

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|--|------------------|-------------------------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M203 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ビジネスマナーⅡ | | 講義 | 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 | 遠藤 茂瑚 |
| 授業の目的・目標 (科目のねらい) | | | | | |
| 知識・技能 | 1年次に学んだ敬語やコミュニケーションの基礎を土台とし、接遇・来客応対・訪問時のマナー、ビジネス文書作成など、より実践的なビジネス実務能力を身につける。 | | | | |
| 思考力・判断力・表現力 | ビジネスマナーの根底にある「相手への配慮」を理解し、状況に応じて自ら考え、適切な言動を選択できる力を養う。想定外の場面においても、相手の立場を踏まえて判断し、的確に表現できる力を育成する。 | | | | |
| 学びに向かう力 | 知識として理解するだけでなく、日常の行動の中で自然に実践できることを目指す。1年間を通して、自身の課題と向き合いながら、社会人としての基礎力を着実に高める姿勢を養う。 | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 本授業では、1年次に習得したビジネスマナーの基礎を発展させ、より実践的な対応力を身につける。来客応対、訪問マナー、電話応対、ビジネス文書作成など、社会に出てすぐに必要となる実務的内容を扱い、演習を通して実践力を高める。また、就職活動におけるマナーの確認も行い、社会人として信頼される態度と表現力の定着を図る。クリエイティブ職においても、技術力と同様に信頼関係を築く力が重要であることを理解し、社会人としての総合力を高める。 | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| 授業への意欲、授業内で行う小テストや課題、期末試験を対象とする。 | | | | 筆記試験 | 50% |
| | | | | 出席 | 10% |
| | | | | 課題 | 30% |
| | | | | 授業態度 | 10% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| ビジネスマナー／有限会社グロー 自分プロデュース Vol.13 自分を動かす力と、未来を描く力／有限会社グロー 講師作成パワーポイント・プリント | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 1. 接遇の心得 ・ 応対の手順、席次の基本、名刺交換 | | 4 | 4. 冠婚葬祭 | | 2 |
| 2. 訪問の心得 ・ 面接時の練習 | | 2 | 5. キャリアデザイン 自己分析のためのトレーニング | | 6 |
| 3. ビジネス文書 ・ 文書の基本、礼儀正しい文章 ・ 領収書、文書の用語 ・ 社内向け文書 (メール含) ・ 社外向け文書 () | | 4 2 2 2 | 6. やる気を引き出すセルフコーチング | | 4 |
| | | | 期末試験 | | 2 |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| ※実務経験がある教員が担当する科目である。 | | | ビジネスマナーⅠ、Ⅲ | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|--|-----------|--------------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M206 |
| 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 | 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 | 就職活動に向けて実社会の仕組みの理解と自身の働き方を模索する | | | | |
| 思考力・判断力・表現力 | 実社会のしくみを理解する中で、それぞれの長所、短所を踏まえ、自身に合った働き方を選択できるようにする | | | | |
| 学びに向かう力 | 課題テーマに沿った情報を得るために、統計データなどを調べることで実社会との差を埋めていく | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 就職活動の準備として、労働基準法を基本として、給与、税金、働き方、通勤距離と時間、一人暮らしの実態などを座学を通して学習し、レポート課題の中で自身のことに置き換えて考察をしていく。 | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| 各項目毎に指定されたテーマのレポート課題を提出する。期日までに提出する | | | | レポート | 70 % |
| | | | | 日常評価 | 30 % |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| オリジナルの資料を使用する | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 1. 仕事としてのCGデザインを考える | 時間数 | 2 | 5. 知っておきたい一人暮らし | | 6 |
| 2. 知っておきたい給与のこと | | 6 | 6. 知っておきたい通勤圏と通勤時間 | | 2 |
| 3. 知っておきたい雇用条件 | | 4 | 7. 自身に合った企業を探す | | 6 |
| 4. 知っておきたい労働時間 | | 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 | 2026年度 |
|---|------------------------------------|-----------|------------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M209 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| シユウカツゼミⅡ | | 講義 | 対面 メディア | CG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 | 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 | 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、就職活動に取り組もうとする。 | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>2年生の後半から就職活動が始まるため、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。</p> <p>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進めていく。</p> | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| 授業態度、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 身だしなみ講座、スール講座 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 1 | 就職活動の流れ タイミング・必要な手続き ポータルサイト | 4 | 6 | メールの活用 | 2 |
| 2 | 就職サポートサービスの登録 | 2 | 7 | 面接指導 | 4 |
| 3 | スーツ講座・身だしなみ講座 | 4 | 8 | 就職模試 | 4 |
| 4 | 履歴書の書き方 [Excel 履歴書] [手書き履歴書] | 8 | | | |
| 5 | 書類の送り方 [送付状を作る] | 2 | | | |
| 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|--------------------------------|-----------|-----------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M212 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| キョウヨウゼミⅢ | | 演習 | メディア | CG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。 | | | | |
| 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。 | | | | レポート | 50% |
| | | | | 履修状況 | 50% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| オンデマンド教材 (Udemy) | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| オンデマンド講座の受講 | | | 時間数 30 | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|---|--------------------|-----|---------|--------------------------|
| | | | | 科目コード | NJB26M213 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| キョウウゼミIV | | 演習 | 対面 | CG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 | SPI 長谷川 真紀 制作管理 木村 亮介 |
| 授業の目的・目標 (科目のねらい) | | | | | |
| 知識・技能 | SPI：就職活動に向け、基礎学力の向上を目的とする 制作管理：制作管理という職種について理解する | | | | |
| 思考力・判断力・表現力 | SPI：対策を通して、読解力、論理的思考力を身につける。 制作管理：計画の作成方法を理解し、実際に作成する。 | | | | |
| 学びに向かう力 | SPI：小テストと振り返りを通して基礎学力を向上させる。 制作管理：学習した内容を自分の学習に活用する。 | | | | |
| 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となる。そのため、基礎学力の向上と知識の定着を目的にSPIを中心に学習を行う。 また、制作管理職についての集中講義を通して、職種の理解とスケジュール、計画の作成・管理方法についても学習する。 | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| 各授業の小テスト、課題と授業態度で評価する。 | | | | 課題 | 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 | | | | | |
| [SPI] | 時間数 | [制作管理] | | | |
| 1 言語分野 | 6 | 1 制作管理とは、スケジュールを知る | 2 | | |
| 2 非言語分野 (計算) | 6 | 2 スケジュールを考得る | 2 | | |
| 3 非言語分野 (思考) | 6 | 夏休みの予定 | | | |
| 4 非言語分野 (図形) | 4 | 3 スケジュールを組み立てる | 2 | | |
| | | タスク管理 | | | |
| | | 4 課題、振り返り | 2 | | |
| その他 | 関連科目 | | | | |
| | | | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|------|-----------|------|-------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M216 |
| 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 コミュニケーション活動II | | | 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 | 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 | | | | | |
| <p>学校行事やクラスでの活動に参加する。 行事として東京ゲームショウ、コンテンツ東京のいずれかの見学を計画している。</p> | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| 出席率で判断する。 | | | | | 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、健康診断 | | | 6 | | |
| 終業式 | | | 4 | | |
| 始業式・防災訓練 | | | 4 | | |
| 年末式 | | | 4 | | |
| 年始式 | | | 4 | | |
| 外部イベント見学 | | | 8 | | |
| 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 | 2026年度 |
|--|---|---|-----|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M219 |
| 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 | 対面 | CG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 | 「企画書の基本」を身につけます。 構成やプロセスを理解し、アイデアを形にする技術を習得します。 | | | | |
| 思考力・判断力・表現力 | 「独り歩きできる企画書」を作れます。 企画者がその場にいなくても意図が伝わる、自立した表現を目指します。 | | | | |
| 学びに向かう力 | 「まず、言葉にしてみる」姿勢を持ちます。 完璧なアイデアより、動き続けることで企画は育つと実感します。 | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 授業では、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。演習課題では制作とフィードバックを繰り返しながら企画書を完成させます。必要に応じて、マーケティングのツールとしてAI (ChatGPT など) も活用します。 | | | | | |
| 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 | | | | | |
| 1 この授業について 授業の目的/進め方/評価方法 | 時間数 0.5 | 4 課題2 企業販促プロモーション 課題説明/プロモーションとは | 1 | | |
| 2 プレゼンテーションとは プレゼンの役割/企画書との関係 | 0.5 | 5 企業プロモーション企画制作 市場調査/ターゲット分析/ペルソナ設定 企画ゴール設定/アイデア発想 企画書制作/ブラッシュアップ/提出 | 9 | | |
| 3 課題1 ロゴマーク企画制作 (実際の公募ロゴ案件を参考に制作) ロゴとは/業界研究/顧客ニーズの理解 マインドマップ/ムードボード/コンセプト設計/ラフ制作/ブラッシュアップ/企画書作成 | 19 | | | | |
| 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 | 2026年度 |
|--|---|--------------------|-----|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M223 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| シキサイガクⅡ 色彩学Ⅱ | | 講義 | 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 | 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、色の応用を探求する。 | | | | |
| 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 | 4 | 5. イメージ配色① | | | 2 |
| 2. 色の表示：表色系 PCCS・マンセル | 2 | イメージ配色② | | | 2 |
| 3. 色の見え方：ユニバーサルカラー 照明と色の関係 | 2 | イメージ配色③ | | | 2 |
| 4. 配色技法① | 2 | 6. パーソナルカラー分類法 | | | 2 |
| 配色技法② | 2 | 7. 色彩計画：インテリアの色彩配色 | | | 6 |
| 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|---------------------------------------|-----------|-----|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M225 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| デッサンⅡ | | 演習 | 対面 | CG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 | | | | | |
| 提出作品で評価する。 | | | | 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|------|----------------------------|---------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M227 |
| 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 | | 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 | | | | | |
| 1. ガイダンス、自画像 | | | 時間数 | 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 (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|----------------------------|-----------|-----------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M229 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| リットライズウケイ 立体造形 | | 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 | 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を身につける。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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。 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 | | | | | |
| 塑像用粘土、へら等 | | | | | |
| 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|---|------------------|-----|---------|-------------------------|
| | | | | 科目コード | NJB26M231 |
| 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 ----- 3DCG II | | 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)Fusion360 を利用したCAD の基礎を学習する。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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。Fusion360 を使ったモデリングの基礎について学習し、簡単なモデルを作成する。 | | | | | |
| 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(Udemy) | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| (MAYA・Substance) | 時間数 | (Fusion360) | | | |
| 1. MAYA のカメラとシーン設定 | 4 | 1. インターフェースと基本操作 | | | 2 |
| 2. MAYA のハイパーシェードの基礎 | 2 | 2. スケッチを使ったモデリング | | | 4 |
| 3. 物理光学レンダリング (PBR) の理解 | 2 | 3. 回転、スイープ、面取り | | | 8 |
| 4. Arnold のライティングとマテリアル設定 | 4 | 4. ロフト、コピー | | | 4 |
| 5. PBR におけるテクスチャの種類 | 4 | 5. コンポーネント | | | 2 |
| 6. 法線マップと透過マップを使った課題 | 16 | 6. ジョイント | | | 4 |
| 7. Substance 基礎 | 28 | 7. アセンブリ | | | 2 |
| リアリティ表現の課題 | | 8. レンダリング | | | 2 |
| | | 9. 制作 | | | 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。 | | 3DCG I、III | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|------|--|-----|---------|--------------------|
| | | | | 科目コード | NJB26M234 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| サツエイギジユツ 撮影技術 | | 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 | 30 | 1 | 深澤 裕明 |
| 授業の目的・目標 (科目のねらい) | | | | | |
| 知識・技能 | | 写真撮影の基本的な知識を習得し、実際の撮影に活かすことを目的とする | | | |
| 思考力・判断力・表現力 | | 風景構図、人物構図、撮影設定などの知識を理解し、写真表現の幅を広げ、自身の求める表現力を養う | | | |
| 学びに向かう力 | | 理論を用いた撮影実習を通して学習を深めていく | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 各テーマ毎に座学と実習を行う。実習時は各自で準備ができるカメラを使用する (スマートフォン可) | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| テーマに沿った写真撮影の課題を行う。撮影は課題の仕様 (画像フォーマット、サイズなど) を厳守し、期日までの提出をすること | | | | | 課題 70% 日常評価 30% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| オリジナルのテキストを使用する | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | |
| 1. 授業で使用するカメラについて | 2 | 5. 写真の歴史と表現の変化 | | | 2 |
| 2. 撮影設定について | 2 | 6. 商品撮影 | | | 8 |
| 3. 画面構図法について | 8 | | | | |
| 4. 人物構図について | 8 | | | | |
| 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 | 2026年度 |
|---|---|-----------|--------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M236 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| エイズウセイサクオウヨウ 映像制作応用 | | 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 | | | | | |
| <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> | | | | | |
| 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 | | | | | |
| 1. 映像編集の基本操作の確認 | 時間数 | 6 | 5. ショート動画の製作 | | |
| 2. 映像のカメラワークについて | | 8 | 映像企画 | | 4 |
| 3. 縦型動画について | | 8 | 文字コンテの製作 | | 6 |
| 4. カットとシーンの関係について | | 4 | ロケハンについて | | 4 |
| | | | 絵コンテの製作 | | 6 |
| | | | 撮影 | | 6 |
| | | | 編集 | | 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 | 2026年度 |
|--|---------------------------------------|---|-----|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M240 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| デーティーピーⅡ | | 演習 | 対面 | CGデザイン科 | |
| DTPⅡ | | | | | |
| 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 |
| 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 | 4 | 3. 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 | 4. 応用演習1 | 26 | | |
| 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 | 5. 応用演習2 指定テーマによる制作。 単元最初にオリエンテーション、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。 | 26 | | |
| 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
| | | | | 科目コード | NJB26M243 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| カダイセイサクⅡ 課題制作Ⅱ | | 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 | 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 | | | | | |
| 公募課題や連携課題、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 | | | | | |
| 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 | | | | | |
| 公募、企業連携等の作品の制作を行う。 | | | 時間数 90 | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | 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 | 2026年度 |
|--|-------------|-------------------------------|------|---------------|-------------------|
| | | | | 科目コード | NJB26M244 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ポートフォリオ | | 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 | 深澤 裕明・金刺 弘師・磯野 貴志 |
| 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|--|-----------|----------------------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M245 |
| 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 | | 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. 攻撃モーシヨンの基礎 | | | 4 | | |
| 7. 攻撃モーシヨン課題 | | | 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。 | | | 3DCG I、II、III モーシヨンデザイン | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|--|-----------|-----------------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M246 |
| 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 | | 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。またレスポンシブ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。 | | | | | |
| 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。またレスポンシブ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。 | | | | | |
| 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 | | | | |
| | | | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|------------------------|--|-----------|------------------|--------------|
| | | | | 科目コード | NJB26M247 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ゲームデザインI | | 演習 | 対面 | CG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 | 通年 | 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 | | | | | |
| <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。</p> <p>東京ゲームショウに出展するための作品の制作を行う。</p> | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| <p>提出課題で評価する。評価ポイントは以下のとおり。</p> <p>制作物の品質／操作系の理解／仕様の理解／学習意欲</p> | | | | | 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 レイヤードレイアウト | 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|---|-----------|---------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M248 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ウェブデザインII | | 演習 | 対面 | CG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 | 必須 | 90 | 3 | 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 | | | | | |
| 配布資料 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 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 Figma の登録 | 4 | 5 演習 | レスポンスサイトデザイン2 | 16 | |
| 3 Figma 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 | | | | |
| | | | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 | |
|---|------|--------------------------------|------------------|---------|-----------|---|
| | | | | 科目コード | NJB26M304 | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | | |
| ビジネスマナーⅢ | | 講義 | 対面 | CG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 | 1 | 中嶋 久美子 | |
| 授業の目的・目標 (科目のねらい) | | | | | | |
| 知識・技能 | | 社会人として必要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 | | | | | | |
| 今までに学習したことをベースとしてさらに理解を深めていく。ロールプレイングや課題、グループワークを取り入れ、実践的なビジネスマナーを学習する。 | | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | | |
| 期末試験の得点、課題の取組みや評価点、授業への取組みや学習意欲を総合評価したうえで決定する。 | | | | 筆記試験 | 40% | |
| | | | | 課題 | 20% | |
| | | | | 日常評価 | 40% | |
| | | | | | % | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| よくわかる<改定3版>自身がつくビジネスマナー (FOM出版) 自分プロデュース Vol2」 (有限会社グロー) | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | 時間数 | | | | |
| 1. ビジネスの基本マナー | | | 3. 言葉づかい | | | |
| ・企業が求める人材 | | 2 | ・接遇用語、クッション言葉 | | | 2 |
| ・身だしなみ、あいさつ | | 2 | ・シーンに応じた敬語 | | | 4 |
| ・就業中のルール | | 2 | 4. 訪問時、来客時、出張時 | | | 4 |
| 2. コミュニケーション | | | 5. 電話応対 | | | |
| ・ロジカルシンキング | | 2 | ・電話のかけ方、受け方、トラブル | | | 4 |
| ・報告・連絡・相談、会議 | | 2 | 6. ビジネスメール | | | 2 |
| ・トラブル対応、ハラスメント | | 2 | 7. ビジネス文書 | | | 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 | | | ビジネスマナーⅠ、Ⅱ | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|------|---------------------------|---|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M307 |
| 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 | | 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。 | | | | 筆記試験 | % |
| | | | | レポート | % |
| | | | | 課題 | % |
| | | | | 日常評価 | % |
| 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 ・ 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 | | 28 |
| 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 | 2026年度 |
|---|---|-----------|------|-------------------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M314 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| シンリガク 心理学 | | 講義 | 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 | 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 | 自分や他者の行動を、多面的・客観的に分析する。 他者の意見を尊重しつつ、議論できる。 | | | | |
| 学びに向かう力 | 心理学的な知識を、学習方法・友人関係・生活習慣に活かし、自己をコントロールできるという考え方を身につける。 | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 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。 | | | | | |
| 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 | | | | レポート | 30% |
| | | | | 日常評価 | 70% |
| 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 | 8 | バランスコントロール | 2 |
| 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 | 9 | 人間関係の秘訣 7つの習慣 | 2 |
| 3 | 5つの基本的欲求 | 2 | 10 | ディベート | 2 |
| 4 | 知覚された世界 | 2 | 11 | アンガーマネジメント | 2 |
| 5 | 外的・内的コントロール | 2 | 12 | Well-being 幸せについて | 2 |
| 6 | 全行動、行動のシステム | 2 | 13 | 「期待」について考える | 2 |
| 7 | リフレーミング | 2 | 14 | 強み診断 活かすには | 2 |
| | | | 15 | 振り返り 自己評価 | 2 |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|------|-----------|------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M317 |
| 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 | | 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 | | | | | |
| <p>学校行事への参加など。 外部のイベント参加としては、東京ゲームショウとコンテンツ東京の見学を計画している (いずれかに参加)。 研修旅行が中止になった分は課題の制作時間とする。</p> | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| 出欠席の状況により評価する。 | | | | | 日常評価 100% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| なし | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 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. 作品制作 | | | 60 | | |
| 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 | 2026年度 |
|--|-------------------------------------|-----------|------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M320 |
| 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 | 対面 | CG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 | | | | | |
| <p>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。</p> | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| <p>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。</p> | | | | 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 | | | 28 | | |
| スライド作成 | | | | | |
| プレゼン実演1 | | | | | |
| フィードバック、修正 | | | | | |
| 3 課題制作2 | | | 30 | | |
| スライド作成 | | | | | |
| プレゼン実演2 | | | | | |
| フィードバック、修正 | | | | | |
| 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|---------------------------------------|-----------|-----|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M326 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| デッサンⅢ | | 演習 | 対面 | CG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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|------------------------------------|-----------|---------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M328 |
| 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 | | 演習 | 対面 | CG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。 原則的に作品は非公開 | | | 手描きイラストレーションⅠ | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|----------------------------------|-----------|------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M337 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| マーケティング | | 講義 | 対面 | CG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 | 3C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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|--|---|-----|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M338 |
| 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 | 対面 | CG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 | 「言葉にする技術」を身につけます。 自分の感性や視点を言葉で整理・表現するための基本です。 | | | | |
| 思考力・判断力・表現力 | 「何を書くか」を自分で見つけられます。 ひとつの課題をさまざまな角度から読み解く力を育てます。 | | | | |
| 学びに向かう力 | 「自分を探り続ける姿勢」を持ちます。 こだわりや感じ方を大切にしながら、表現を諦めない態度を養います。 | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 言葉を書くことを通じて、自分を探る授業です。「うまいコピー」より先に、「自分はどう感じるか」「この課題をどう読むか」を大切にします。自分のこだわりや視点に気づくこと、そしてひとつの課題を多くの角度から見られること—それがコピーライティングで「何を書くか」を見つける基礎になります。授業の前半は、自己表現の言語化や言葉の観察など、自分を探り、視点を広げる演習に取り組みます。後半の静岡コピー大賞への挑戦は、その力を実際に試す場です。 | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| ・完成度・オリジナリティ・途中経過 | | | | 課題 | 60% |
| ・提出期限の厳守 | | | | 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 授業の目的／進め方／評価方法 | 時間数 0.5 | 人の心を動かす構成とは (感情／流れ) ／コピーを読む・語る／伝わる言葉に 型はあるのか | | | |
| 2 コピーライティングとは 言葉の仕事／自己表現／AI時代 | 0.5 | 5 想像をことばにする 見えないものを言葉で表現する | 2 | | |
| 3 自分を言葉で表現する (1) ~ (3) Beの肩書きをつくる (自己認識) SNS自己紹介文をつくる (視点) 自分のこだわりをエッセイにする (ほりさげ／感性／表現) | 5 | 6 キャッチコピーを書く基本 何を書くか、どう表現するか | 2 | | |
| 4 言葉の力を観察する (1) ~ (3) | 6 | 7 静岡コピー大賞制作 課題を読み解く／課題を簡単に説明 する／課題を深読みする／想像を広げる ／コピー制作 | 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。 | | | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|------|------------------------------|--------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M349 |
| 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 | | 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。 | | | | | |
| 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 | | | | | |
| Udemy | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1 授業について | | | 1 | | |
| 2 ゲーム風エフェクト 炎、煙、衝撃波、斬撃等 | | | 25 | | |
| 3 キーイング | | | 6 | | |
| 4 トラッキングアニメーション | | | 6 | | |
| 5 カラコレ・補正 | | | 6 | | |
| 6 応用 | | | 16 | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | 映像制作基礎 | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|--|-----------|---------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M350 |
| 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 | | 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 | 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。 自分なりのテーマを作成する。 | | | | | |
| 成績評価基準 | | | | | |
| 提出課題で評価する。 | | | | | 課題 100% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 1冊ですべて身につく WordPress 入門講座 | | | | | |
| 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 | テーマの差k 未井 | | 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) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|--|-----------|-----|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M351 |
| 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 | | 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 | | | | | |
| <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、より高度な追及が求められています。</p> | | | | | |
| 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 | 4 | | | | |
| 質感設定のアプリケーション | 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 | | | | |
| 日本的アニメ手法 | 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。 | 3DCG I・II | | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|---|-----------|--|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M352 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| クロスメディアキソ | | 演習 | 対面 | CG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 | 「広告設計の基本」を身につける。人が興味を持ち購入に至る心理を理解し、メディアの特性に合わせて活用できる技術を習得します。 | | | | |
| 思考力・判断力・表現力 | 「誰に、何を、どのメディアで」を自分で選べます。伝える相手と目的に応じて判断し、表現できる力を育てます。 | | | | |
| 学びに向かう力 | 「変わらない人の心理を起点にする」姿勢を持ちます。広告の形が変わり続ける時代でも、本質から考え続けます。 | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 課題に入る前に、まず体験するところから始めます。たとえばペルソナを実際に演じることで、ターゲットの言葉や感覚を自分のものにしてからコンセプトを考えます。また、自分がお店のオーナーとなって広告を発注し、デザイナー役の他の学生の制作物にフィードバックをする場面も設けています。作る側と依頼する側、両方を体験することで「伝わりとはどういうことか」を実感していきます。 | | | | | |
| 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 | | | | | |
| 自作テキスト/授業内で配布・提示する広告事例資料、Web・SNS広告、動画コンテンツなど | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 1 この授業について 授業の目的/進め方/評価方法 | 時間数 | 0.5 | カスタマージャーニーの設定/メディア設定/ワークショップ「コンセプト開発」/中間発表/ビジュアルラフ制作/提案書とビジュアル制作 | | |
| 2 良い広告とは何か 事例/分析/視点 | 2 | | 7 SNSの広告 種類/役割/戦略 | 1 | |
| 3 クロスメディアとは 広告設計の流れ/メディア横断 | 1.5 | | 8 課題2 「少ない予算の広告設計」 少ない予算の広告設計とは/ワークショップ「お店を運営する」/デザイン発注のためのオリエンテーション/デザイナーへのフィードバック | 26 | |
| 4 各メディアの特徴 比較/選択/役割 | 0.5 | | | | |
| 5 バナーとランディングページ 役割とは/作成演習/制作 | 7.5 | | | | |
| 6 課題1 「認知を高める広告設計」 3C・ターゲット分析/ペルソナ・ | 26 | | 9 課題3 「クライアントの課題をみつけて広告設計」プレゼンテーション | 25 | |
| 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 | 2026年度 |
|--|--|-----------|---------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M353 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| モーションデザイン | | 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 | | |
| 1 | タイミングとスペーシングの工夫 | | 4 | | |
| 2 | 中無し動画の3Dでの再現 | | 4 | | |
| 3 | 非現実表現の工夫 | | 4 | | |
| 4 | 絵コンテの読み解き | | 2 | | |
| 5 | カメラワークとカット編集の関係 | | 4 | | |
| 6 | 外部コンテストへの制作 (アニドラなど) | | 26 | | |
| 7 | フェイシャルアニメ | | 4 | | |
| 8 | 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。 | | | 3DCG I、II、III | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|---|-------------------------------------|-----------|------|-----------------------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M354 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| パッケージデザイン | | 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 | 深澤 裕明 |
| 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 % |
| 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。 | | | | | |
| 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 | 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 | 2026年度 |
|--|--|----------------|-----|---------|--------------|
| | | | | 科目コード | NJB26M355 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ゲームデザインII | | 演習 | 対面 | CG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。グループでの制作 | | | | | |
| 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 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 操作感とモーシヨンの関係 | 4 | グループ制作のための環境設定 | 4 | | |
| 仕様とゲーム性の関係 | 4 | ゲーム制作の基本と環境 | 6 | | |
| ヒットストップやキャンセル動作 | 4 | 東京ゲームショウ企画・制作 | 80 | | |
| 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 | | | | |
| その他 | 関連科目 | | | | |
| | ゲームデザインI | | | | |

| シラバス (授業概要) | | 時間数は45分換算 | | 年度 | 2026年度 |
|--|--------------------------------|-----------|-----------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M356 |
| 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 | | 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 | 前期 | 必修 | 120 | 4 | 金刺 弘師 |
| 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 | | |
| | | | | | |
| 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 | 2026年度 |
|--|-------------------------|-----------|------------|---------|-----------------------------|
| | | | | 科目コード | NJB26M357 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ソツギョウケンキュウ 卒業研究 | | 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 | 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着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 | | | | | |
| 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 | | | | | |
| 作品制作 | | | 時間数 300 | | |
| 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 | 2026年度 |
|---------------------------------------|------|--|------------|---------|-----------|
| | | | | 科目コード | NJB26M358 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| インターンシップ | | 実習 | 校外 | CG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 | | |
| | | | | | |