

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				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		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		
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・適性検査などに対応できる知識を身につけることを目的とする。							
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、授業態度を総合評価する。						期末試験 課 題	80% 20%
使用テキスト・教材							
配布プリント							
授業内容・授業計画							
一般常識 SPI			時間数 20 10				時間数
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		2022 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		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
沼津情報・ビジネス専門学校の学生として、基 本的な生活態度を身につける。 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。							
授 業 の 概 要							
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。							
成 績 評 価 の 方 法							
出欠席や授業への取り組む姿勢で評価する。 期末試験は実施しない。					期末試験	90%	
					授業態度	10%	
使用テキスト・教材							
Manage Life (実務教育出版／適性検査)							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数			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. 適性検査			2				
6. クラス内アクティビティ			2				
7. ハイキング			8				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				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	田口 奈緒美		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
・ 社会人としての基本的な知識とマナーを身につける ・ 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							
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判定する						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							
			時間数				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				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 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	遠藤 茂子		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
・ 社会人としての基本的な知識とマナーや振る舞いを身につける ・ 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。							
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							
授業での態度や小テスト、課題への取り組みで 50%、期末試験の結果で 50%として総合評価する						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				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2022 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	M-G03
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ビジネスマナー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	中嶋 久美子	
授 業 の 目 的 ・ 目 標						
・ 社会人としての基本的な知識とマナーや振る舞いを身につける ・ 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。						
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						
授業での態度や小テスト、課題への取り組みで 50%、期末試験の結果で 50%として総合評価する					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				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				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		
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について理解する。 業界就職を目指すために、業界研究セミナーに参加し就職に向けた意識づくりを行う。							
授 業 の 概 要							
コミュニケーションの基本的な考え方とスキルを訓練する。 業界セミナーに参加する。							
成 績 評 価 の 方 法							
出欠席や課題提出、積極性などで評価する。						課 題	50%
						出 欠 席	40%
						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							
1. 目標設定			時間数	時間数			
2. MUD セミナー			10				
3. 業界研究・企業研究セミナー			4				
			16				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				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授業である。					
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					
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	時間数	2	7. 自分の志望する企業をピックアップしてみる	時間数	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）				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				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							
1. 社会人基礎力の確認			時間数				時間数
2. 企業研究・業界研究			2				
3. 就職活動の個別指導			2				
			26				
その他				関連科目			
				キャリアディベロップメントⅠ、Ⅱ			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				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		
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。						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. 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				
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。				ポートフォリオ			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		M-G09	
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。							
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							
授業態度や提出課題で評価する。						出 欠 席	50%
						課 題	50%
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				時間数
1. スーツ講座・メイク講座			4				
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. 求人票の見方、制度など			2				
6. 履歴書の書き方			4				
7. 電話、メールの問い合わせ			2				
8. 就職ガイダンスについて			2				
9. 面接指導			4				
10. 筆記試験対策			6				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 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		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	
1	前期	必修	30	1	Udemy	
授 業 の 目 的 ・ 目 標						
普通の授業では学習できないことやスキルアップを目的としてオンデマンド講座を受講する。						
授 業 の 概 要						
Udemy のオンデマンド教材の中から自分で希望するコースを選び受講する。 授業に関連する複数のラーニングパスを用意してあるので、自分に必要なスキルを考え選択して欲しい。						
成 績 評 価 の 方 法						
オンデマンド講座の修了証をもって評価する。					講座修了 100%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
Udemy オンデマンド教材						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
Udemy コース受講			時間数 30			時間数
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)				年 度	
				科目コード	2022 年度 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		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
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	4. 言語系		時間数
2. 数学の基本		1	・ 二語関係		2
3. 非言語系		5	・ 熟語		2
・ 損益算、料金の計算		2	・ 語の用法		2
・ 速さ		2	・ 長文読解		2
・ 表		2	・ 文の並べ替え		2
・ 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	2022 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Ⅲ			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	前期	必修	30	1	Udemy
授 業 の 目 的 ・ 目 標					
普通の授業では学習できないことやスキルアップを目的としてオンデマンド講座を受講する。					
授 業 の 概 要					
Udemy のオンデマンド教材の中から自分で希望するコースを選び受講する。 授業に関連する複数のラーニングパスを用意してあるので、自分に必要なスキルを考え選択して欲しい。					
成 績 評 価 の 方 法					
オンデマンド講座の修了証をもって評価する。					講座修了 100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
Udemy オンデマンド教材					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
Udemy コース受講			時間数 30		時間数
その他				関連科目	
内容は各講座によって異なる。					

シラバス

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度			
時間数は45分換算				科目コード		M-G13			
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース				
教養ゼミⅣ (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									
「現状の課題把握→解決するための案の構築→企画書作成」のスキルは、どの仕事においても必須です。この授業では、課題を通して一連の流れを学習。自分の考えを伝えられる企画書が書けることを目標としています。									
授 業 の 概 要									
デザイナーに求められることの多いロゴマークの企画提案と、販促プロモーションなど、アイデアを求められる企画の2つの課題が中心です。課題の節目ごとに提出、フィードバックを繰り返して仕上げます。									
成 績 評 価 の 方 法									
・完成度 ・オリジナリティ ・途中経過 ・提出期限の厳守 4つを考慮して行います。						学習意欲	40%		
						課 題	60%		
使用テキスト・教材									
プリント自作									
授業内容・授業計画									
1 この授業について			時間数	1	課題2 企業販促プロモーション			時間数	10
2 広告とは				1	オリエンテーション				
3 課題1 ロゴマーク企画制作				18	クライアントの要望の把握				
オリエンテーション					業界を取り巻く現状の確認／				
クライアントの要望の把握					ペルソナ／企画のゴール設定とは				
業界を取り巻く現状の確認					アイデアの出し方／企画書作成				
アイデア出し／コンセプトの作成					など				
ムードボード／ロゴマーク作成／									
企画書の作り方／企画書作成 など									
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		2022 年度	
時間数は4 5分換算				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		
1	通年	必修	60		鈴木 由美		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
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。							
授 業 の 概 要							
「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。							
成 績 評 価 の 方 法							
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%
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	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				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 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		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		
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				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）				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				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）				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				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			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				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 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		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		
1	前期	必修	30	1	長谷川 真紀		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
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。							
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							
オンデマンド講座の受講と修了状況、提出課題をもとに評価する。 期末試験は実施しない。					課 題 50% 修 了 証 50%		
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
Udemy 必要最低限の IT リテラシーと情報倫理 【パソコン三種の神器】Word+Excel+PowerPoint を 10 日間でイッキに速習							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. IT リテラシー 2. Word、Excel、PowerPoint			時間数 4 26			時間数	
その他				関 連 科 目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				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							
Udemy の指定コースの履修と課題提出をもって評価する						課 題	70%
						授業態度	30%
使用テキスト・教材							
Udemy 【初心者から上級者まで】 1日で学べるパワーポイントの教科書マスターコース センス不要！伝わるプレゼン資料のデザインルール（入門編・実践編）							
授業内容・授業計画							
1. オリエンテーション、Udemy 履修説明			時間数				時間数
2. 1日で学べるパワーポイントの教科書 マスターコース			2				
3. センス不要！伝わるプレゼン資料のデ ザインルール			24				
			4				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度
時間数は45分換算				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	長谷川 真紀
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					
・ 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、検定対策テスト成績を元に評価する。					期末試験 50% 小テスト 50%
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. 授業説明、記憶の仕組み		2	11. 画像処理		4
2. コンピュータの仕組み		2	12. カメラ		4
3. アナログとデジタル		2	13. ワークフロー		2
4. デジタル画像		2	14. CG の歴史		2
5. 色・タイポグラフィ		2	15. 知的財産権		2
6. 3DCG (モデリング)		4	16. 検定対策		22
7. 3DCG (マテリアル)		2			
8. 3DCG (カメラワーク)		2			
9. 3DCG (ライティング)		2			
10. 3DCG (レンダリング)		4			
その他			関連科目		
			すべての CG 系の科目が関連する。		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度
時間数は45分換算				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	相澤 たか子
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れ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		
1. 色と親しむ：色の連想			2	8. 復習と検定対策：	時間数
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
色の視覚的效果			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		2022 年度	
				科目コード		M-SR06	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
色彩学Ⅱ			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	前期	必修	30	2	相澤 たか子		
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、タイプ別の色の特長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でもある。							
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）				年 度		2022 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		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	
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			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)				年 度	
				科目コード	2022 年度 M-SR08
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
デッサンⅡ		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	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		
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	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				デッサンⅠ、デッサンⅢ	

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		M-SR10	
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		
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				
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				
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）				年 度		2022 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		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	
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						
1. 各自テーマによるアイディア、イメージの構成			時間数			時間数
2. 作品制作			4			
3. 中間批評			14			
4. 作品制作			2			
5. 提出作品の評価			8			
			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Ⅰ・Ⅱ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				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		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
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。							
授 業 の 概 要							
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。							
成 績 評 価 の 方 法							
課題提出や授業態度で評価する。						課 題	80%
						授業態度	20%
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。 自作教材							
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			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. キャラクターモデリング			14				
その他				関連科目			
				3DCGⅡ・Ⅲ、3Dアニメーション			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度
				科目コード		M-SR12
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
立体造形			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	後期	必修	30	1	望月 裕史	
授 業 の 目 的 ・ 目 標						
C G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						
1. 授業の説明			時間数			時間数
2. 塑像の作成			2			
3. 中間評価			12			
4. 作品制作			2			
5. 提出作品の評価			12			
			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		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		M-SR14	
授 業 科 目 名			授業形態		学 科 ・ コー ス		
3DCGⅡ			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	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背景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。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
Maya キャラクターモデリング造形力矯正バイブル							
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				
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				
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・Ⅲ、3次元アニメーション			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 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		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	
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。 自分でテキストチャを作成したり、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。					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						
授業内容・授業計画						
			時間数			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			
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。				CG 関連全般科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 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 I			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		
1	前期	必修	60	2	大沼 慶美		
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							
ステップごとに資料を配布する							
授業内容・授業計画							
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、			時間数	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)			時間数
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			2	(課題 4 2 作品)			18
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	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
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			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	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。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
				科目コード		M-SR17	
時間数は4 5分換算							
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
撮影技術			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	前期	必修	30	1	深澤 裕明		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
授 業 の 概 要							
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							
授業内容・授業計画							
1.			時間数				時間数
その他				関連科目			
				映像制作応用			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度
				科目コード		M-SR18
時間数は45分換算						
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 Udemy を参考資料として使用する						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			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. エフェクト作成			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		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		M-SR19	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
映像制作応用			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	通年	必修	60	2	長谷川 真紀、深澤 裕明		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
After Effects、Premiere PRO を使った映像編集の学習。 スマホ対応の CM 風動画の作成から、実写映像への合成、撮影した映像の編集について学習する。							
授 業 の 概 要							
前半で広告系動画制作、後半で映像の撮影から編集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				時間数
1. ソーシャル動画の作成応用			14				
2. 合成に関する AE の手法			6				
3. Premiere の基本操作			10				
4. 撮影動画課題			30				
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		2022 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		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	
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					課 題	70%
テーマに沿った物語が作れているか？					出 席 率	10%
出席率、授業態度 など					授業態度	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
なし						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
1. ガイダンス			時間数			時間数
2. 出題されるテーマで4コマ漫画を2本描く			2			
3. 出題されるテーマで4コマ漫画を4本描く			6			
4. 出題されるテーマで4コマ漫画を6本描く			22			
			30			
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)				年 度		2022 年度	
				科目コード		M-SR22	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
D T P I			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		
1	通年	必修	90	3	深澤 裕明		
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 課 題	0% 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			時間数 2	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。			時間数 18
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)			10	6. 演習 4 評価会			2
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、			14	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。			24
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)			18	8. 演習 5 評価会			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。				イラストレーション、画像処理			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2022 年度	
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR23	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
D T P II			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	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			
※実務経験のある教員が担当する科目である。				DTP I			

シラバス (授業概要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				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	
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	
3. 総合演習 1			8	7. 記事レイアウトデザイン CSS の使い回しと class について	
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	8. 総合演習 3	
				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. 総合演習 4	
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				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		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		
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。							
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						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. 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				
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		2022 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		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	
1	後期	必修	60	2	長谷川 真紀 金刺 弘師	
授 業 の 目 的 ・ 目 標						
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。						
授 業 の 概 要						
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。						
成 績 評 価 の 方 法						
提出課題、ポートフォリオを総合的に判断する。					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
1. 課題制作の説明 2. 課題① 3. 課題② 4. 課題③			時間数			時間数
			2			
			18			
			20			
			20			
その他			関 連 科 目			
			就活ゼミ I、ポートフォリオ			

シラバス

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				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		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
コピーライティングのポイントは、「共感」と「発見」が文章の中にあることです。そのために「何を書くべきなのか」を見つけ出す必要があります。この授業では、コピーライティングのための発想法と日本語としての表現方法を身につけることを目標としています。							
授 業 の 概 要							
前半は、コピーライティングの発想法と表現の方法。後半は、コピー課題に取り組みます。提出とフィードバックを繰り返して、学びを深めていきます。							
成 績 評 価 の 方 法							
・ 完成度 ・ オリジナリティ ・ 途中経過 ・ 提出期限の厳守 4つを考慮して行います。						学習意欲	50%
						課 題	50%
使用テキスト・教材							
プリント自作							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1 この授業について			1	5 課題 (SCC 静岡コピー大賞)			12
2 コピーライティングとは			1				
3 何を書くべきなのか。 自分を違った視点で表現する／ 一つの言葉にこだわる／ 物語の登場人物にスポットをあてる			8				
4 どのように書くか 迷わせない文章とは／ 強い言葉			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。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度
				科目コード		M-SR26
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
課題制作Ⅱ			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	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		
				ポートフォリオ		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度
				科目コード		M-SR27
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		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	後期	必修	120	4	磯野 貴志、深澤 裕明 長谷川 真紀	
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。					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. 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 制作			10			
4. バージョン1 評価			6			
5. バージョン1.5 制作			10			
6. バージョン1.5 評価			6			
7. バージョン2 制作			10			
8. バージョン2 評価			6			
9. バージョン3 制作			10			
10. ポートフォリオ評価			6			
11. WEB ポートフォリオ作成			50			
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。				就活ゼミ I		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				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ョンのうち、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、そのモーション制作を目指します。					
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 の場合は留意点が非常に多いため、モーション制作とともに、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ョン作成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					
提出課題で評価する。 MAYA のオペレーションの習得度。作成モーションの自然さ。					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. 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. 基礎動作のモーション			12		
10. チェック			2		
11. 修正 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。				3DCGI・II、モーションデザイン	

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		M-SS02	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
WEBプログラミング			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	深澤 裕明		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
WEB コーディングにおいて、レスポンシブ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。							
授 業 の 概 要							
モバイルファーストと言われる現在において、WEB サイトはレスポンシブ化が一般的であり、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シブサイトのコーディングと動的 WEB サイト構築に必要となる 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。							
成 績 評 価 の 方 法							
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%	
使用テキスト・教材							
資料を配布							
授業内容・授業計画							
1 レスポンシブサイトの基礎 (課題1) 画面サイズ変更の原理と設定			時間数 4	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			時間数 12 12 12
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			4				
3 画面幅による CSS の切り替え (課題3) vireport 設定と@media 設定、ブレイクポイント			6				
4 スクロールとナビの固定 (課題4) z-index と position 設定			10				
その他				関連科目			
				WEB デザイン I、WEB デザイン II			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度
				科目コード		M-SS03
授 業 科 目 名			授業形態		学 科 ・ コー ス	
ゲームデザインⅠ			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	前期	必修	90	3	長谷川 真紀、加藤 友規	
授 業 の 目 的 ・ 目 標						
東京ゲームショウに出展するための作品の企画から制作までを行う。						
授 業 の 概 要						
東京ゲームショウへの出展を目指して制作を行う。企画から制作、展示までを行うことで一通りの制作の流れを把握する。 制作過程、また完成時にプレゼンテーションを実施する。						
成 績 評 価 の 方 法						
提出課題にて評価する					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
特になし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. TGS 企画			10			
2. 企画発表			4			
3. 制作			24			
4. 中間発表			2			
5. 制作			42			
6. 最終発表			4			
7. 提出準備			4			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2022 年度
時間数は45分換算					科目コード	M-SS04
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 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	前期	必修	90	3	深澤 裕明	
授 業 の 目 的 ・ 目 標						
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。						
授 業 の 概 要						
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。						
成 績 評 価 の 方 法						
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 課 題	0% 100%
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
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)			時間数 6			時間数
2. カンプ課題 1 PC サイトデザイン			16			
3. カンプ課題 1 評価会			4			
4. カンプ課題 2 スマートフォンサイトデザイン			30			
5. カンプ課題 2 評価会			4			
6. レスポンス画面変移について			6			
7. カンプ課題 3 レスポンスサイトデザイン			20			
8. カンプ課題 3 評価会			4			
その他				関連科目		
				WEB デザインⅠ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度
時間数は45分換算				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。具体的はも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. デザインカンパ演習 1			10		
5. デザインカンパ演習 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	2022 年度
時間数は45分換算					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。					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
Udemy After Effects のコースを資料として利用する						
授業内容・授業計画						
			時間数			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			9			
3. HUD アニメーションの作成			14			
4. トラッキングアニメーション			14			
5. エフェクト作成			10			
6. Adobe Audition の基礎			2			
7. 映像制作課題			10			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 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						
1. WordPress とは、サーバ、ドメイン			時間数			時間数
2. インストール			2			
3. WordPress 設定			2			
4. WordPress サイト制作			18			
5. テーマの作成			8			
6. オリジナルテーマの作成			18			
			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		2022 年度
				科目コード		M-SS07
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
3 D C GⅢ			講義・演習		C G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						
3 D C G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C G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						
C G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。				3 D C GⅠ・Ⅱ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 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						
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。						
授 業 の 概 要						
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。						
成 績 評 価 の 方 法						
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%	
使用テキスト・教材						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
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			時間数 2	7. フォーム フォーム入力と JavaScript		時間数 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
その他				関連科目		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 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		C G 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							
3 D C G 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 3 D 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			時 間 数	
1. アニメータードラフト会議課題			20				
2. 表現力と 3D アニメーション			2				
3. リミテッドアニメとフルアニメ			2				
4. キャラクターセットアップ			8				
5. 基礎モーションの作成			6				
6. オリジナルモーションの作成			10				
7. シーン構築の基礎			2				
8. シーンへのアニメーション入れ込み			4				
9. チェックとリテイク			2				
10. 修正			2				
11. 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	
				科目コード	2022 年度 M-SS10
時間数は45分換算					
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	C G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。					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. 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		
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)				年 度		2022 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		C G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		
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C G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うえで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）				年 度		2022 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		C G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	
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。					課 題	80%
					プレゼン	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. 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			
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)				年 度		2022 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		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		
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C G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							
1. 企画・スケジュール作成			時間数	時間数			
2. 卒業制作			10				
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			230				
			30				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 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		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	
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		