
				プレゼン	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1. 広告課題・テーマ説明		2			
2. 調査・分析		4			
3. コンセプト、デザイン案作成		8			
4. 中間プレゼン		2			
5. 広告の制作		12			
6. 中間プレゼン		2			
7. ブラッシュアップ		8			
8. 作品プレゼン		2			
9. コンテスト課題①		40			
10. コンテスト課題②		40			
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
※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)				年度	
				2021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、加藤 友規、大沼 慶美
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。				課題	80%
				授業態度	20%
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		
2. 卒業制作			230		
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・提出物のまとめ			30		
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)				年度	
				2021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					
1. インターンシップ			時間数 270		時間数
その他				関連科目	