

シラバス (授業概要)				年度	
				2023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 <sup>の</sup> 学生として、基本的な生活態度を身につける。 オリエンテーションやパソコンの設定など、授業を受けるために必要な環境を整える。					
授業の概要					
オリエンテーションを通して、学生生活や教務規程などを理解して欲しい。 説明やクラス内でのコミュニケーションなどが中心となる。					
成績評価の方法					
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。				出欠席 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		
1. オリエンテーション			10		
2. パソコン設定			8		
3. プレースメントテスト			2		
4. 適性検査			4		
5. オンラインセミナー (Adobe)			6		
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)				年度	
				2023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
1	後期	必修	30	2	(有) グロー
<b>授業の目的・目標</b>					
①社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける ②社会に出てから恥ずかしくない最低限のマナーを身につける ③公務員としての立ち振る舞い、身だしなみ、言葉遣いを身につける					
<b>授業の概要</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎時間、敬語の小テストを実施し、適切な言葉遣い(敬語)を繰り返して学習する</li> <li>・ロールプレイングを数多く取り入れ、実践に近い電話応対、名刺交換などを学習する</li> <li>・グループワークを取り入れ、連携、協調性を深める</li> </ul>					
<b>成績評価の方法</b>					
・授業態度、期末試験、毎回の小テストの得点を総合評価した上で決定する				定期試験	50%
				授業態度	30%
				小テスト	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
ビジネスマナー (有限会社グロー) 講師作成テキスト・プリント・パワーポイントなど					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1. コミュニケーション		4	5. 電話応対		6
<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の気持ちの受け取り方</li> <li>・自分の気持ちの伝え方</li> <li>・傾聴</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・かけ方・受け方</li> <li>・伝言メモの書き方</li> </ul>		
2. 第一印象の大切さ		2	6. 接遇の心得		6
<ul style="list-style-type: none"> <li>・身だしなみ・立ち居振る舞い</li> <li>・笑顔・姿勢</li> <li>・お辞儀</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・来客応対</li> <li>・案内の仕方</li> <li>・名刺交換</li> </ul>		
3. 報告・連絡・相談			7. アポイントメントの取り方		4
4. 敬語		6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電話でのアポの取り方</li> <li>・アポを取ってから訪問まで</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・敬語の種類</li> <li>・場に合ったふさわしい言葉の遣い方</li> <li>・ビジネス的慣用句</li> </ul>			8. 訪問の仕方、注意		2
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
		ビジネスマナーⅡ、Ⅲ			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023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	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
自分が目指す業界について抱いている漠然としたイメージを、より具体的にすることを目的とした授業である。実際の業界・企業研究を進めることで、ミスマッチをなくし明確な目標を設定できるようにする。					
授業の概要					
業界就職を目指すためには、業界の実情や必要なスキルについて理解する必要がある。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					
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					
必要に応じてUdemyを使用 【大学生向け講座】大学生のためのキャリアデザイン					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. キャリアデザイン		2			
2. 業界研究・企業研究セミナー		28			
その他			関連科目		
			キャリアディベロップメントII、III		

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023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)		時間数は45分換算		年度	2023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	Udemy・長谷川 真紀
授業の目的・目標					
<p>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。 また、運転免許取得を希望する学生については、運転と安全を受講する。</p>					
授業の概要					
<p>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。 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。 運転と安全は静岡県自動車学校の教習参加を授業出席として扱う。</p>					
成績評価の方法					
オンデマンド講座の修了をもって評価する。					講座修了 100%
使用テキスト・教材					
Udemy Business オンデマンド教材					
授業内容・授業計画					
Udemy コース受講 または 運転と安全の受講			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	2023 年度	
時間数は45分換算					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	1	小笹 隆一		
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、SPIを中心に学習を行う。							
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							
SPI 基礎からはじめる問題集							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	オリエンテーション		1	4.	言語系		
2.	数学の基本		1	・	二語関係		2
3.	非言語系			・	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
	・ 表の読み取り、集計表		2	・	文の並べ替え		2
	・ 推論		4				
	・ 組み合わせ、確率、比率		2				
	・ 条件と領域、グラフ		2				
	・ 文章問題		2				
	・ 割合		2				
その他				関連科目			

シラバス (授業概要)				年度		
				2023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. 終業式			4			
3. 始業式・防災訓練			4			
4. 東京ゲームショウ見学			8			
5. 年末式			2			
6. 年始式			2			
7. 卒業研究発表会			6			
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)				年度		2023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 (Udemy)	
<b>授業の目的・目標</b>						
ビジネスソフトとして Word、Excel、Power Point 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。						
<b>授業の概要</b>						
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。						
<b>成績評価の方法</b>						
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%
<b>使用テキスト・教材</b>						
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						
<b>授業内容・授業計画</b>						
			時間数			時間数
1. IT リテラシー			4			
2. Word、Excel、PowerPoint			26			
<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	2023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	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							
<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、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							
			時間数				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.	デッサン・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

シラバス (授業概要)					年度	2023年度
時間数は45分換算					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	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の色之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	a. 慣用色名・インテリア		2
目のしくみ・照明			2	b. ファッション		2
混色			2	c. 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	d. 色彩心理		2
PCCS・トーン表作成			4	e. 色の表示		4
4. 色彩心理：色の心的効果			2	f. 光と色		4
色の視覚的效果			2	g. 総合		4
5. 色彩調和：色相を手がかりにした配色			2	h. 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調和		4
6. ファッション：ファッションと色彩			2	自然から学ぶ配色・配色技法		
7. インテリア：インテリアと色彩・心理			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。				色彩学II、CG基礎		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023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
<b>授業の目的・目標</b>					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
資料、プリント類、デッサン用具					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			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		
<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。				デッサンⅡ、デッサンⅢ	

シラバス (授業概要)				年度	
				2023年度	
				科目コード	
				M-SR13	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
3DCG 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	(前期) 長谷川 真紀 (後期) 加藤 友規
授業の目的・目標					
<p>3DCG ソフト Maya の基本操作を習得することを目的とする。</p> <p>(前期) 簡単な形状のモデリングからレンダリングまでの基本の流れを理解し、静止画を作成できる</p> <p>(後期) 一般的なアニメーションの原理を理解し、3DCG アプリケーション上でモーションを作る基本を習得する。ボールのバウンドや基本的な人体モデルでのポーズ作成を行えるようになる。</p>					
授業の概要					
<p>Maya をチュートリアル形式で学習する。モデラー、モーショ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。</p> <p>3DCG のアニメーションは利用範囲が広く、ゲームやアニメ、映像分野の幅広い表現に合わせた高い基礎力が求められる。各ジャンルのアニメーションの表現と技法を知り、3DCG 上のキーフレームで再現していくことで理解度を高めていく。</p>					
成績評価の方法					
制作物の品質/操作系の理解/仕様の理解/学習意欲					課題 100%
使用テキスト・教材					
<p>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。</p> <p>自作教材</p>					
授業内容・授業計画					
(前期)		時間数	(後期)		時間数
1. インターフェース、ファイル管理 オブジェクトの作成と基本操作		2	1. アニメーションの一般技法		4
2. クマのモデリング		6	2. MAYA のアニメーション系 UI		4
3. モデリングチュートリアル (剣)		10	3. キーフレームと原画の関係		4
4. 鉛筆モデリング		10	4. アニメーションカーブと中割		4
5. 背景モデリング		10	5. バウンディングボールの作成		16
6. キャラクタモデリング		22	6. 人型リグの概要		8
			7. ポーズトゥポーズモーション		20
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 II・III、3D アニメーション		

# シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023年度
時間数は45分換算					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	通年	必修	60	2	金刺 弘師	
授業の目的・目標						
フォトショップを使用し目的に合わせて操作できるようになる事を目的とする。						
授業の概要						
CG業界 広告業界 どちらの業界においても Photoshop の利用は必須でありその基本から応用、表現のアプローチの方法などを習得することを目標とする。						
成績評価の方法						
成果を段階的に提出物にて評価					期末試験	%
					課題	%
使用テキスト・教材						
Photoshop						
授業内容・授業計画						
1.塗りつぶし 2.ペジエ曲線 3.選択範囲 (各種) 4.色調補正 5.合成+補正 6.フォトバッシュ			時間数			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

				年度	2023年度
シラバス (授業概要)				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	通年	必修	60	2	三好 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、その課題の出来栄えによって評価を行う。					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					
		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		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			DTP I、II		

シラバス (授業概要)				年度	
				2023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		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	通期	必修	60	2	三好 慶美
授業の目的・目標					
Illustrator を使用してペジエ曲線、図形ツールを使って手書きではない整ったイラストを作成できるよう学習する。					
授業の概要					
Illustrator の様々な機能、ツールについて学習し、イラストやロゴ、アイコンなどを作成できるよう学ぶ。また授業を通して自分以外の作品を評価する場を設け各自のスキルアップに繋げる。					
成績評価の方法					
出席率と課題のクオリティ、自分以外の作品への評価内容を総合評価したうえで決定する。試験に代わる課題の提出がなかった場合、成績の評価は行われない。				期末試験	%
				課題	%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 自己紹介			1		
2. ペジエ曲線			2		
3. 図形ツール			2		
4. 課題制作 1			4		
5. 課題発表、講評会			2		
6. 他様々な機能			3		
7. 課題制作 2			4		
8. ロゴ制作			5		
9. ロゴ制作発表、講評会			2		
10. グラデーションメッシュ			5		
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、II		

シラバス (授業概要)				年度	
				2023 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 Udemy を参考資料として使用する					
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. 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

シラバス (授業概要)				年度		
時間数は45分換算				2023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	深澤 裕明	
<b>授業の目的・目標</b>						
理論と技術を兼ね合わせ、仕様に沿った印刷用データの作成を方法を学習することで、実際の印刷に対応できるデータ制作ができるようになることを目的とする。						
<b>授業の概要</b>						
前半は DTP 作業で必要となる基礎知識とアプリケーションのオペレーティングを主とするため、完成見本に沿った制作を行う。後半はオペレーティングを踏まえた上で、企画から実制作までの一貫した流れでの課題制作を行う。						
<b>成績評価の方法</b>						
テーマに沿った課題データの提出で評価を行う。ただし単にデザインに優れているだけではなく、仕様に沿った制作ができているかも問う。課題提出後には評価会を実施し、教員の評価だけでなく、学生の評価も反映される。					授業態度 10% 課題 90%	
<b>使用テキスト・教材</b>						
配布資料						
<b>授業内容・授業計画</b>						
			時間数			時間数
1. オリエンテーション			2	7. 印刷物の企画について		6
2. DTP と印刷の仕事について			3	8. 課題4 「文字だけポスター」		22
3. 課題1 「リーフレット制作」 ペラもの制作の基本操作を学習			10	9. 課題5 「旅行パンフレット」		22
4. 画像解像度について			5			
5. 課題2 「チラシ制作」 トリミング、サイズ調整、解像度			10			
6. 課題3 「DM デザイン」			10			
<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 II		

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023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サイト制作の基本となるHTML5、CSS3を理解し、PC用webサイトとタブレット、スマートフォン用webサイトの併用となるレスポンシブサイトのコーディングができるようになることを目的とする。またプラグインのJQueryの組み込み方についても学習する。							
授業の概要							
それぞれテーマと例題を設け、HTML5,CSS3の記述について例題作成を行い、webサイトで適用されるかを確認しながら、コーディング技術を習得していく。進捗が進んだ段階で演習問題を設け、仕様に沿った制作が自身でできるかの確認を行う							
成績評価の方法							
評価は、各進捗段階で行われる演習問題の提出によって行う。提出は各学生に設定されているwebサーバ上への提出となり、指定URLになるように提出されているかも問われる。また、URLのQRコード画像の提出も行う。					授業態度	10%	
					課題	90%	
使用テキスト・教材							
配布資料、学科webサーバ、Microsoft VSC エディタ、webブラウザ							
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	11. 記事エリアのコーディング			6
2. Webデザイン前の基礎知識			2	12. 見出部分のコーディング			4
3. HTML、CSSを書いてFTPでアップロードをし、ブラウザで表示確認			4	13. 総合演習問題3			6
4. ボックスレイアウトの基本形について			6	14. レスポンシブコーディングの基礎			4
5. クラス定義			4	15. 記事エリアのレスポンシブ化			6
6. フレキシブルボックス化			6	16. @mediaを使ったCSSの切り替え			6
7. 演習問題1			6	17. 内部リンクとメニューの固定			4
8. ヘッダーのコーディング			6	18. JQueryの概要と導入について			6
9. ナビゲーションのコーディング			6				
10. 演習問題2			6				
その他				関連科目			
				WEBデザイン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	2023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 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					
			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		
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)				年度	
				2023年度	
				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		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	(有)グロー
授業の目的・目標					
ビジネスマナーは社会人として他者と仕事を進めていく上での相手に対する思いやりである。人と人とが気持ちよく過ごしていくためのマナーを習得することを目的とする。					
授業の概要					
1年時学んだこと(敬語、コミュニケーション等)をベースとし、接遇やビジネス実務をテキストやパワーポイントを通してわかりやすく伝えていく。なぜビジネスマナーが必要なのかをすべての項目から落とし込めるようにする。					
成績評価の方法					
授業への意欲、授業内で行う小テスト、期末テストから評価する				期末試験	50%
				課題	25%
				授業態度	25%
使用テキスト・教材					
ビジネスマナー／有限会社グロー 講師作成パワーポイント 演習課題					
授業内容・授業計画					
			時間数		
・接遇の心得				・冠婚葬祭	
応対の手順			4	・電話応対	
席次の基本			2		
名刺交換			2		
・訪問の心得			2		
・ビジネス文書					
表記技能			6		
表現技能			6		
実務技能			2		
・ビジネスメール			2		
その他			関連科目		
			ビジネスマナーⅠ、Ⅲ		

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023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	前期	必修	30	1	深澤 裕明	
授業の目的・目標						
<p>業界就職を目指すために、より具体的に就職に対する理解を深めることを目的とする。                  2年生後半から就職活動が始まるため、それに向けての働くことの意識、自身の方向性を明確にし、活動開始時にすぐに取り組めるための準備を行う。</p>						
授業の概要						
<p>新卒社員の給与などのお金についてや一人暮らし、通勤圏など、社会人としてより現実的な部分に焦点を当て、各テーマ毎に各自のシミュレーションを行いレポートを提出する。また目的業界の実態や企業調査なども行う。</p>						
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. オリエンテーション			2			
2. 初任給と手当、控除、税金について			4			
3. 働き方と勤務時間			4			
4. 一人暮らしについて			6			
5. 通勤距離と通勤時間について			4			
6. 就活ポータルサイトの使い方			2			
7. 目標業界企業の調べ方			2			
8. 就職活動のスケジュール			2			
9. 企業ピックアップ			4			
その他				関連科目		
				キャリアディベロップメントⅠ、Ⅲ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算			年度	2023年度
					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	通年	必修	30	2	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 Udemy 大学生のためのキャリアデザイン、就職活動の進め方、業界・企業研究のやり方、選考対策						
<b>授業内容・授業計画</b>						
			時間数			時間数
1. 就職活動の準備 (Udemy)			8			
2. 自己分析			2			
3. スーツ講座・メイク講座			4			
4. 就職活動の流れを知る			2			
5. Web サイトでの情報収集			2			
6. 求人票の見方、制度など			2			
7. 履歴書の書き方			2			
8. 電話、メールの問い合わせ			4			
9. 面接指導			4			
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>		
				キャリアディベロップメントⅡ		

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023 年度
時間数は45分換算					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		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	Udemy・金刺 弘師	
授業の目的・目標						
<p>普段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。 また、運転免許取得を希望する学生については、運転と安全を受講する。</p>						
授業の概要						
<p>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。 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。 運転と安全は静岡県自動車学校の教習参加を授業出席として扱う。</p>						
成績評価の方法						
オンデマンド講座の修了をもって評価する。					講座修了 100%	
使用テキスト・教材						
Udemy Business オンデマンド教材						
授業内容・授業計画						
Udemy コース受講 または 運転と安全の受講			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	2023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			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	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						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・完成度</li> <li>・オリジナリティ</li> <li>・途中経過</li> <li>・提出期限の厳守 4つを考慮して行います。</li> </ul>					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						
			時間数			時間数
1 この授業について			1	課題2 企業販促プロモーション		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

シラバス (授業概要) <span style="float: right;">時間数は45分換算</span>					年度	2023年度	
					科目コード		
授業科目名			授業形態	学科・コース			
			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		
		必修					
授業の目的・目標							
授業の概要							
成績評価の方法							
					期末試験	%	
					課題	%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				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

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2023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	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。					
成績評価の方法					
Udemy Business 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% 講座修了 30%
使用テキスト・教材					
Udemy Business 自己紹介で学ぶ！プレゼン構築の考え方 他					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. オリエンテーション			1		
2. Udemy 自己紹介のネタ探し			3		
3. Udemy 自己紹介を作成する			2		
4. 自己PR 動画を作成する			4		
5. グループワーク (発表)			2		
6. 自己PRのプレゼン作成			6		
7. 自己PR動画の構成、撮影、編集			10		
8. 発表			2		
その他			関連科目		
			プレゼンテーションII		

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023 年度
時間数は45分換算					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	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	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						
配色カラーカード 199b						
授業内容・授業計画						
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			時間数	2	時間数	
配色技法：色相・トーンまとめ配色・色数・色相環分割			4			
色の表示：マンセル表色系			2			
カラーイメージトレーニング（Ⅰ）：色相・明度・彩度・トーン			6			
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			
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	2023年度
				科目コード	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		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。					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		
※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

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2023年度	
				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。			手描きイラストレーションII		

## シラバス

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2023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		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。 塑像の制作により、実際の形状の観察、再現する力、空間認識力を身につけることが目的である。					
授業の概要					
粘土を使用して塑像を制作する。 基本的な手法や技術を学びながら、立体作品を制作する。					
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					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 授業の説明			1		
2. 企画			3		
3. 作品制作			24		
4. 提出作品の評価			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Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ 3DCGⅠ、Ⅱ、Ⅲ	

シラバス (授業概要)				年度	
				2023年度	
				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年	前期	必修	90	3	(Maya) 加藤 友規 (UE5) 長谷川 真紀
授業の目的・目標					
<p>3DCGにおける質感に関する一般的な原理を理解し、物理レンダラーのパラメーターと、必要な素材を把握する。業界の標準的なアプリケーションを用い、ライティング、マテリアルパラメーター、画像などを組み合わせて任意の質感を生成できるようになる。</p> <p>また、物理ベースレンダリングとしてUnreal Engine を使って映像を作成できるようになるレベルを目標とする。</p>					
授業の概要					
<p>3DCGのレンダリングは光学系のシミュレーションが発達し物理演算主体に移行してきており、使用するパラメーターやアプリケーションも大きく様変わりしつつある。任意の質感を作り出すための基礎知識と、アプリケーションの活用を学ぶ。</p> <p>Unreal Engine を使用してシーン構築、マテリアルの設定、オブジェクトの配置やカメラの設定などを行う。</p>					
成績評価の方法					
制作物の品質/操作系の理解/仕様の理解/学習意欲					課題 100%
使用テキスト・教材					
Udemy Unreal Engine を使った映像制作のコース					
授業内容・授業計画					
(MAYA)	時間数	(UE5)	時間数		
MAYA のカメラとシーン設定	4	1. Unreal の設定	2		
MAYA のハイパーシェードの基礎	2	2. シーン作成	10		
物理光学レンダリング (PBR) の理解	2	3. アニメーションの設定	10		
Arnold のライティングとマテリアル設定	4	4. カメラ	6		
PBR におけるテクスチャの種類	4	5. 映像制作	2		
法線マップと透過マップを使った課題	16				
Substance 基礎	8				
リアリティ表現の課題	20				
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、III 映像編集				

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023年度
時間数は45分換算					科目コード	M-SR17
授業科目名			授業形態	学科・コース		
撮影技術			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	
2	前期	必修	30	1	深澤 裕明	
授業の目的・目標						
写真撮影を通して、画面の構図、人物の構図、照明の扱いを理解し、更にレンズの特性からの表現の違いなどを理解することで、自身の意図した写真撮影ができるようになることを目的とする。						
授業の概要						
授業は、各課題テーマ毎に座学（技術・理論理解）と実習（座学を意識した撮影）を行う。課題の提出後には評価会を実施し、他の人の作品を見ることで視野も広げることも行う。						
成績評価の方法						
各課題テーマに沿った撮影課題を実施し、撮影後に評価会を行い、教員だけでなく、各学生による評価も含まれる。提出物は仕様に沿った課題画像の他、撮影情報や作品に対する解説もレポートも含み、全て評価対象となる。					授業態度	10%
					課題	90%
使用テキスト・教材						
配布資料・Adobe Photoshop・撮影用のデジタルカメラ（スマートフォン可）						
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. 課題1「3分割法構図」			4			
3. 課題2「3分割法以外の構図」			4			
4. レンズ特性と表現の違い			2			
5. 課題3「人物撮影」			8			
6. 写真の歴史と表現について			2			
7. 課題4「商品撮影」			8			
その他				関連科目		



## シラバス

				年度	2023年度
シラバス (授業概要)				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	深澤 裕明
授業の目的・目標					
ショート映像の企画からロケハンの実施、絵コンテ描画、実撮影、編集を通して、一貫した映像制作ができるようになることを目的とする。なお、制作はグループで行う。					
授業の概要					
実写映像を作るにあたり、映像の目的やストーリーを明確にし、それにあったシーンとカットを定め絵コンテに起こしてからの撮影となる。また事前に撮影場所の理解を深めるためにもロケハンを実施する。そのため制作だけでなく、知識を理解した上での制作を行う。					
成績評価の方法					
制作した動画作品だけでなく、企画書、絵コンテの評価も含まれる。またグループでの制作となるため、グループでの作業実績や授業態度も評価に含まれる。					授業態度 10% 課題 90%
使用テキスト・教材					
Udemy Business 「【動画編集入門】 1時間完結！テレビ演出家が教える見応えのある動画コンテンツの作り方」・配布資料					
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	5-6 撮影	4
2.	シーンとカットについて		6	5-7 編集作業	20
3.	絵コンテについて		4	5-8 作品発表	2
4.	【演習】シナリオから絵コンテ描画		6		
5.	【制作】ショート映像の制作				
5-1	グループ分けと担当決め		2		
5-2	ショート動画の企画		2		
5-3	ロケハン		4		
5-4	シナリオ制作と絵コンテ描画		12		
5-5	撮影計画		2		
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)				年度	
				2023年度	
				科目コード	
				M-SR23	
授業科目名			授業形態		学科・コース
DTP 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	通期	必修	90	3	三好 慶美
授業の目的・目標					
InDesign を使えるようになり、複数ページにわたる冊子の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					
InDesign の特徴的な機能について学習し課題を通して操作を身につけていく。					
成績評価の方法					
授業への学習意欲、出席率、課題の完成度を総合評価した上で決定する。 試験代わりの課題が未提出の場合、評価は行われない					期末試験 50% 課題 50%
使用テキスト・教材					
InDesign 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. InDesign と Illustrator の違い・基本操作			1	10.段落・文字スタイル	1
2. 基本操作、チラシ作成演習			3	11.段落・文字スタイル演習	1
3. ノンブル、マスターページ			1	12.表作成	2
4. 回り込み			1	13.3つ折り、デザイン演習、講評、修正	8
5. 回り込み、見開き 2p 演習			3	14.冊子デザイン演習、講評、修正	10
6. ルビ、割注、圈点			1		
7. ルビ、割注、圈点演習			2		
8. 応用操作			5		
9. 見開き 2p デザイン演習、講評、修正			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。				DTP I	

## シラバス

シラバス (授業概要)				年度	2023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	
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・長谷川 真紀
授業の目的・目標					
<p>公募やポートフォリオの作品制作を通して、制作スキルの向上を目指す。                      テーマに沿った作品の制作で、企画から制作までの技術力を身につけていきたい。</p>					
授業の概要					
<p>公募課題や就職用作品制作など、学外に公開する作品の制作を行う。                      なんとなく作品を制作するのではなく、何を表現したいのかコンセプトを明確にし、限られた時間の中で作品のクオリティを上げることを意識して欲しい。</p>					
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		
1. 1年次のポートフォリオのブラッシュアップ、出力			10		
2. 公募課題			40		
3. 就職用ポートフォリオ作品制作			40		
その他				関連科目	
				ポートフォリオ	

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023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		
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	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。 印刷用ポートフォリオとWEB版のポートフォリオを各自で作成する。						
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。						

シラバス (授業概要)				年度	2023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	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2年	後期	必修	60	2	加藤 友規
授業の目的・目標					
よりリアリティや誇張手法などの表現を学ぶ。3DCG アプリケーション上の基本的な人体モデルで、ウォークサイクルやアクションを違和感を感じないクオリティで作成できることを目指す。					
授業の概要					
良いモーションを作るためには、参考資料 (リファレンス) と、それをより良く、より目的に沿った形にしていくための知識と技術が必要です。キャラクター動作の場合、物理的な動作の原理、人体の動き、重心のなどを理解し、CG に起こりがちな違和感とその対策を学びます。					
成績評価の方法					
制作物の品質/操作系の理解/仕様の理解/学習意欲					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	
ブロッキングアニメとポージング			2		
ウォークサイクルと歩行の原理			2		
ウォークサイクル作例			8		
持ち上げる動作の基本			2		
箱を運ぶアニメーション課題			14		
攻撃モーションの基礎			2		
攻撃モーション課題			16		
ブラッシュアップと各自テーマ課題			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。			3DCG I、II、III モーションデザイン		

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023 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		
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 サイトには静止画像や文字だけでなく、ユーザー側からサイトで入力を行い、それに伴った処理が必要になることもある。ここではJavaScriptの基本的な構築の仕方や入力に伴う、HTMLやCSSの変更などDOMを中心に構築ができるようになることを目的とする。						
授業の概要						
主に例題のプログラミングを通して、色々な処理の方法を学習していく。各テーマの最終時には演習課題を設け、そのテーマで学習した内容の定着度を確認する。またレスポンスサイトだけでなくスマートフォンなどでの位置情報処理方法についても学習を行う。						
成績評価の方法						
各テーマ後に課される演習問題課題にて評価を行う。演習問題の提出は、各自のwebサーバ上に指定URLになるように提出し、PCやスマートフォン上での動作確認を行い、評価をする。					授業態度	10%
					課題	90%
使用テキスト・教材						
配布資料						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1	オリエンテーション		1	12	WEBのフォーム処理・演習問題4	6
2	JavaScriptの基本記述方法		1	13	配列とfor文	4
3	変数を理解する		2	14	演習問題5(総合問題)	6
4	数値演算とエスケープシーケンス		2	15	geolocationについて	4
5	画面への表示方法		2			
6	Dataオブジェクト・演習問題1		6			
7	条件分岐(if文)・演習問題2		6			
8	条件分岐(switch分)・演習問題3		6			
9	関数を理解する		4			
10	イベント制御		4			
11	DOM		6			
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	2023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	
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	加藤 友規・長谷川 真紀
<b>授業の目的・目標</b>					
<p>ゲーム用CGを作るにあたり必要なシステム側の仕様やUIデザインについて学ぶ。  ゲームに組み込まれる「インゲームデータ」に必要な要素を習得し、フォーマット、最適化、軽量化も考慮する。UIについても基礎的な知識を学ぶ。</p>					
<b>授業の概要</b>					
<p>ゲーム用のCGデータにはプログラムとしてリアルタイムで動作させるため、独特の仕様や制限があります。データを軽く作るだけでなく、エラーや余剰情報のないデータの生成法、ゲーム性を考慮した表示法やモーションデータ作成が求められます。  UIに関してもデザインへの比重が高まってきており設計に必要な基本的な知覚心理学を学びます。</p>					
<b>成績評価の方法</b>					
制作物の品質/操作系の理解/仕様の理解/学習意欲					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
インゲームデータとリアルタイム処理		4			
データの軽量化と最適化		4			
UIの基礎知識 レイヤードレイアウト		4			
操作性と知覚の関係 画面構成		4			
モーションとプログラム制御		4			
実ゲーム用データの作成演習 (TGS含む)		10			
TGS企画・制作		60			
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
		ゲームデザインII			

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023 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		
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	深澤 裕明	
授業の目的・目標						
1年次のweb1 デザインIの授業を踏まえ、コーディングを理解し、レスポンシブ化を意識したwebモックアップをAdobe XDを使って制作ができるようにする。またバナー広告の規定サイズを理解し、訴求力のあるバナー広告デザイン制作が行えるようになることを目的とする。						
授業の概要						
WEB デザインを行う上で、最終的にコーディングできるデザインか?も重要な点となる。また実際のスマートフォンで使用する際に、読みやすいか?ボタンなどの大きさや使いやすさも重要な点となる。最後の演習課題ではデザインからコーディングまでを行うものであり、WEB デザインの仕事の流れも理解をしてほしい。						
成績評価の方法						
評価は、各課題作品の出来栄によって行う。なおデザイン力だけでなく、実際にレスポンシブ化できる、コーディングできるデザインか?も問われる。バナー広告については仕様を厳守した制作ができているか?も問う。					授業態度	10%
					課題	90%
使用テキスト・教材						
Udemy Business 「Adobe XD 手を動かして覚えるプロトタイピング。UI/UX デザイナーを目指す完全ガイド」・配布資料						
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	8	演習4「バナー広告制作2」	8
2	コーディング前の作業について		4	9	演習5「総合演習」	30
3	Adobe XDの基本操作					
	3.1 スクリーンサイズについて		2			
	3.2 ワイヤフレーム描画		2			
	3.3 デザイン描画		2			
	3.4 画面検証と実機検証		2			
4	演習1「レスポンシブサイトデザイン1」		16			
5	演習2「レスポンシブサイトデザイン2」		16			
6	バナー広告の基礎知識		2			
7	演習3「バナー広告制作1」		8			
その他				関連科目		
				WEBデザインI		



シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2023年度	
				科目コード	
				M-G04	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナー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	後期	必修	30	2	(有)グロー
<b>授業の目的・目標</b>					
<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>					
<b>授業の概要</b>					
今まで学んだ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、ロールプレイングや発表を通して学んでいく。					
<b>成績評価の方法</b>					
授業での態度や課題への取り組みで 50%、授業内小テストの結果で 50%として総合評価する				授業態度	50%
				テスト	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. ビジネスマナー復習講義		1	ビジネス的慣用表現		2
2. 社会人としての心構え		1	8. (ロープレ) 電話応対		
3. コミュニケーション実習		2	基本編		1
伝える・話し方		2	応対・取次ぎ		2
聴く		1	応対・伝言		1
5. (ロープレ) 報告・連絡・相談		1	9. (ロープレ) 接遇の心得		
6. (ロープレ) 立ち居振る舞い		2	心構え・席次		2
お辞儀・第一印象		2	応対・名刺交換		2
表情・身だしなみ		2			
入退出のマナー		2			
7. 言葉づかい					
敬語表現		2			
言葉にこめる心遣い		2			
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			ビジネスマナーⅠ、Ⅱ		

## シラバス

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2023年度	
				科目コード	
				M-G07	
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					
就職活動の準備や支援、企業紹介を目的とした授業である。各学生の志望や進捗状況を確認し、それぞれの目指す業種、職種で内定を目指した個別指導を行う。					
授業の概要					
学校求人への斡旋と企業紹介、活動スケジュールの把握、就職活動のための書類作成や試験の指導、就職活動の進め方に関する個別指導を実施していく。					
成績評価の方法					
授業態度や出欠席で評価する。					出欠席 50%
					授業態度 50%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
1. CG デザイン科の目指す業界の就活スケジュールの確認と一般企業のスケジュールの確認			時間数	時間数	
			2		
2. 就職活動支援			28		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 個別面談を行い、受験定企業やスケジュールを確認</li> <li>● ポートフォリオ制作指導</li> <li>● 履歴書、自己PR書の制作指導</li> <li>● 面接試験指導</li> <li>● 業界就職と一般企業への切り替え時期の確認</li> </ul>					
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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	M-G14
授業科目名		心理学		授業形態	講義・演習
				学科・コース	医療事務科
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	鈴木 由美
<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」を通じて、自己をコントロールできる考え方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	70%
				授業態度	30%
<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				2023年度	
				科目コード	
				M-G17	
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. 始業式			4		
2. 終業式			4		
3. 始業式・防災訓練			4		
4. 東京ゲームショウ見学			8		
5. 年末式			4		
6. 年始式			4		
7. 国内研修 (卒業制作)			62		
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	2023年度
				科目コード	M-SR03
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プレゼンテーション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
3	通年	必修	60	2	三好 慶美
授業の目的・目標					
プレゼンテーションの手法と PowerPoint の使い方を学習する。 人前で話す場に慣れる。					
授業の概要					
プレゼンテーションの組み立て方、話し方、スライド全体のレイアウト、デザインについて学ぶ。					
成績評価の方法					
出席率、課題、プレゼン実演の態度、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ない。				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. プレゼンテーションとは		1			
2.自分の好きなもの 制作		7			
3.自分の好きなもの プレゼン講評会		3			
4.図解について		2			
5.スライド作成のコツ		2			
6.テキスト情報からデザイン作成		4			
7.課題制作		7			
8.課題プレゼン実演		3			
9.フィードバック、修正		1			
その他		関連科目			
		プレゼンテーションⅠ			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023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	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ィア、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		
※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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	M-SR11
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
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 I	

シラバス

シラバス (授業概要)				年度		
時間数は45分換算				2023年度		
				科目コード		
				M-SR20		
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 史朗	
<b>授業の目的・目標</b>						
マーケティングにおいて用いられる基本的な用語の理解や分析方法を実践する。 パーソナルブランディング (PB) の紹介とその実践。 マーケティング的視点でのデザイン理解を就職活動や今後のデザイン活動の一助にする。						
<b>授業の概要</b>						
マーケティングに関する知識や分析、思考法の説明と事例の紹介、上記講義内容をテンプレートを用いて簡易に各分析を行い、その意味合いや理解に努める。 各自、分析レポートの提出を行う。						
<b>成績評価の方法</b>						
各分析方テンプレートを用いての講義内でのレポート提出 (計3回) 個人におけるパーソナルブランディング (PB) のレポート提出 (計1回) 上記レポート4回を累計で100点満点として成績評価。					課題 100%	
<b>使用テキスト・教材</b>						
講義中に適宜参考文献を紹介します。						
<b>授業内容・授業計画</b>						
			時間数			時間数
1. マーケティングについて概略説明			2	13. マーケティングと PB		2
2. マーケティングと3領域 (3C分析)			2	14. PBの基本		2
3. 3C分析の基本と説明			2	15. パーソナルブランディング (PB)		2
4. 3C分析レポート作成と提出			2	レポート		1
5. デザイナーとマーケティングスキル			2			
6. マーケティングとPDCAサイクル			2			
7. マーケティングとSTP分析			2			
8. STP分析の基本と説明			2			
9. STPレポート作成と提出			2			
10. マーケティングと4Pミクス			2			
11. 4Pミクスの基本と説明			2			
12. 4Pミクスレポート作成と提出			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。						



## シラバス

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2023年度	
				科目コード	
				M-SR21	
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。そのために「何を書くべきなのか」を見つけ出すことが必要です。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					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・完成度</li> <li>・オリジナリティ</li> <li>・途中経過</li> <li>・提出期限の厳守 4つを考慮して行います。</li> </ul>					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		
2	コピーライティングとは		1		
3	自分に肩書きをつける		2		
4	解釈を広げる		2		
5	言葉を自分なりに定義する		2		
6	伝わる文章の書き方		2		
7	ボディコピーの書き方		8		
8	キャッチコピーの書き方		2		
9	課題 (SCC 静岡コピー大賞)		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。					

# シラバス

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2023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
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					
<p>高度な映像編集として、ゲームエンジンを活用した映像制作について学習する。 Unreal Engine を使って映像を作成できるようになるレベルを目標とする。 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。</p>					
授業の概要					
<p>Unreal Engine を使用してシーン構築、マテリアルの設定、オブジェクトの配置やカメラの設定などを行う。 自分で1つのシーンを作り、アニメーションを設定することで映像作品を完成させる。</p>					
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					
Udemy Unreal Engine を使った映像制作のコース					
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			29		
3. Unreal の設定			2		
4. シーン作成			10		
5. アニメーションの設定			10		
6. カメラ			6		
7. 映像制作			2		
その他				関連科目	

## シラバス

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2023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	
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。 自分なりのテーマを作成する。					
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		
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	

シラバス (授業概要)				年度	
				2023年度	
時間数は45分換算				科目コード	
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
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3年	前・後期	必修	90	3	加藤 友規
授業の目的・目標					
<p>3DCG 業界に関わる最新の動きと、表現技法について検証する。それに基づく作品を制作、または過去のブラッシュアップなどを行い、新卒時点で必要なレベルの技術水準を目指す。</p> <p>自身のテーマを定め、静止画、モーションなど各ジャンルでより高度な表現を追求し、ポートフォリオ載せる作品の完成度を高める。</p>					
授業の概要					
<p>3DCG の業界は流れが速く、最新の情報、技法への理解は必須です。3D だけで成立する業界は少ないので、周辺業界での動向に合わせスキルを身に着けていく必要があります。</p> <p>特に業界就職を目指す人にとって、今使われているリアルタイムの表現方法への理解は、作品のみならず、面接時の受け答えにも関わるため、より高度な追及は必須となっています。</p>					
成績評価の方法					
制作物の品質／操作系の理解／仕様の理解／学習意欲					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	
3DCG 関連の業界動向			4		
モデリングの最新技法			4		
写実とセルルック・ハンドペイント表現			4		
質感設定のアプリケーションとアセット			10		
アニメーション表現の歴史			10		
ハリウッド的アニメ手法			4		
日本のアニメ手法			4		
Youtube と SNS			6		
AI 技術の台頭と表現			4		
個人テーマ制作			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。					

## シラバス

シラバス (授業概要)				年度		
時間数は45分換算				2023年度		
				科目コード		
				M-SS08		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
クロスメディア基礎			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	
3	通年	必修	90	3	伊藤 文	
授業の目的・目標						
世の中には、複数のメディアを通じて大量に情報が発信されています。この授業では、クロスメディアの基本を学習。情報を効果的にデザインで発信するスキルを身につけ、広報、マーケティング、プロモーションなど、幅広い分野で活躍の場が広げられることを目指します。						
授業の概要						
課題の各段階ごとに説明→制作→フィードバック→制作というように、実際に手を動かしながら、授業をすすめていきます。						
成績評価の方法						
課題提出 完成度/オリジナリティ/途中経過/期限厳守なども考慮して採点します。					学習意欲 40% 課題 60%	
使用テキスト・教材						
プリント						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1 この授業について			1	7 クロスメディア広告制作		30
2 クロスメディアとは			2			
3 広告を設計する流れ			2			
4 設計のための準備とは			2			
3C分析/ペルソナ/			2			
カスタマージャーニー			2			
5 各媒体の特徴と効果的な使い方			2			
6 媒体とカスタマージャーニーを組み合わせたデザイン			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	
				2023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	
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	60	2	加藤 友規
<b>授業の目的・目標</b>					
CGアニメーション制作に必要な、アニメ独特のモーションを習得する。加えて、特にアニメにおいて必要な、カメラワークや編集を前提としたカット単位でのシーン構築を学ぶ。現実や、その単なる誇張とは違う特徴的な外連味を検証、理解し、表現を追求する。					
<b>授業の概要</b>					
洋の東西の差こそあれ、アニメーションには現実とは違う感覚的な誇張や省略が用いられます。それに含まれる特徴的な技法を、モーションだけでなくシーン構築やカメラワークまで含めて制作し検証します。また、それを活かし外部のコンテストにもチャレンジします。					
<b>成績評価の方法</b>					
制作物の品質／操作系の理解／仕様の理解／学習意欲					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
タイミングとスペーシングの工夫			2		
中無し動画の3Dでの再現			2		
非現実表現の工夫			4		
絵コンテの読み解き			2		
カメラワークとカット編集の関係			4		
外部コンテストへの制作 (アニドラ)			16		
<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、III		

## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023年度
時間数は45分換算					科目コード	M-SS10
授業科目名			授業形態	学科・コース		
パッケージデザイン			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	
3	通年	必修	60	2	鈴木 由美	
授業の目的・目標						
DTPの応用として Adobe Illustrator を利用したパッケージの制作を行い、紙媒体での立体的な広告物の企画・制作と実際の加工による一連の制作ができるようになることが目的である。						
授業の概要						
Illustrator を使った断ち落としトンボや折りトンボなど、一般的な印刷物の制作では学習しない部分を学習する。また、実際に加工を行うことで画面では把握しにくいサイズ感と加工精度による品質差を意識させる。						
成績評価の方法						
提出される各課題の評価によって成績を決める。また、加工見本を付け、その加工精度も考慮する。					授業態度	10%
					課題	90%
使用テキスト・教材						
配布資料、のり、カッターナイフ、定規 (使いやすいもの)						
授業内容・授業計画						
1. 展開図の作成の基本と6面体箱の作成			時間数	6	時間数	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 折トンボ、糊付け部分の確保と塗 りたし部分の理解など、この後の 制作に必要な基礎を理解</li> <li>➤ 折加工前に折り目をつけるなどの 事前作業を理解</li> </ul>						
2. キャラメル箱 (引き出し箱) の制作				6		
3. 虫さされ薬パッケージ制作				6		
4. ペーパーバッグデザイン				6		
5. 商品ラベルデザイン				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。						

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023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
3年	前期	必修	120	4	加藤 友規
<b>授業の目的・目標</b>					
ゲーム用CGを作成時に問題となるテーマに対し、グラフィックス側としての解決策を検証する。ゲーム性や操作感にまつわる表現上の工夫や、UIに対する動的な演出など、ゲームをより遊びやすく、没入感を得られるようにするための考え方と基礎技法を習得する。					
<b>授業の概要</b>					
ゲームCG独特の表現方法にはヒットストップやキャンセル動作など、通常のアニメとは違う概念が存在します。また限られた仕様の中で、特殊な誇張表現を用いる場合があります。またUIも感覚的なものが求められています。その中で、快適に遊び、没入感を高めるには独特の違和感を表現へ昇華する文法を理解している必要があります。					
<b>成績評価の方法</b>					
制作物の品質/操作系の理解/仕様の理解/学習意欲					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
操作感とモーシヨンの関係		4			
仕様とゲーム性の関係		4			
ヒットストップやキャンセル動作		4			
動的UI 表示の遷移とディレイ		4			
動的UI 演出としてのUIアニメーション		4			
実ゲーム用データの作成演習 (TGS含む)		10			
TGS企画・制作		90			
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
		ゲームデザインI			



## シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023年度
時間数は45分換算					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	
3	通年	必修	120	4	三好 慶美・金刺 弘師	
授業の目的・目標						
<p>広告制作を通して、自分の好きなものを作るのではなく応募のテーマに対してしっかりとコンセプトを立て、様々な方向から案出しを行いデザインについて説明できる広告を作成する。</p>						
授業の概要						
<p>各月ごとに掲示される課題を制作する。公募課題であれば過去入賞した作品はどこが良いのかを分析しながら作品を制作する。自分の考え、他の人がどんな考えを持って良いとしているのかを共有する為、途中プレゼン、講評会を行う。</p>						
成績評価の方法						
出席率と作品のクオリティを総合評価したうえで決定する。課題が1つでも未提出であれば成績の評価は行われない。					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. 広告とは、広告分析			2			
2. 勝手に広告、プレゼン講評会			8			
3. トラックの日(公募)、プレゼン講評会			20			
4. 我が家の家紋、プレゼン講評会			30			
5. 静岡新聞広告(公募)、プレゼン講評会			60			
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。				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	2023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年	後期	必修	300	10	深澤 裕明、長谷川 真紀 金刺 弘師、加藤 友規			
<b>授業の目的・目標</b>								
3年間の集大成として各自作品を制作する。卒業時に十分なスキルを身に付けているか?の確認と大規模なプロジェクトでの工程管理などを身に着ける。								
<b>授業の概要</b>								
学習の集大成として、自らの学びと、感性を生かした作品を制作して欲しい。								
<b>成績評価の方法</b>								
制作物の品質/操作系の理解/仕様の理解/学習意欲						課題 100%		
<b>使用テキスト・教材</b>								
<b>授業内容・授業計画</b>								
作品制作			時間数 300					時間数
その他				関連科目				

シラバス

シラバス (授業概要)					年度	2023年度
時間数は45分換算					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	300	10	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等で評価する。					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 300	時間数		
その他				関連科目		