

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2025 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	対面	C Gデザイン科		
フレッシュマンセミナー							
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）							
知識・技能		学生として基本的な生活態度を身につける。					
思考力・判断力・表現力		自分の考え方の特徴を知り、学習や人間関係の構築に活用する。					
学びに向かう力		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。 また、学生生活を充実したものにするための適性検査を行い、自己についての理解を深める。							
成 績 評 価 基 準							
出欠席や授業への取り組む指定で評価する。						日常評価	100%
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			16				
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				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5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Ⅰ			講義・演習	対面	C Gデザイン科		
ビジネスマナーⅠ							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	2	遠藤 茂瑚		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。					
思考力・判断力・表現力		状況や相手に配慮して対応する力を身につける。					
学びに向かう力		グループや組織の中での自分の役割を理解し行動することができる。					
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とコミュニケーション能力を、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 基 準							
授業態度、課題への取り組み、小テストの得点を総合評価した上で決定する					筆記試験	50%	
					日常評価	50%	
使用テキスト・教材							
ビジネスマナー (有限会社グロー) 講師作成テキスト・プリント・パワーポイントなど							
授業内容・授業計画							
1. コミュニケーション 相手の気持ちの受け取り方／ 自分の気持ちの伝え方／傾聴			時間数 4	5. 電話応対 かけ方・受け方 伝言メモの書き方			6
2. 第一印象の大切さ 身だしなみ・立ち居振る舞い／ 笑顔・姿勢／お辞儀			2	6. 接遇の心得 来客応対／案内の仕方／名刺交換			6
3. 報告・連絡・相談			6	7. アポイントメントの取り方 電話でのアポの取り方			4
4. 敬語 敬語の種類／ビジネス的慣用句 場に合ったふさわしい言葉の遣い方				8. 訪問の仕方、注意			2
その他				関連科目			
			ビジネスマナーⅡ、Ⅲ				

シラバス（授 業 概 要）				年 度	2025 年度
時間数は45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	対面	CGデザイン科
ビジネスマナーⅡ					
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）					
知識・技能		社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。			
思考力・判断力・表現力		状況や相手に配慮して対応する力を身につける。			
学びに向かう力		グループや組織の中で自分の役割を理解し行動することができる。			
授 業 の 概 要					
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。人と人との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。 1年時学んだことをベースとし、より実践的なビジネス実務を学ぶ。社会人としての心得を意識し、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 基 準					
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					筆記試験 50% 課 題 25% 日常評価 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					
・接遇の心得 応対の手順 席次の基本 名刺交換 ・訪問の心得 ・ビジネス文書 表記技能 表現技能 実務技能 ・ビジネスメール			時間数 4 2 2 2 2 6 6 2 2	・冠婚葬祭 2 ・電話応対 2	
その他			関連科目		
			ビジネスマナーⅠ、Ⅲ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				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	対面	C Gデザイン科
ビジネスマナーⅢ					
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	30	2	田口 奈緒美
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)					
知識・技能		社会人として必要なビジネスマナーを身につける 社会に出てから必要とされるスキルを身につける			
思考力・判断力・表現力		状況や相手に配慮して対応する力を身につける。			
学びに向かう力		グループや組織の中での自分の役割を理解し行動することができる。			
授 業 の 概 要					
・ 定期的に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 ・ 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					
成 績 評 価 基 準					
・ 授業態度、期末試験、小テストの得点を総合評価した上で決定する					筆記試験 50% 課 題 20% 日常評価 30%
使用テキスト・教材					
ビジネスマナー (有限会社グロー) 講師作成テキスト・プリント・パワーポイントなど					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. ビジネスマナー復習講義			1	6. 言葉づかい	6
2. 社会人としての心構え			1	敬語表現、言葉にこめる心遣い	
3. コミュニケーション実習			2	ビジネス的慣用表現	
伝える・話し方			2	7. (ロープレ) 電話応対	4
聴く			1	基本編、応対・取次ぎ、応対・伝言	
4. (ロープレ) 報告・連絡・相談			1	8. (ロープレ) 接遇の心得	4
5. (ロープレ) 立ち居振る舞い			2	心構え・席次、応対・名刺交換	
お辞儀・第一印象			2		
表情・身だしなみ			2		
入退出のマナー			2		
その他			関連科目		
			ビジネスマナーⅠ、Ⅱ		

シラバス（授業概要）				年 度		2025 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	対面	CGデザイン科		
キャリアディベロップメントⅠ							
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）							
知識・技能		目指す業界の実情や必要なスキルについて理解する。					
思考力・判断力・表現力		業界セミナーに参加し、就職に向けた意識を高める。					
学びに向かう力		自身を客観的にとらえ、今後必要となるスキルなどを考えることができる。					
授 業 の 概 要							
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。企業セミナーに参加して実際の業界・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、就職に向けた意識づくりを行う。							
成 績 評 価 基 準							
レポート課題や授業に対する積極性、出欠席で評価する。					レポート	50%	
					日常評価	50%	
使用テキスト・教材							
必要に応じてオンデマンド教材を使用 【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				
1. キャリアデザイン			2				
2. 業界研究・企業研究セミナー			20				
3. ハンズオンセミナー			8				
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 (授 業 概 要)				年 度	2025 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	対面	CGデザイン科
キャリアディベロップメントⅡ					
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		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。			
思考力・判断力・表現力		働くことの意識、自身の方向性を明確にする。			
学びに向かう力		2年生後半の就職活動開始時にすぐ取り組めるために何が必要かを理解し準備を行う。			
授 業 の 概 要					
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。					
成 績 評 価 基 準					
提出課題で評価する。 レポートが提出されない場合は不可となる。					レポート 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. オリエンテーション			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、就活ゼミⅡ		

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					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	対面	CGデザイン科	
キャリアディベロップメントⅢ						
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）						
知識・技能		就職活動のための書類作成や試験対策。				
思考力・判断力・表現力		自分の活動について、就職ポータルサイトに記録する。				
学びに向かう力		スケジュールを管理する。				
授 業 の 概 要						
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、学校求人斡旋と企業紹介、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 基 準						
授業態度や出欠席で評価する。					日常評価 100%	
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 2	2 就職活動支援		28
				- 個別面談を行い、受験定企業やスケジュールを確認 - ポートフォリオ制作指導 - 履歴書、自己PR 書の制作指導 - 面接試験指導 - 業界就職と一般企業への切り替え時期の確認		
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		2025 年度	
				科目コード		M-G08	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
シユウカツゼミ I			講義・演習	対面	C Gデザイン科		
就活ゼミ I							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	1	瀧澤 正和		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ポートフォリオの重要性を理解する。					
思考力・判断力・表現力		希望する職種に合わせたポートフォリオの構成を考える。					
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。					
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。 初回のオリエンテーションでポートフォリオの必要性和制作の流れについて説明。それ以降は段階的にポートフォリオを作成、各時間で講評を行い、ブラッシュアップを重ねていく。							
成 績 評 価 基 準							
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				
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		2025 年度	
				科目コード		M-G09	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
シ ュ ウ カ ツ ゼ ミ Ⅱ			講 義 ・ 演 習	対 面 メ デ ィ ア	C G デ ザ イ ン 科		
就 活 ゼ ミ Ⅱ							
履 修 学 年	履 修 時 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 (科 目 の ね ら い)							
知 識 ・ 技 能		就 職 活 動 の 進 め 方 に つ い て 理 解 し、書 類 の 作 成 な ど 就 職 活 動 の 準 備 を 行 う。					
思 考 力 ・ 判 断 力 ・ 表 現 力		自 分 自 身 に つ い て 理 解 し、就 職 活 動 で ど う ア ピー ル す る か を 考 え る。					
学 び に 向 か う 力		自 分 に つ い て 客 観 的 に と ら え、就 職 活 動 に 取 り 組 む う と す る。					
授 業 の 概 要							
2 年 生 の 後 半 か ら 就 職 活 動 が 始 ま る た め、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。 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 基 準							
授 業 態 度 や 提 出 課 題 で 評 価 す る。						課 題	50%
						日 常 評 価	50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
キ ャ リ ア ガ イ ド ブ ッ ク オ ン デ マ ン ド 教 材 就 職 活 動 の 進 め 方、業 界 ・ 企 業 研 究、選 考 対 策、身 だ し な み 講 座、ス ー ツ 講 座							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時 間 数				
1. 就 職 活 動 の 準 備			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				
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 (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-G10
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
キョウヨウゼミ 1			講義・演習	メディア	C Gデザイン科
教養ゼミ I					
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		自分で必要な知識・スキルを選んで習得する。 運転と安全の履修者は運転免許取得に必要な知識・技術を身につける。			
思考力・判断力・表現力		学んだ内容をレポートにまとめ、成果物として提出する。			
学びに向かう力		履修したコースの受講が完了できるよう計画し、進捗を管理する。			
授 業 の 概 要					
オンデマンド教材を活用し、自分が希望するコースを受講する。 学習計画をたてて受講を進め、学んだことをレポートにまとめて提出する。受講の際に作成したものがあれば、それもレポートの一部とする。 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。					
成 績 評 価 基 準					
オンデマンド講座の修了とレポート課題をもって評価する。					レポート 50% 日常評価 50%
使用テキスト・教材					
オンデマンド教材					
授業内容・授業計画					
オンデマンド講座の受講 または 運転と安全の受講			時間数 30		
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-G11
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
キョウヨウゼミⅡ			講義・演習	対面	C Gデザイン科
教養ゼミⅡ					
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		就職活動に向け、基礎学力の向上を目的とする。			
思考力・判断力・表現力		S P I の対策を通して、読解力、論理的思考力を身につける。			
学びに向かう力		間違えた問題や苦手分野の振り返りを行い、基礎力の向上を目指す。			
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S P I を中心に学習を行う。					
成 績 評 価 基 準					
レポート課題と授業態度を総合評価する。					レポート 80% 日常評価 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					
1. オリエンテーション 2. 数学の基本 3. 非言語系 ・ 損益算、料金の計算、 ・ 速さ ・ 表の読み取り、集計表、推論、 ・ 組み合わせ、確率、比率、 ・ 条件と領域、グラフ ・ 文章問題 ・ 割合			時間数 1 1 18	4. 言語系 ・ 二語関係、 熟語 ・ 語の用法、 長文読解 ・ 文の並べ替え 10	
その他			関連科目		
			教養ゼミⅣ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
				科目コード		M-G12	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
キョウヨウゼミⅢ			講義・演習	メディア	C Gデザイン科		
教養ゼミⅢ							
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)							
知識・技能		自分で必要な知識・スキルを選んで習得する。 運転と安全の履修者は運転免許取得に必要な知識・技術を身につける。					
思考力・判断力・表現力		学んだ内容をレポートにまとめ、成果物として提出する。					
学びに向かう力		履修したコースの受講が完了できるよう計画し、進捗を管理する。					
授 業 の 概 要							
オンデマンド教材を活用し、自分で必要な知識・スキルを選んで習得する。学んだ内容をレポートにまとめ、成果物として提出する。受講の際に作成したものがあれば、それもレポートの一部とする。履修したコースの受講が完了できるよう計画し、進捗を管理する。 運転と安全の履修者は運転免許取得に必要な知識・技術を身につける。							
成 績 評 価 基 準							
オンデマンド講座の修了とレポート課題をもって評価する。 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。						レポート	50%
						日常評価	50%
使用テキスト・教材							
オンデマンド教材							
授業内容・授業計画							
オンデマンド講座の受講 または 運転と安全の受講			時間数 30				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
				科目コード		M-G13	
授 業 科 目 名				授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
キョウヨウゼミⅣ				講義・演習	対面	C Gデザイン科	
教養ゼミⅣ							
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)							
知識・技能		就職活動に向け、基礎学力の向上を目的とする。					
思考力・判断力・表現力		S P I の対策を通して、読解力、論理的思考力を身につける。					
学びに向かう力		間違えた問題や苦手分野の振り返りを行い、基礎学力を向上させる。					
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S P Iを中心に学習を行う。							
成 績 評 価 基 準							
各授業での小テストと授業態度で評価する。						筆記試験	90%
						日常評価	10%
使用テキスト・教材							
AirCourse SPI3 対策講座							
授業内容・授業計画							
			時間数				
1. 言語分野			10				
2. 非言語分野〈計算〉			8				
3. 非言語分野〈思考〉			6				
4. 非言語分野〈図形〉			6				
その他				関連科目			
				教養ゼミⅡ			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
					科目コード	M-G14
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
シンリガク 心理学			講義・演習	対面	C Gデザイン科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	30	2	鈴木 由美	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		選択理論心理学の考え方を学ぶ。				
思考力・判断力・表現力		自己を知る。				
学びに向かう力		自己をコントロールする考え方を身につける。				
授 業 の 概 要						
「選択理論心理学」をベースに、よりよい人間関係を構築し、自分自身が「どうしたら機嫌よく過ごせるか？」その方法を学ぶ。自己の感情、機嫌、体調は自分自身でコントロール出来るという考え方を学ぶ。 アンガーマネジメントを学び日常生活に活かす。自分の強みを知り、それを伸ばす。						
成 績 評 価 基 準						
授業態度(グループワークでの言動重視！) レポート提出					授業態度	50%
					レポート	50%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材を用いる						
授業内容・授業計画						
			時間数			
1. 選択理論心理学概要 プチハッピー マインドマップ制作			2	7. リフレーミング		
2. 傾聴について マインドマップシェア 上質世界について			2	8. バランスコントロール		
3. 5つの基本的欲求				9. 人間関係の秘訣 7つの習慣		
4. 知覚された世界			2	10. ディベート		
5. 外的・内的コントロール			2	11. アンガーマネジメント		
6. 全行動, 行動のシステム			2	12. Well-being 幸せについて		
				13. 「期待」について考える		
				14. 強み診断 活かすには		
				15. 振り返り・自己評価		
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)					年 度		2025 年度		
					科目コード		M-G15		
時間数は45分換算									
授 業 科 目 名				授 業 形 態		学 科 ・ コー ス			
コミュニケーションカツドウⅠ				講義・演習	対面	CGデザイン科			
コミュニケーション活動Ⅰ									
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)									
知識・技能									
思考力・判断力・表現力									
学びに向かう力									
授 業 の 概 要									
始業式や終業式などの学校行事に参加する。 学科として、東京ゲームショウの見学を計画している。									
成 績 評 価 基 準									
出欠席の状況により判断する。							日常評価	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. 入学オリエンテーション			4						
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			2						
その他				関 連 科 目					

シラバス（授 業 概 要）					年 度		2025 年度		
					科目コード		M-G16		
時間数は4 5分換算									
授 業 科 目 名				授業形態		学科・コース			
コミュニケーションカツドウⅡ				講義・演習	対面	C Gデザイン科			
コミュニケーション活動Ⅱ									
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員				
2	通年	必修	30	1	長谷川 真紀				
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）									
知識・技能									
思考力・判断力・表現力									
学びに向かう力		コミュニケーションをとれるようになって欲しい。							
授 業 の 概 要									
始業式や終業式などの学校行事に参加する。 学科として、東京ゲームショウの見学を計画している。									
成 績 評 価 基 準									
出欠席の状況により判断する。							日常評価	100%	
使用テキスト・教材									
なし									
授業内容・授業計画									
			時間数						
始業式、健康診断			6						
終業式			4						
始業式・防災訓練			4						
東京ゲームショウ見学			8						
年末式			4						
年始式			4						
その他				関連科目					

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2025 年度
				科目コード		M-G17
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
コミュニケーションカツドウⅢ			講義・演習	対面	CGデザイン科	
コミュニケーション活動Ⅲ						
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）						
知識・技能						
思考力・判断力・表現力						
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
始業式や終業式などの学校行事に参加する。 学科として、東京ゲームショウの見学を計画している。						
成 績 評 価 基 準						
出欠席の状況により判断する。					日常評価 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. 健康診断			4			
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			2			
8. 国内研修（卒業制作）			60			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-SR01
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
パソコンリヨウギジュツ			講義・演習	メディア	CGデザイン科
パソコン利用技術					
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		IT リテラシーについて理解する。 Word、Excel、Power Point の基礎について理解する。			
思考力・判断力・表現力		理解したことをレポートとしてまとめ提出する。			
学びに向かう力		履修したコースの受講が完了できるよう計画し、進捗を管理する。			
授 業 の 概 要					
情報セキュリティや知的財産権などの情報リテラシーの基礎を学習する。 また、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。効率の良い文書やプレゼン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 基 準					
オンデマンド講座の受講と修了状況、提出レポートをもとに評価する。					レポート 50% 日常評価 50%
使用テキスト・教材					
・必要最低限の IT リテラシーと情報倫理 ・すぐ使える社会人基礎力としての Word、Excel、PowerPoint					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. PC 設定・インストール			4		
2. IT リテラシー			4		
3. Excel			8		
4. Word			6		
5. PowerPoint			2		
6. MOS 模擬試験			6		
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 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	対面	C Gデザイン科		
プレゼンテーションⅠ							
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)							
知識・技能		企画書の作成について理解する。					
思考力・判断力・表現力		プレゼンテーションに参加しなくても読めば理解してもらえる「独り歩きできる企画書」が書ける。					
学びに向かう力		自分のアイデアや考えを相手に効果的に伝えるための重要なコミュニケーションスキルを身につける。					
授 業 の 概 要							
授業は、課題の取り組み方からコンセプトの考え方、人への伝え方までを体系的に学びます。また、演習課題の節目ごとに作品を提出、フィードバックを繰り返して仕上げていきます。チャット GPT などの AI は、必要に応じて使用していく予定です。							
成 績 評 価 基 準							
完成度 (課題の趣旨にそっているか／仕様にあってるか／オリジナリティがあるか)。途中経過 (仕上げだけを提出するのではなく、ラフなども提出したか)。提出期限の厳守。3つを考慮して行います。					課 題	60%	
					日常評価	40%	
使用テキスト・教材							
自作プリント							
授業内容・授業計画							
			時間数				
1 この授業について			1	4 課題2 企業販促プロモーション			10
2 プレゼンテーションとは／プレゼンでの企画書の役割			1	オリエンテーション			
3 課題1 ロゴマーク企画制作			18	物を売るための企画とは			
オリエンテーション／ロゴマークとは				顧客の要望の把握／業界について			
顧客の要望の把握／業界について把握				ペルソナとは／ペルソナ設定			
マインドマップ作成／ムードボード作成				企画のゴール設定とは			
コンセプトとは／コンセプト作成				アイデアの出し方について			
ロゴマーク作成／ブラッシュアップ				企画書作成			
企画書とは／企画書作成							
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	2025 年度
時間数は4 5分換算				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	対面	C Gデザイン科
プレゼンテーションⅡ					
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）					
知識・技能		プレゼンテーションの手法について理解する。			
思考力・判断力・表現力		プレゼンテーションを作成、発表することができる。			
学びに向かう力		自分の考えをまとめ、発表するまでの流れを理解して取り組むことができる。			
授 業 の 概 要					
プレゼンテーションの組み立て方やスライドのレイアウトについて学ぶ。 各自プレゼンするスライドを作成し、発表を行う。また、プレゼン内容の評価を行い、フィードバックを受け内容をブラッシュアップする。					
成 績 評 価 基 準					
授業態度と課題とプレゼン実演の内容、自分以外の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。					課 題 80% 日常評価 20%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1	プレゼンテーションとは		2		
2	課題制作1 スライド作成 プレゼン実演1 フィードバック、修正		28		
3	課題制作2 スライド作成 プレゼン実演2 フィードバック、修正		30		
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。			プレゼンテーションⅠ		

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR04
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
シーシーキソ CG基礎			講義・演習	対面	CGデザイン科	
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）						
知識・技能		CGの基礎知識や考え方・用語について理解する。				
思考力・判断力・表現力		学習内容とアプリケーションを習得する授業とリンクする部分が多いので、いろいろな科目との関連を理解する。				
学びに向かう力		検定合格に向けて、間違えた問題や苦手分野の振り返りを行い、理解度を高める。				
授 業 の 概 要						
2D・3DCG の制作に関する基本知識の他、著作権についても学習する。 専門用語や表現の考え方などは、他のアプリケーションを習得する授業にも関連しているので、しっかり覚えていきたい。 CG-ARTS 協会主催のCGクリエイター検定ベーシック合格を目標とする。						
成 績 評 価 基 準						
前期は筆記試験を実施する。 後期は、検定対策の小テストの成績を元に評価する。					筆記試験	100%
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			
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 (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-SR05
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
シキサイガクⅠ			講義・演習	対面	CGデザイン科
色彩学Ⅰ					
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		配色の基本を理解する。			
思考力・判断力・表現力		目的に応じた配色スキルを身につける。			
学びに向かう力		検定合格に向けて苦手分野の振り返りを行い、理解度を高める。			
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・インテリア等を学習する。配色レッスンではカラーカードや色鉛筆を使い自分で配色を作る。PCCS 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をしっかりと読む。デザインで重要な役割を果たすカラーコーディネートにかかわりのある色の世界を広く学び、色彩検定3 級合格を目標とする。					
成 績 評 価 基 準					
前期期末試験の得点、後期色彩検定の結果と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。 ※課題未提出の場合は不可となる。					筆記試験 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・ノリ・ハサミ・色鉛筆					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. 色と親しむ：色の連想・身の回りの色			2	7. ファッション：ファッションと色彩	
2. 光と色：色はなぜ見えるの？ 目のしくみ・照明、混色			6	8. インテリア：インテリアと色彩・心理	
3. 色の表示：色の分類と三属性 PCCS・トーン表作成			6	9. 復習と検定対策	
4. 色彩心理：色の心理的・視覚的效果			4	10. 模擬テスト・質疑応答	
5. 色彩調和論：色相・トーンを手がかりにした配色、配色の基本的な技法			6	11. 検定解答	
6. 配色イメージ：三属性・トーンとイメージ			2	12. 配色実習：色の象徴性による配色	
				13. 配色実習：色彩心理による配色	
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	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR06
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
シキサイガクⅡ			講義・演習	対面	C Gデザイン科	
色彩学Ⅱ						
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		配色についての理解を深める。				
思考力・判断力・表現力		色彩センスの向上やビジネス面で活かせるよう「色彩計画」というプロセスにもとづいてカラー選定を行うことができる。				
学びに向かう力		色への興味関心を持ち、色の応用を探究する。				
授 業 の 概 要						
多様性が重要視される社会での色の役目や配色、イメージにあった配色をカラーカード・色鉛筆にて彩色する学習が中心となる。知識と感性が必要となるが課題作品は丁寧に仕上げたい。						
成 績 評 価 基 準						
実習課題の制作意欲と完成度を合わせて評価する。 実習課題を全て提出しなければ不可なる。					課 題	70%
					日常評価	30%
使用テキスト・教材						
色彩検定公式テキスト3級編・配布資料・配色カラーカード199b・ノリ・ハサミ・色鉛筆						
授業内容・授業計画						
			時間数			
1. 色の心理効果:色が心に与える影響・色嗜好			2	5. イメージ配色①		
			2	イメージ配色②		
2. 色の表示 :表色系 PCCS・マンセル			2	イメージ配色③		
3. 色の見え方:ユニバーサルカラー			2	6. パーソナルカラー分類法		
照明と色の関係				7. 色彩計画:インテリアの色彩配色		
4. 配色技法①			2			
配色技法②			2			
配色技法③			2			
配色技法④			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Ⅰ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				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	対面	C Gデザイン科
デッサンⅠ					
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		形の捉え方や光と影、遠近法などの基本的な知識を理解する。			
思考力・判断力・表現力		対象を分析し、構図やバランスなど観察した要素を的確に表現する表現力を養う。			
学びに向かう力		ブラッシュアップを繰り返すことで完成度を上げていく。			
授 業 の 概 要					
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。 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 基 準					
作品提出物によって評価する。 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、Ⅲ		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 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	対面	C Gデザイン科	
デッサンⅡ						
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		形の捉え方や光と影、遠近法などの基本的な知識を理解する。				
思考力・判断力・表現力		対象を分析し、構図やバランスなど観察した要素を的確に表現する表現力を養う。				
学びに向かう力		ブラッシュアップを繰り返すことで完成度を上げていく。				
授 業 の 概 要						
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。 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 基 準						
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、Ⅲ		

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					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	対面	C Gデザイン科	
デッサンⅢ						
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）						
知識・技能		形の捉え方や光と影、遠近法などの基本的な知識を理解する。				
思考力・判断力・表現力		対象を分析し、構図やバランスなど観察した要素を的確に表現する表現力を養う。				
学びに向かう力		ブラッシュアップを繰り返すことで完成度を上げていく。				
授 業 の 概 要						
1，2年次からの集大成となる作品制作に取り組む。 各自のコンセプトをもとに、計画性をもって取り組んで欲しい。						
成 績 評 価 基 準						
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			
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		
※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	2025 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
テガキイラストレーションⅠ			講義・演習	対面	CGデザイン科
手描きイラストレーションⅠ					
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）					
知識・技能		発想力を身につける。			
思考力・判断力・表現力		個性、世界観を表現する。			
学びに向かう力		限られた時間の中で作品を完成させるよう進捗管理する。			
授 業 の 概 要					
出題される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。また、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。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 基 準					
個性的、独創的に描いているか？ ディティールにこだわって描いているか？ 出席率、授業態度などを総合評価する。					課 題 70% 日常評価 30%
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。			手書きイラストレーションⅡ		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR11
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
テガキイラストレーションⅡ			講義・演習	対面	C Gデザイン科	
手描きイラストレーションⅡ						
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		4コマ漫画作成を通して物語の基本である「起承転結」を理解する。				
思考力・判断力・表現力		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。				
学びに向かう力		限られた時間の中で作品を完成させるよう進捗管理する。				
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。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 基 準						
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%
					日常評価	30%
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		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			
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Ⅰ		

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
					科目コード	M-SR12
時間数は4 5分換算						
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
リットাইゾウケイ 立体造形			講義・演習	対面	C Gデザイン科	
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）						
知識・技能		立体、空間把握能力を身につける。				
思考力・判断力・表現力		対象を観察し、再現する表現する力。				
学びに向かう力		限られた時間の中で作品を完成させるよう進捗管理する。				
授 業 の 概 要						
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。 粘土を使用した塑像の制作により、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。 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 基 準						
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						
なし						
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		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR13
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
スリーディーシージーⅠ			講義・演習	対面	CGデザイン科	
3DCGⅠ						
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		Autodesk Maya の基本操作を習得する。				
思考力・判断力・表現力		自分がイメージしたものを形にする過程のイメージを持って制作にあたる。				
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授 業 の 概 要						
前期は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、静止画を作成する。 後期は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。モデラー、モーションデザイナーといった仕事について一通りの内容を学習する。						
成 績 評 価 基 準						
提出課題で評価する。評価ポイントは次のとおり。 制作物の品質／操作系の理解／仕様の理解／学習意欲 未提出の場合には不可となる。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
自作教材						
授業内容・授業計画						
(前期)			時間数	(後期)		
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. モデリング演習			10	4. アニメーションカーブと中割 4		
5. 背景モデリング			16	5. バウンスボールの作成 16		
6. キャラクタモデリング			16	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。				3DCGⅡ・Ⅲ、3Dアニメーション		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度	
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR14	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
スリーディーシージーⅡ 3DCGⅡ			講義・演習	対面	CGデザイン科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	90	3	(前期)加藤 友規 (後期)長谷川 真紀		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		(前期)3DCG の質感表現について理解する。 (後期)UnrealEngine による映像制作の基本操作を身につける。					
思考力・判断力・表現力		イメージを再現するためのツールの選択と設定ができる。					
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。					
授 業 の 概 要							
物理演算を主体にしたレンダリング (PBR) の設定を習得する。Substance Painter など、PBR に適したアプリケーションの習得だけでなく、リアルな質感を作り出すための知識も学ぶ。 Unreal Engine5 を使用したシーン構築、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い、映像として出力するまでを学習する。							
成 績 評 価 基 準							
提出課題で評価する。評価ポイントは以下のとおり。 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							
オリジナル教材 オンデマンド教材 Unreal Engine5 を使った映像制作コース							
授業内容・授業計画							
(MAYA・Substance)			時間数	(UE5)			
1. MAYA のカメラとシーン設定			4	1. Unreal Engine5 の設定			4
2. MAYA のハイパーシェードの基礎			2	2. ランドスケープの作成			6
3. 物理光学レンダリング (PBR) の理解			2	3. マテリアルの設定			8
4. Arnold のライティングとマテリアル設定			4	4. オブジェクトの配置			6
5. PBR におけるテクスチャの種類			4	5. カメラシーケンス			4
6. 法線マップと透過マップを使った課題			16	6. 映像制作			2
7. Substance 基礎 リアリティ表現の課題			28				
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 映像編集			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR15
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ガゾウシヨリ 画像処理			講義・演習	対面	C Gデザイン科	
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		Adobe Photoshop の基本操作を習得する。				
思考力・判断力・表現力		目的に応じたツールの選択と操作ができる力をつける。				
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
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 基 準						
段階的な課題を設定。提出物にて評価する。 課題を提出しない場合には不可となる。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
1. 塗りつぶし			6			
2. ベジェ曲線			8			
3. 選択範囲 (各種)			8			
4. 色調補正			8			
5. 合成+補正			10			
6. フォトバッシュ			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。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				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	対面	C Gデザイン科		
イラストレーション							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	60	2	長谷川 真紀		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		Adobe Illustrator の基本操作を習得する。					
思考力・判断力・表現力		自分がイメージしたものをどのツールを組み合わせで制作すればいいのか考えて表現する。					
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。					
授 業 の 概 要							
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。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基本操作の習得を目指す。							
成 績 評 価 基 準							
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。 課題が提出されない場合は不可とする。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
1. Adobe Illustrator の概要説明			時間数	2	5. ベジエ曲線を使ったトレース		
2. 基本図形によるイラスト制作 (課題1)			6		(課題4 2作品)		
基本図形の描画、移動、消去、線の太さ、色、移動・選択ツール、レイヤー					6. 写真のトレース (課題5)		
3. 複雑な図形とイラスト制作 (課題2)			6		グラデーションメッシュ		
パスファインダー、角の処理					7. アピアランスの演習 (課題6)		
4. ベジエ曲線の演習 (課題3)			4				
ベジエ曲線の演習問題							
その他				関連科目			
				DTP I、II			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR17
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
サツエイギジュツ 撮影技術			講義・演習	対面	C Gデザイン科	
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		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。				
思考力・判断力・表現力		自身の意図した写真撮影ができるようになる。				
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授 業 の 概 要						
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 基 準						
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。					課 題	90%
					日常評価	10%
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			
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		
				映像制作応用		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-SR18
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
エイゾウセイサクキン 映像制作基礎		講義・演習	対面	C G デザイン 科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	長谷川 真紀
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)					
知識・技能		Adobe After Effects でアニメーションを制作する。 Adobe Premiere Pro で短い動画編集ができる。			
思考力・判断力・表現力		仕様に合わせた動画制作ができる。 オペレーションだけでなく効果的な見せ方などを工夫する。			
学びに向かう力		仕様を理解し、各演習を期限内に完成させるよう進捗管理する。			
授 業 の 概 要					
Adobe After Effects の基本操作からアニメーション作成を学習する。段階的な演習を設定しており、各演習のテーマとオペレーションを理解しながら習得していく。 Adobe Premiere Pro による動画の編集方法について学習する。					
成 績 評 価 基 準					
各演習課題の提出によって評価する。 提出は、Teams もしくはYouTube など指定された形式で提出する。 課題が提出されない場合は不可となる。					課 題 90% 日常評価 10%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材、Udemy					
授業内容・授業計画					
[After Effects]		時間数	[Premiere Pro]		
1. アニメーションの原理		2	8. 動画編集の基本操作		4
2. 制作環境と基本操作		2	9. 動画編集課題		4
3. 弾むボールのアニメーション		8			
4. 動画の出力		2			
5. 鳥が飛ぶアニメーション		6			
6. キャラクタアニメーション		20			
7. 映像合成とエフェクト		12			
その他			関連科目		
			映像制作応用、映像編集		

シラバス（授業概要）					年 度	2025 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	
エイゾウセイサクオウヨウ 映像制作応用			講義・演習	対面	CGデザイン科	
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）						
知識・技能		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。				
思考力・判断力・表現力		コンセプトをどのように映像で表現するのかを考え、企画から制作までを行う。				
学びに向かう力		グループ制作において、作業分担や自分の役割を理解して制作することができる。				
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。						
成績評価基準						
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。					課 題	90%
					日常評価	10%
使用テキスト・教材						
『【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			
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	2025 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	対面	C Gデザイン科	
マーケティング						
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		マーケティングの手法について理解する。				
思考力・判断力・表現力		マーケティングの手法を自己分析に応用することで就職活動に活かす。				
学びに向かう力		自己について客観的にとらえる力をつける。				
授 業 の 概 要						
マーケティングの3C 分析やSWOT 分析などの手法を学ぶ。 個人の能力や特性などを分析することによって、自己ブランディングや就職活動にも活用することができる。						
成 績 評 価 基 準						
提出課題で評価する。 課題が提出されない場合は不可となる。					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	マーケティング概要		2			
2	マーケティング手法について		2			
3	3 C分析		6			
4	SWOT 分析		6			
5	実例の分析		4			
6	クロス分析		4			
7	ブランド、ブランディング		2			
8	自己 SWOT 分析		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。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				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	対面	C Gデザイン科		
コピーライティング							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通年	必修	30	2	伊藤 文		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		コピーライティングの基礎について学ぶ。					
思考力・判断力・表現力		相手に響く文章作成スキルを身につける。					
学びに向かう力		ブラッシュアップを繰り返すことで学びを深める。					
授 業 の 概 要							
講義と実践的な課題を通してコピーライティングの基本を学びます。まず、「誰に」「何を」「どのように」伝えるかという基礎知識から学び、後半は、静岡コピー大賞の課題に組みます。授業の流れは提出とフィードバックを繰り返すことで学びを深めます。							
成 績 評 価 基 準							
・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。					課 題 60% 日常評価 40%		
使用テキスト・教材							
自作プリント							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1 この授業について (シラバスの説明) 2 コピーライティングとは 3 コピーライティングの基礎 何を書くべきなのか 自分を違った視点でみる SNS で何を発信するか 言葉を定義してみる			時間数	どう伝えるべきか 解釈をひろげてみる 伝わる日本語 ボディコピーを書く キャッチコピーを書く 4 静岡コピー大賞課題 コピーのテクニック 5 まとめ			
			0.5				
			0.5				
			1				
			2				
			2				
2			12				
2			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	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	M-SR22
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ディーターピー I DTP I			講義・演習	対面	CGデザイン科	
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		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の方法を学習する。				
思考力・判断力・表現力		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。				
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授 業 の 概 要						
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。						
成 績 評 価 基 準						
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。					課 題	90%
					日常評価	10%
使用テキスト・教材						
配布資料						
授業内容・授業計画						
			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		
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」		
3. 課題1 「リーフレット制作」			10	9. 課題5 「旅行パンフレット」		
ペラもの制作の基本操作を学習						
4. 画像解像度について			5			
5. 課題2 「チラシ制作」			10			
トリミング、サイズ調整、解像度						
6. 課題3 「DM デザイン」			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 II		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 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
ディーティーピーⅡ DTPⅡ			講義・演習	対面	CGデザイン科
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	90	3	鈴木 由美・三好 慶美
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)					
知識・技能		Adobe Indesign で冊子型印刷物の制作ができる。			
思考力・判断力・表現力		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。			
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。			
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 基 準					
各テーマに沿った課題の提出によって評価を行う。					課 題 100%
使用テキスト・教材					
世界一わかりやすい InDesign 操作とデザインの教科書					
授業内容・授業計画					
1. Adobe InDesign の概要について 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、	4
2. 演習 1 小説等のレイアウト 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			15	5. 応用演習 1 6. 応用演習 2	26 26
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			15	指定テーマによる制作。 単元最初にオリエンテーション、企画・ラフ案チェック、制作、中間チェック・制作進捗、全体での評価会を行う。	
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。			DTPⅠ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 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		
ウェブデザインⅠ			講義・演習	対面	CGデザイン科		
WEBデザインⅠ							
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)							
知識・技能		web サイト制作の基本となるHTML5、CSS3 を理解する					
思考力・判断力・表現力		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スサイトのコーディングができるようになる					
学びに向かう力		課題の進捗を管理する。					
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 基 準							
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。						課 題	90%
						日常評価	10%
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				
1. オリエンテーション			2	10. 演習問題2		6	
2. Web デザイン前の基礎知識			2	11. 記事エリアのコーディング		6	
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	12. 見出部分のコーディング		4	
4. ボックスレイアウトの基本形について			6	13. 総合演習問題3		6	
5. クラス定義			4	14. レスポンシブコーディングの基礎		4	
6. フレキシブルボックス化			6	15. 記事エリアのレスポンシブ化		6	
7. 演習問題1			6	16. @media を使ったCSS の切り替え		6	
8. ヘッダーのコーディング			6	17. 内部リンクとメニューの固定		4	
9. ナビゲーションのコーディング			6	18. JQuery の概要と導入について		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）				年 度		2025 年度	
				科目コード		M-SR25	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
カダイセイサクⅠ			講義・演習	対面	CGデザイン科		
課題制作Ⅰ							
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）							
知識・技能		仕様を理解する力					
思考力・判断力・表現力		企画力、構成力、コンセプトを形にする力					
学びに向かう力		自分が目標とする職種を設定し、作品を完成させる					
授 業 の 概 要							
公募作品の制作とポートフォリオの制作を行う。 1年間に学んだことの集大成として、自分の将来の希望職種を考え、各自で設定した課題内容に取り組む。作品は年度末に実施する展示会で公開する。また、作品をまとめてポートフォリオを作成する。							
成 績 評 価 基 準							
提出課題で評価する。 課題が提出されない場合は不可とする。					課 題		100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. 公募課題 2. ポートフォリオ制作			時間数				
			20 40				
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	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-SR26
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
カダイセイサクⅡ			講義・演習	対面	C Gデザイン科
課題制作Ⅱ					
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）					
知識・技能		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。			
思考力・判断力・表現力		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る。			
学びに向かう力		制作の進捗管理ができる。			
授 業 の 概 要					
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。					
成 績 評 価 基 準					
提出課題で評価する。 課題が提出されない場合は不可となる。					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 (授 業 概 要)					年 度	2025 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	対面	CGデザイン科	
ポートフォリオ						
履修学年	履修時期	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・金刺 弘師	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		印刷用とWEB版のポートフォリオを作成できる。				
思考力・判断力・表現力		自分が希望する職種に合わせてテーマを設定し、制作にあたる。				
学びに向かう力		継続的なブラッシュアップで作品のクオリティを上げる。				
授 業 の 概 要						
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。 受験企業、職種を想定したポートフォリオを各自で作成、ブラッシュアップを繰り返していく。						
成 績 評 価 基 準						
提出課題で評価する。 課題が提出されない場合は不可となる。					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. ポートフォリオとは			2	9. バージョン3 制作 10		
2. オリエンテーション			4	10. ポートフォリオ評価 6		
3. バージョン1 制作			10	11. WEB ポートフォリオ作成 50		
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			
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	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-SS01
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
サンジゲンアニメーション 3次元アニメーション			講義・演習	対面	CGデザイン科
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		よりリアリティや誇張手法などの表現を学び、違和感を感じさせないクオリティのモーション作成ができる。			
思考力・判断力・表現力		リファレンスを探し、観察し、再現する力をつける。			
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。			
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となる。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ぶ。					
成 績 評 価 基 準					
提出課題で評価する。評価ポイントは以下のとおり。 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					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. ブロッキングアニメとポージング			2		
2. ウォークサイクルと歩行の原理			2		
3. ウォークサイクル作例			8		
4. 持ち上げる動作の基本			2		
5. 箱を運ぶアニメーション課題			14		
6. 攻撃モーションの基礎			4		
7. 攻撃モーション課題			14		
8. 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。			3DCGI、II、III モーションデザイン		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-SS02
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
ウェブプログラミング WEB プログラミング			講義・演習	対面	CGデザイン科
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		JavaScript の基本的な構築方法を理解する。			
思考力・判断力・表現力		JavaScript の組み込みによる HTML やCSS の変更など DOM を中心に構築ができる。			
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。			
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 基 準					
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。					課 題 90% 日常評価 10%
使用テキスト・教材					
配布資料					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1 オリエンテーション			1	10 イベント制御	4
2 JavaScript の基本記述方法			1	11 DOM	6
3 変数を理解する			2	12 WEB のフォーム処理・演習問題 4	6
4 数値演算とエスケープシーケンス			2	13 配列と for 文	4
5 画面への表示方法			2	14 演習問題 5 (総合問題)	6
6 Data オブジェクト・演習問題 1			6	15 geolocation について	4
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		
その他			関連科目		
			WEB デザイン I、II WEB サイト制作		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				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	対面	C Gデザイン科
ゲームデザインⅠ					
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		ゲーム用CG を作るにあたり、システムの仕様やUI の基礎を理解する。			
思考力・判断力・表現力		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、軽量化を考慮したデータ作成ができる。			
学びに向かう力		グループ制作の中で制作の分担やスケジュールの管理などを行う。			
授 業 の 概 要					
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る。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る。東京ゲームショウに出展するための作品の制作を行う。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ぶ。					
成 績 評 価 基 準					
提出課題で評価する。評価ポイントは以下のとおり。 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					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. インゲームデータとリアルタイム処理			4	6. Unity のインストールと設定 2	
2. データの軽量化と最適化			4	7. シーンの作成とUI の表示 4	
3. UI の基礎知識 レイヤーレイアウト			4	8. Sprite の理解 2	
操作性と知覚の関係 画面構成			4	9. スクリプトとは 2	
4. モーションとプログラム制御			4	10. 3D モデルの組み込みと動かし方 10	
5. 実ゲーム用データの作成演習 (TGS 含む)			10	11. TGS 企画・制作 40	
その他			関連科目		
			ゲームデザインⅡ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		M-SS04	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ウェブデザインⅡ			講義・演習	対面	C Gデザイン科		
WEB デザインⅡ							
履修学年	履修時期	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・三好 慶美		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		レスポンス化を意識したweb モックアップを制作ができる。 訴求力のあるバナー広告デザイン制作ができる。					
思考力・判断力・表現力		訴求力のあるバナー広告デザインを制作できる。					
学びに向かう力		仕様を理解し、課題の進捗を管理する。					
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 基 準							
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、実際にレスポンス化できる、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。						課 題	90%
						日常評価	10%
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				
1 オリエンテーション			2	4 演習 レスポンスサイトデザイン 1	16		
2 コーディング前の作業について			4	5 演習 レスポンスサイトデザイン 2	16		
3 Adobe XD の基本操作				6 バナー広告の基礎知識	2		
3.1 スクリーンサイズについて			2	7 演習 3「バナー広告制作 1」	8		
3.2 ワイヤフレーム描画			2	8 演習 4「バナー広告制作 2」	8		
3.3 デザイン描画			2	9 演習 5「総合演習」	30		
3.4 画面検証と実機検証			2				
その他				関連科目			
				WEB デザイン I			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 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	
エイゾウヘンシュウ 映像編集			講義・演習	対面	CGデザイン科	
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		After Effects のエフェクト機能を理解する。				
思考力・判断力・表現力		イメージを再現するためのツールの選択と設定ができる。				
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授 業 の 概 要						
After Effects によるエフェクト作成方法を学習する。エフェクトは複数の機能を組み合わせて表現するので、どのような機能を使いどう設定するのかを試行錯誤しながら工夫して欲しい。 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。						
成 績 評 価 基 準						
提出課題で評価する。 課題が提出されない場合は不可となる。 複数の課題があるので、進捗を自分で管理すること。					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
1	授業について		2			
2	アニメーションドラフト会議課題		10			
3	ゲーム風エフェクト		6			
4	炎・煙・衝撃波		10			
5	キーイング		6			
6	トラッキングアニメーション		6			
7	カラコレ・補正		6			
8	応用		14			
その他				関連科目		
				映像制作基礎		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-SS06
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ウェブサイトセイサク WEB サイト制作		講義・演習	対面	C Gデザイン科	
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		WordPress を使用したサイトの制作について理解する。			
思考力・判断力・表現力		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。			
学びに向かう力		制作環境を構築し、管理する。			
授 業 の 概 要					
WordPress を使用したサイトの制作について学習する。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。 オリジナルテーマの作り方を学ぶ。					
成 績 評 価 基 準					
授業内における学習内容に基づき制作演習を行い、これを評価する。評価は学習内容の活用度、オリジナリティ、操作性、技術的難易度などを多段階評価し、係数を掛け合わせ点数化を行う。					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. ローカル環境の準備 MAMP、WordPress インストール		時間数 2 10	4. プラグインインストール お問い合わせフォームの作成		2
2. Wordpress 基本 基本設定、管理画面、テーマの活用 ブロックエディターの構成 コンテンツ制作 記事投稿、固定ページ			5. テーマのカスタマイズ 追加 CSS の使い方		2
3. レイアウト変更 メニュー作成、編集 ウィジェットの設定		4	6. データ移行 レンタルサーバーについて ローカルデータを移行 バックアップと復元 アップデート		2
			7. WordPress テーマの作成		8
その他			関連科目		
			WEBデザインⅠ、Ⅱ		

シラバス（授業概要）				年 度	2025 年度
時間数は45分換算				科目コード	M-SS07
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
スリーディーシージーⅢ 3DCGⅢ			講義・演習	対面	CGデザイン科
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	90	3	加藤 友規
授業の目的・目標（科目のねらい）					
知識・技能		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。			
思考力・判断力・表現力		自身のテーマを定め、より高度な表現を追求し、ポートフォリオに載せる作品の完成度を高める。			
学びに向かう力		作品を制作、または過去作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。			
授 業 の 概 要					
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。 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。					
成 績 評 価 基 準					
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					
なし					
授業内容・授業計画					
			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		
配信系での利用例と特徴			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。			3DCGⅠ・Ⅱ		

					年 度	2025 年度
シラバス (授 業 概 要)			時間数は4 5分換算		科目コード	M-SS08
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
クロスメディアキソ			講義・演習	対面	C Gデザイン科	
クロスメディア基礎						
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)						
知識・技能		クロスメディアの基本的な知識を習得する。				
思考力・判断力・表現力		各メディアの特性を理解し、効果的な広告制作ができる。				
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授 業 の 概 要						
現代社会では、情報が様々なメディアを通じて発信されています。この授業では、演習を通して、各メディアの特徴、広告設計、コンテンツ制作を体系的に学びます。 また、演習の各段階で作品を提出してフィードバックして、さらに仕上げをしていく流れを取ります。 Chat GPT 等の AI は、広告設計の重要な役割となるマーケティング分野において活用予定です。						
成 績 評 価 基 準						
課題提出 完成度／オリジナリティ／途中経過／期限厳守 などとも考慮して採点します。					課 題	60%
					日常評価	40%
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			
1 授業について (シラバスの説明)			1	4 演習2「少ない予算の広告設計」	21	
2 クロスメディアとは何か			1	演習1と同様		
1 クロスメディアの広告設計の流れ			1	5 演習3「幅広い年代向け広告設計」	21	
2 各メディアの特徴			2	演習1と同様		
3 演習1「認知を高める広告設計」			22	6 演習4「イベントを含めた広告設計」	21	
3C 分析とは、ターゲット分析 (ペルソナ／カスタマージャーニー)				演習1と同様		
メディア設定、コンセプト開発						
広告制作 提案書作成						
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	2025 年度
時間数は45分換算				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	対面	CGデザイン科	
モーションデザイン					
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）					
知識・技能		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。			
思考力・判断力・表現力		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び、アニメの表現を追求する。			
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。			
授業の概要					
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。					
成績評価基準					
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					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
タイミングとスペーシングの工夫			4		
中無し動画の3Dでの再現			4		
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（アニドラなど）			26		
フェイシャルアニメ			4		
感情表現課題			12		
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、III		

シラバス（授業概要）				年 度		2025 年度	
				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	対面	CGデザイン科		
パッケージデザイン							
履修学年	履修時期	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（科目のねらい）							
知識・技能		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・制作ができる。					
思考力・判断力・表現力		制作から加工までを行うことで、サイズ感を意識した一連の制作ができる。					
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。					
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 基 準							
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。					課 題 90% 日常評価 10%		
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 ➤・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 に必要となる基礎を理解 ➤ 折加工前に折り目をつけるなどの事前作業を理解			時間数 6	2. キャラメル箱（引き出し箱）の制作 3. 虫さされ薬パッケージ制作 4. ペーパーバッグデザイン 5. 商品ラベルデザイン			6 6 6 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)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				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	対面	C Gデザイン科
ゲームデザインⅡ					
履修学年	履修時期	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 (科目のねらい)					
知識・技能		ゲーム用CGの制作において、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。			
思考力・判断力・表現力		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を習得する。			
学びに向かう力		東京ゲームショウ出展を目標にグループ制作を行う。グループ制作を通して制作の分担やスケジュールの管理を行っていく。			
授 業 の 概 要					
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。					
成 績 評 価 基 準					
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					
なし					
授業内容・授業計画					
			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			10		
T G S企画・制作			90		
その他			関連科目		
			ゲームデザインⅠ		

シラバス（授 業 概 要）				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	M-SS12
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
コウコクセイサクオウヨウ ----- 広告制作応用			講義・演習	対面	C Gデザイン科
履修学年	履修時期	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・三好 慶美
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）					
知識・技能		広告制作の流れを理解し、一連の販促物を企画、制作をする。			
思考力・判断力・表現力		これまでに学んだことを活かし、広告系の公募作品の制作を行う。			
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。			
授 業 の 概 要					
これまでに学習したことを応用して、実際の企業や商店を想定した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 基 準					
提出物、作品のプレゼンなどを総合的に評価する。					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. 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			4		
4. 中間プレゼン			4		
5. 広告の制作			10		
6. 中間プレゼン			4		
7. ブラッシュアップ			8		
8. 作品プレゼン			4		
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。			コピーライティング		

シラバス (授 業 概 要)					年 度		2025 年度		
					科目コード		M-SS13		
時間数は45分換算									
授 業 科 目 名				授 業 形 態		学 科 ・ コー ス			
ソツギョウケンキュウ				講義・演習	対面	C Gデザイン科			
卒業研究									
履修学年	履修時期	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・金刺 弘師・ 長谷川 真紀・加藤 友規				
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)									
知識・技能		これまでの学習の集大成として制作を行う。							
思考力・判断力・表現力		集大成としてクオリティの高い作品を完成させる。							
学びに向かう力		大規模プロジェクトでの工程管理を身につける。							
授 業 の 概 要									
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自らの学びを確認し、感性を生かした作品を制作して欲しい。									
成 績 評 価 基 準									
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									
なし									
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画									
作品制作			時間数 300						
その他				関 連 科 目					

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5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			実習・実技	対面	C Gデザイン科	
インターンシップ						
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	後期	必修	300	10		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		企業の実務を経験することにより、社会の仕組み、仕事の仕組み、会社組織などを理解する。				
思考力・判断力・表現力						
学びに向かう力						
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 基 準						
インターンシップの報告書等で評価する。					レポート 100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
インターンシップ			時間数 300			
その他				関連科目		