

シラバス (授業概要)				年度	
				2024年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				M-G01	
授業科目名			授業形態		学科・コース
フレッシュマンセミナー			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	長谷川 真紀
<b>授業の目的・目標</b>					
沼津情報・ビジネス専門学校 <sup>の</sup> 学生として、基本的な生活態度を身につける。 オリエンテーションやパソコンの設定など、授業を受けるために必要な環境を整える。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
出欠席や授業への取り組み姿勢で評価する。 期末試験は実施しない。					出欠席 90% 授業態度 10%
<b>使用テキスト・教材</b>					
Manage Life (実務教育出版/適性検査)					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			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		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-G02
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナー I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	中嶋 久美子
授業の目的・目標					
①社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける ②社会に出てから恥ずかしくない最低限のマナーを身につける ③社会人としての立ち振る舞い、身だしなみ、言葉遣いを身につける					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎時間、敬語の小テストを実施し、適切な言葉遣い(敬語)を繰り返して学習する</li> <li>・ロールプレイングを数多く取り入れ、実践に近い電話応対、名刺交換などを学習する</li> <li>・グループワークを取り入れ、連携、協調性を深める</li> </ul>					
成績評価の方法					
・授業態度、期末試験、毎回の小テストの得点を総合評価した上で決定する				定期試験	50%
				授業態度	30%
				小テスト	20%
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			時間数
1. コミュニケーション		4	5. 電話応対		6
<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の気持ちの受け取り方</li> <li>・自分の気持ちの伝え方</li> <li>・傾聴</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・かけ方・受け方</li> <li>・伝言メモの書き方</li> </ul>		
2. 第一印象の大切さ		2	6. 接遇の心得		6
<ul style="list-style-type: none"> <li>・身だしなみ・立ち居振る舞い</li> <li>・笑顔・姿勢</li> <li>・お辞儀</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・来客応対</li> <li>・案内の仕方</li> <li>・名刺交換</li> </ul>		
3. 報告・連絡・相談			7. アポイントメントの取り方		4
			<ul style="list-style-type: none"> <li>・電話でのアポの取り方</li> <li>・アポを取ってから訪問まで</li> </ul>		
4. 敬語		6	8. 訪問の仕方、注意		2
<ul style="list-style-type: none"> <li>・敬語の種類</li> <li>・場に合ったふさわしい言葉の遣い方</li> <li>・ビジネス的慣用語</li> </ul>					
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	
				2024年度	
				科目コード	
				M-G03	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナーⅡ		講義		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	2	田口 奈緒美
授業の目的・目標					
ビジネスマナーは社会人として他者と仕事を進めていく上での相手に対する思いやりである。人と人とが気持ちよく過ごしていくためのマナーを習得することを目的とする。					
授業の概要					
1年時学んだこと(敬語、コミュニケーション等)をベースとし、接遇やビジネス実務をテキストやパワーポイントを通してわかりやすく伝えていく。なぜビジネスマナーが必要なのかをすべての項目から落とし込めるようにする。					
成績評価の方法					
授業への意欲、授業内で行う小テスト、期末テストから評価する				期末試験	50%
				課題	25%
				授業態度	25%
使用テキスト・教材					
ビジネスマナー／有限会社グロー 講師作成パワーポイント 演習課題					
授業内容・授業計画					
			時間数		
・接遇の心得				・冠婚葬祭	
応対の手順			4	・電話応対	
席次の基本			2		
名刺交換			2		
・訪問の心得			2		
・ビジネス文書					
表記技能			6		
表現技能			6		
実務技能			2		
・ビジネスメール			2		
その他			関連科目		
			ビジネスマナーⅠ、Ⅲ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-G04
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナーⅢ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	30	2	遠藤 茂瑚
<b>授業の目的・目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての基本的な知識とマナーを身につける</li> <li>・ビジネスでの社内外の人とのコミュニケーション力を身につける</li> </ul>					
<b>授業の概要</b>					
今まで学んだ社会人としての基本的なマナーやビジネス社会での振る舞いを、ロールプレイングや発表を通して学んでいく。					
<b>成績評価の方法</b>					
授業での態度や課題への取り組みで 50%、授業内小テストの結果で 50%として総合評価する				授業態度	50%
				テスト	50%
<b>使用テキスト・教材</b>					
ビジネスマナー 有限会社グロー					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1. ビジネスマナー復習講義		1	ビジネス的慣用表現		2
2. 社会人としての心構え		1	8. (ロープレ) 電話応対		
3. コミュニケーション実習		2	基本編		1
伝える・話し方		2	応対・取次ぎ		2
聴く		1	応対・伝言		1
5. (ロープレ) 報告・連絡・相談		1	9. (ロープレ) 接遇の心得		
6. (ロープレ) 立ち居振る舞い		2	心構え・席次		2
お辞儀・第一印象		2	応対・名刺交換		2
表情・身だしなみ		2			
入退出のマナー		2			
7. 言葉づかい					
敬語表現		2			
言葉にこめる心遣い		2			
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
		ビジネスマナーⅠ、Ⅱ			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-G05
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャリアディベロップメントⅠ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
自分が目指す業界について抱いている漠然としたイメージを、より具体的にすることを目的とした授業である。実際の業界・企業研究を進めることで、ミスマッチをなくし明確な目標を設定できるようにする。					
授業の概要					
業界就職を目指すためには、業界の実情や必要なスキルについて理解する必要がある。業界研究セミナーに参加し就職に向けた意識づくりを行う。					
授業の概要					
出欠席や課題提出、積極性などで評価する。				課題	50%
				出欠席	40%
				授業態度	10%
使用テキスト・教材					
必要に応じて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			24		
3. MUDセミナー			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)				時間数は45分換算		年度	2024年度
						科目コード	M-G06
授業科目名			授業形態		学科・コース		
キャリアディベロップメントⅡ			講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	30	1	深澤 裕明		
<b>授業の目的・目標</b>							
<p>業界就職を目指すために、より具体的に就職に対する理解を深めることを目的とする。</p> <p>2年生後半から就職活動が始まるため、それに向けての働くことの意識、自身の方向性を明確にし、活動開始時にすぐに取り組めるための準備を行う。</p>							
<b>授業の概要</b>							
<p>新卒社員の給与などのお金についてや一人暮らし、通勤圏など、社会人としてより現実的な部分に焦点を当て、各テーマ毎に各自のシミュレーションを行いレポートを提出する。また目的業界の実態や企業調査なども行う。</p>							
<b>成績評価の方法</b>							
提出課題で評価する。						課題 100%	
<b>使用テキスト・教材</b>							
なし							
<b>授業内容・授業計画</b>							
			時間数				時間数
1. 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				
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>			
				キャリアディベロップメントⅠ、Ⅲ			

シラバス (授業概要)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
				M-G07	
授業科目名			授業形態		学科・コース
キャリアディベロップメントⅢ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	30	1	深澤 裕明
授業の目的・目標					
就職活動の準備や支援、企業紹介を目的とした授業である。各学生の志望や進捗状況を確認し、それぞれの目指す業種、職種で内定を目指した個別指導を行う。					
授業の概要					
学校求人への斡旋と企業紹介、活動スケジュールの把握、就職活動のための書類作成や試験の指導、就職活動の進め方に関する個別指導を実施していく。					
成績評価の方法					
授業態度や出欠席で評価する。					出欠席 50%
					授業態度 50%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
1. CG デザイン科の目指す業界の就活スケジュールの確認と一般企業のスケジュールの確認			時間数	2	時間数
2. 就職活動支援			時間数	28	時間数
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 個別面談を行い、受験定企業やスケジュールを確認</li> <li>● ポートフォリオ制作指導</li> <li>● 履歴書、自己PR書の制作指導</li> <li>● 面接試験指導</li> <li>● 業界就職と一般企業への切り替え時期の確認</li> </ul>					
その他			関連科目		
			キャリアディベロップメントⅠ、Ⅱ		

シラバス (授業概要)				年度	
				2024 年度	
				科目コード	
				M-G08	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
就活ゼミ I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	瀧澤 正和
授業の目的・目標					
就職活動を見据えて、企業研究とポートフォリオの制作を行う。 自分が希望する業界・職種に合わせて作品・ポートフォリオをまとめていく。					
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と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。					
成績評価の方法					
提出課題により評価する。筆記試験は実施しない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. ポートフォリオとは			2		
2. オリエンテーション			4		
3. バージョン1 評価			6		
4. バージョン1.5 評価			6		
5. バージョン2 評価			6		
6. ポートフォリオ評価			6		
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				ポートフォリオ	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-G09
授業科目名		授業形態		学科・コース	
就活ゼミⅡ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	30	2	長谷川 真紀
<b>授業の目的・目標</b>					
就職活動の準備を目的とする科目である。 自己分析や就職サイトの登録、書類の作成や面接対策など就職活動の準備を行う。					
<b>授業の概要</b>					
2年生の後半から就職活動が始まるため、就職活動の準備を進めていく。 自分が希望する業界、企業について調べるとともに、履歴書の作成や面接練習など必要な準備をしていく。					
<b>成績評価の方法</b>					
授業態度や提出課題で評価する。				出欠席	50%
				課題	50%
<b>使用テキスト・教材</b>					
キャリアガイドブック 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					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			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			
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
		キャリアディベロップメントⅡ			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-G10
授業科目名		授業形態		学科・コース	
教養ゼミ I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	長谷川 真紀
<b>授業の目的・目標</b>					
<p>普段の授業では学習できないことやスキルアップを目的としてオンデマンド講座を受講する。受講した内容をもとに課題制作を行う。</p> <p>また、運転免許取得を希望する学生については、運転と安全を受講する。</p>					
<b>授業の概要</b>					
<p>オンデマンド教材の中から自分で希望するコースを選び受講する。</p> <p>複数のラーニングパスを用意してあるので、自分に必要なスキルを考え選択して欲しい。</p> <p>運転と安全は静岡県自動車学校の教習参加を授業出席として扱う。</p>					
<b>成績評価の方法</b>					
オンデマンド講座の修了と制作物をもって評価する。				講座修了	50%
				課題提出	50%
<b>使用テキスト・教材</b>					
オンデマンド教材					
<b>授業内容・授業計画</b>					
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		時間数
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
内容は各講座によって異なる。					

シラバス (授業概要)				年度		
				2024 年度		
				科目コード		
				M-G11		
授業科目名		授業形態		学科・コース		
教養ゼミⅡ		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	1	小笹 隆一	
授業の目的・目標						
就職活動に向け、基礎学力の向上を目的とする。 読み・書き・計算の基礎力を身につけたい。						
授業の概要						
就職活動では、書類選考や面接だけでなく筆記試験も重要であり、その対策が必要となる。 この授業では基礎学力の向上と定着を目的として、SPIを中心に学習を行う。						
成績評価の方法						
提出課題と授業態度を総合評価する。				課題	80%	
				授業態度	20%	
使用テキスト・教材						
SPI 基礎からはじめる問題集						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. オリエンテーション			1	4. 言語系		
2. 数学の基本			1	・ 二語関係		2
3. 非言語系				・ 熟語		2
・ 損益算、料金の計算			2	・ 語の用法		2
・ 速さ			2	・ 長文読解		2
・ 表の読み取り、集計表			2	・ 文の並べ替え		2
・ 推論			4			
・ 組み合わせ、確率、比率			2			
・ 条件と領域、グラフ			2			
・ 文章問題			2			
・ 割合			2			
その他			関連科目			
			教養ゼミⅣ			

シラバス (授業概要)				年度	2024年度
時間数は45分換算				科目コード	M-G12
授業科目名		授業形態		学科・コース	
教養ゼミⅢ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	金刺 弘師
授業の目的・目標					
<p>普通の授業では学習できないことやスキルアップを目的としてオンデマンド講座を受講する。 また、運転免許取得を希望する学生については、運転と安全を受講する。</p>					
授業の概要					
<p>オンデマンド教材の中から自分で希望するコースを選び受講する。 複数のラーニングパスを用意してあるので、自分に必要なスキルを考え選択して欲しい。 運転と安全は静岡県自動車学校の教習参加を授業出席として扱う。</p>					
成績評価の方法					
オンデマンド講座の修了をもって評価する。					講座修了 100%
使用テキスト・教材					
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	時間数	
その他				関連科目	
内容は各講座によって異なる。					

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2024年度	
				科目コード	
				M-G13	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
教養ゼミⅣ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	金刺 弘師
<b>授業の目的・目標</b>					
就職活動に向けた基礎学力の向上を目的とする。 就職活動における筆記試験の対策として一般常識を中心に学習する。					
<b>授業の概要</b>					
就職活動では、書類選考や面接だけでなく筆記試験も重要であり、その対策が必要となる。この授業では基礎学力の向上と定着を目的として、一般常識を中心に学習を行う。					
<b>成績評価の方法</b>					
各授業での小テスト、授業態度を総合評価する。				課題	80%
				授業態度	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
AirCourse					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. 社会科学			10		
2. 自然科学			10		
3. 人文科学			10		
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			教養ゼミⅡ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-G14
授業科目名		授業形態		学科・コース	
心理学		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	2	鈴木 由美
授業の目的・目標					
よい人間関係を作る為に「選択理論心理学」を学び、自己をコントロール出来るような考え方を身につける。					
授業の概要					
「選択理論心理学」を通じて、自己をコントロールできる考え方と日常生活での人間関係を円滑にする方法を身につける。					
成績評価の方法					
期末試験の結果を主とし、授業態度を加味して評価する。				期末試験	70%
				授業態度	30%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. 自己紹介、選択理論心理学概要		2	12. 総復習・実践練習		4
2. 外的・内的コントロール		2	13. 学期末試験		2
3. 人間関係を破壊する7つの習慣		2			
4. 人間関係を良くする7つの習慣		2			
5. 5つの基本的欲求		4			
6. 全行動		2			
7. うつ・落ち込みを選択する		2			
8. 上質世界		2			
9. 知覚された世界		2			
10. 負のフィードバック		2			
11. 選択理論心理学の実践例		2			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度	
				科目コード	M-G15	
授業科目名		授業形態		学科・コース		
コミュニケーション活動 I		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	30	1	長谷川 真紀	
授業の目的・目標						
始業式や終業式などの学校行事に参加する。 学科として、ミュージカルの観劇、東京ゲームショウの見学を計画している。						
授業の概要						
学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。						
成績評価の方法						
出欠席の状況により判断する。筆記試験は実施しない。					出欠席 100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 入学式			4			
2. 終業式			4			
3. 始業式・防災訓練			4			
4. 芸術鑑賞			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)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-G16
授業科目名			授業形態	学科・コース	
コミュニケーション活動II			講義・演習	CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	30	1	金刺 弘師
授業の目的・目標					
始業式や終業式、学校行事に参加する。					
授業の概要					
学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。					
成績評価の方法					
出欠席の状況により判断する。筆記試験は実施しない。					出欠席 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
始業式、健康診断			4		
終業式			4		
始業式・防災訓練			4		
芸術鑑賞			4		
東京ゲームショウ見学			8		
年末式			4		
年始式			2		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-G17
授業科目名			授業形態	学科・コース	
コミュニケーション活動Ⅲ			講義・演習	CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	90	3	深澤 裕明
授業の目的・目標					
始業式や終業式などの学校行事に参加する。					
授業の概要					
学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。					
成績評価の方法					
出欠席の状況により判断する。 筆記試験は実施しない。				出欠席 100%	
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 始業式			4		
2. 終業式			4		
3. 始業式・防災訓練			4		
4. 芸術鑑賞			4		
5. 東京ゲームショウ見学			8		
6. 年末式			4		
7. 年始式			2		
8. 課題制作・卒業制作			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	2024年度	
				科目コード	M-SR01	
授業科目名		授業形態		学科・コース		
パソコン利用技術		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	長谷川 真紀	
授業の目的・目標						
<p>ビジネスソフトとして Word、Excel、Power Point の基礎について学習する。            ビジネス文書や計算式、関数を利用した表の作成ができるようになることが目的である。</p>						
授業の概要						
<p>デザイン関連の仕事でも企画書などワープロソフトを使用する機会が多い。効率の良い文書の作成方法を身につけて欲しい。表計算では、表の作り方、関数の使い方など、場面に応じた制作方法を習得して、業務の効率アップにつなげられるようにする。</p>						
成績評価の方法						
<p>オンデマンド講座の受講と修了状況、提出課題をもとに評価する。            期末試験は実施しない。</p>					<p>課題 50%            修了証 50%</p>	
使用テキスト・教材						
<p>オンデマンド教材</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>必要最低限の IT リテラシーと情報倫理</li> <li>すぐ使える社会人基礎力としての Word、Excel、PowerPoint</li> </ul>						
授業内容・授業計画						
			時間数			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)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-SR02
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プレゼンテーション I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	2	伊藤 文
<b>授業の目的・目標</b>					
プレゼンテーションは、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です。この授業では、企画書作成に焦点を当て、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」が書けることが目標です。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
完成度（課題の趣旨にそっているか／仕様にあっているか／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。				学習意欲	40%
				課題	60%
<b>使用テキスト・教材</b>					
プリント自作					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			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 ログマーク企画制作	18	物を売るための企画とは		
	オリエンテーション／ログマークとは		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		企画のゴール設定とは		
	ムードボード作成		アイデアの出し方について		
	コンセプトとは／コンセプト作成		企画書作成		
	ログマーク作成／ブラッシュアップ				
	企画書とは／企画書作成				
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2024年度	
				科目コード	
				M-SR03	
授業科目名			授業形態		学科・コース
プレゼンテーションⅡ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	三好 慶美
授業の目的・目標					
<p>プレゼンテーションの手法について理解することを目的とする。 自分でプレゼンテーションを作成、発表できるようになることが目標である。</p>					
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>					
成績評価の方法					
<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>				授業態度	20%
				プレゼン	60%
				評価	20%
使用テキスト・教材					
特になし					
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)					年度		
					2024 年度		
					科目コード		
					M-SR04		
授業科目名			授業形態		学科・コース		
CG 基礎			講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	60	4	長谷川 真紀		
<b>授業の目的・目標</b>							
CG の基本的な基礎知識や考え方・用語などを学ぶ。 また、CG-ARTS 協会 の CG クリエイター検定 (ベーシック) 合格を目標とする。							
<b>授業の概要</b>							
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。 各アプリケーションを使った演習科目とリンクする部分も多いので、いろいろな科目との関連を意識するようにしてほしい。							
<b>成績評価の方法</b>							
前期は筆記期末試験を実施する。(前期は期末試験 100%) 後期は、検定対策テスト成績を元に評価する。					期末試験	50%	
					小テスト	50%	
<b>使用テキスト・教材</b>							
入門 CG デザイン (CG-ARTS)							
<b>授業内容・授業計画</b>							
			時間数				時間数
1.	授業説明、記憶の仕組み		2	11.	画像処理		4
2.	コンピュータの仕組み		2	12.	カメラ		4
3.	アナログとデジタル		2	13.	ワークフロー		2
4.	デジタル画像		2	14.	CG の歴史		2
5.	デッサン・色・タイポグラフィ		2	15.	知的財産権		2
6.	3DCG (モデリング)		4	16.	検定対策		22
7.	3DCG (マテリアル)		2				
8.	3DCG (カメラワーク)		2				
9.	3DCG (ライティング)		2				
10.	3DCG (レンダリング)		4				
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>			
				すべての CG 系の科目が関連する。			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-SR05
授業科目名		授業形態		学科・コース	
色彩学 I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	4	相澤 たか子
<b>授業の目的・目標</b>					
私たちの身の回りには沢山の色があり、生活やビジネスシーンでも積極的に取り入れられている。特にデザイン分野と色彩分野とは密接な関係にあり、色の使い方によってそのデザインの評価が決まってしまうこともある。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級取得を目標とする。					
<b>授業の概要</b>					
配色の基本を楽しみながら理解し、目的に応じた配色スキルを身に付けたい。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。					
<b>成績評価の方法</b>					
前期末試験の得点、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補講対象となる。					期末試験 50% 課題 50%
<b>使用テキスト・教材</b>					
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					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			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		
2. 光と色：色はなぜ見えるの？ 目のしくみ・照明 混色	2 2 2	8. インテリア：インテリアと色彩・ 心理	2		
3. 色の表示：色の分類と三属性 PCCS・トーン表作成	2 4	9. 復習と検定対策：光と色 ：色の表示	2 4		
4. 色彩心理：色の心理的効果 色の視覚的効果	2 2	：期末試験解説・慣用色名	2		
5. 色彩調和論：色相を手がかりにした配色 トーンを手がかりにした配色 配色の基本的な技法	2 2 2	：色彩心理	2		
6. 配色イメージ：三属性・トーンとイメージ	2	：色彩調和	2		
		：配色イメージ	2		
		10. 模擬テスト・質疑応答	6		
		11. 検定解答	2		
		12. 配色実習：色の象徴性による配色	2		
		13. 配色実習：色彩心理による配色	6		
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>			
※実務経験のある教員が担当する科目である。		色彩学II、CG基礎			

シラバス (授業概要)				年度		
				2024 年度		
				科目コード		
				M-SR06		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
色彩学Ⅱ			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	2	相澤 たか子	
授業の目的・目標						
色彩学Ⅰで得た基礎をさらに深め、色彩センスの向上やビジネス面で活かせるよう「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ようになる。						
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。						
成績評価の方法						
実習課題の制作意欲と完成度を合わせて評価する。実習課題全て提出しなければ成績の評価は行われない。					課題 70% 授業態度 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			時間数
1. 色の心理効果：色が心を与える影響・色嗜好			2			
2. 色の表示：表色系 PCCS・マンセル			2			
3. 色の見え方：ユニバーサルカラー 照明と色の関係			2			
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			
5. イメージ配色①			2			
イメージ配色②			2			
イメージ配色③			2			
6. パーソナルカラー分類法			2			
7. 色彩計画：インテリアの色彩配色			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。				色彩学Ⅰ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-SR07
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デッサンI		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	4	望月 裕史
<b>授業の目的・目標</b>					
基礎的な技術・知識・理解の向上を目指し、さまざまなモチーフを描写しながら学習する。					
<b>授業の概要</b>					
レベル向上には、課題意識を持って繰り返し学習することが大切である。					
<b>成績評価の方法</b>					
授業での制作、家庭学習での作品提出物を総合評価する。 提出期限内に課題が提出されない場合は評価ができない。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
資料、プリント類、デッサン用具					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. デッサン用具、授業について説明			2		
2. 石膏幾何形体の鉛筆デッサン			16		
3. 石膏像鉛筆デッサン			14		
4. 石膏像鉛筆デッサン			20		
5. 自画像、感情表現デッサン			20		
6. 人物表現 鉛筆デッサン			24		
7. 静物構成デッサン			22		
8. 提出作品、全体批評 評価			2		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				デッサンⅡ、デッサンⅢ	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	202年度
				科目コード	M-SR08
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デッサンⅡ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	望月 裕史
授業の目的・目標					
1年次に学んだ基礎をベースに、より表現能力の向上を目指した学習をする。 デッサンに加え、色彩理論を実際の課題制作で学習する					
授業の概要					
作品の完成度重点をおき、発想からコンセプト、制作、完成までの流れの中で、自分のイメージを表現できることが重要な要素になる。					
成績評価の方法					
授業で制作した作品及び、家庭学習での提出作品を総合評価する。					課題 100%
使用テキスト・教材					
資料、プリント類、着彩用具、デッサン用具					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 年間授業の説明			2		
2. 大型石膏像での鉛筆デッサン			14		
3. 作品批評			2		
4. イメージによる構成デッサン			14		
5. 作品批評			2		
6. 作品制作			24		
7. 提出作品の批評			2		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			デッサンⅠ、デッサンⅢ		

シラバス (授業概要)				年度		
				2024年度		
				科目コード		
				M-SR09		
授業科目名		授業形態		学科・コース		
デッサンⅢ		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	30	1	望月 裕史	
授業の目的・目標						
1, 2年次からの集大成となる作品制作に取り組む。						
授業の概要						
各自のコンセプトをもとに、計画性をもって取り組めるように指導する。						
成績評価の方法						
提出作品による評価					課題 100%	
使用テキスト・教材						
資料、プリント類						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 各自テーマによるアイディア、イメージの構成			4			
2. 作品制作			14			
3. 中間批評			2			
4. 作品制作			8			
5. 提出作品の評価			2			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。				デッサンⅠ・Ⅱ		

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2024年度	
				科目コード	
				M-SR10	
授業科目名			授業形態		学科・コース
手描きイラストレーションⅠ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	尾上 龍太郎
<b>授業の目的・目標</b>					
様々なテーマのイラストを描くことにより自己の内面にある独創性や世界観を把握できるようになる。他の人の作品を見ることにより自分にはない世界観や表現手法を知り創造の幅を広げることができる。					
<b>授業の概要</b>					
どんなテーマでも独創的、個性的に表現する力と作品を丁寧に仕上げる姿勢を身に付けることは他の授業や自身の作品制作にも活かされる。					
<b>成績評価の方法</b>					
個性的、独創的に描いているか？ ディテールにこだわって描いているか？ 出席率、授業態度などを総合評価する。				出席率 10% 授業態度 20% オリジナリティ 30% ディテール 40%	
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. ガイダンス、自画像			2		
2. おとぎ話・昔話			8		
3. 毎回出題されるテーマについてイラストを描く			50		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				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	2024年度
				科目コード	M-SR11
授業科目名		授業形態		学科・コース	
手描きイラストレーションⅡ		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	尾上 龍太郎
<b>授業の目的・目標</b>					
4コマ漫画作成を通して物語の基本である「起承転結」を理解し、どんなシーンでも即興的に話の展開を考えられるアドリブ力を身に付けることでクリエイターとしての発想力、構成力を獲得できるようになる。					
<b>授業の概要</b>					
どんなテーマでも即興的、個性的に表現する力を身に付ける。他の人が読んでも理解できる作品作りを心がける。					
<b>成績評価の方法</b>					
4コマ漫画の提出数 テーマに沿った物語が作れているか? 出席率、授業態度 など				課題	70%
				出席率	10%
				授業態度	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. ガイダンス			2		
2. 出題されるテーマで4コマ漫画を2本描く			6		
3. 出題されるテーマで4コマ漫画を4本描く			22		
4. 出題されるテーマで4コマ漫画を6本描く			30		
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>	
原則的に作品は非公開 ※実務経験のある教員が担当する科目である。				手描きイラストレーションⅠ	

シラバス (授業概要)				年度	2024年度
時間数は45分換算				科目コード	M-SR12
授業科目名		授業形態		学科・コース	
立体造形		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	望月 裕史
授業の目的・目標					
CG制作で不可欠な、立体を把握する力を身につけることを目標とする。 塑像の制作により、実際の形状の観察、再現する力、空間認識力を身につけることが目的である。					
授業の概要					
粘土を使用して塑像を制作する。 基本的な手法や技術を学びながら、立体作品を制作する。					
成績評価の方法					
授業で制作した作品で評価する。					課題 100%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
1. 授業の説明			時間数	1	時間数
2. 企画			時間数	3	時間数
3. 作品制作			時間数	24	時間数
4. 提出作品の評価			時間数	2	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。				デッサンⅠ、Ⅱ、Ⅲ 3DCGⅠ、Ⅱ、Ⅲ	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-SR13
授業科目名		授業形態		学科・コース	
3DCG I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	4	(前期) 長谷川 真紀 (後期) 加藤 友規
<b>授業の目的・目標</b>					
3DCG ソフト Maya の基本操作を習得することを目的とする。 (前期) 簡単な形状のモデリングからレンダリングまでの基本の流れを理解し、静止画を作成できる (後期) 一般的なアニメーションの原理を理解し、3DCG アプリケーション上でモーションを作る基本を習得する。ボールのバウンドや基本的な人体モデルでのポーズ作成を行えるようになる。					
<b>授業の概要</b>					
Maya をチュートリアル形式で学習する。モデラー、モーションデザイナーといった仕事について理解できるよう一通りの内容を学習する。 3DCG のアニメーションは利用範囲が広く、ゲームやアニメ、映像分野の幅広い表現に合わせた高い基礎力が求められる。各ジャンルのアニメーションの表現と技法を知り、3DCG 上のキーフレームで再現していくことで理解度を高めていく。					
<b>成績評価の方法</b>					
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					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
自作教材					
<b>授業内容・授業計画</b>					
(前期)		時間数	(後期)		時間数
1. インターフェース、ファイル管理 オブジェクトの作成と基本操作		2	1. アニメーションの一般技法		4
2. クマのモデリング		6	2. MAYA のアニメーション系 UI		4
3. モデリングチュートリアル (剣)		10	3. キーフレームと原画の関係		4
4. 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
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			3DCG II・III、3D アニメーション		

シラバス (授業概要)					年度	
					2024年度	
					科目コード	
					M-SR14	
授業科目名			授業形態		学科・コース	
3DCGII			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2年	前期	必修	90	3	(Maya) 加藤 友規 (UE5) 長谷川 真紀	
<b>授業の目的・目標</b>						
3DCGにおける質感に関する一般的な原理を理解し、物理レンダラーのパラメーターと、必要な素材を把握する。業界の標準的なアプリケーションを用い、ライティング、マテリアルパラメーター、画像などを組み合わせて任意の質感を生成できるようになる。 また、物理ベースレンダリングとしてUnreal Engine5を使った映像制作を行う。						
<b>授業の概要</b>						
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。						
<b>成績評価の方法</b>						
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%	
<b>使用テキスト・教材</b>						
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						
<b>授業内容・授業計画</b>						
(MAYA)		時間数	(UE5)		時間数	
MAYA のカメラとシーン設定		4	1. Unreal Engine5 の設定		4	
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	
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	
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	
PBR におけるテクスチャの種類		4	5. カメラシーケンス		4	
法線マップと透過マップを使った課題		16	6. 映像制作		2	
Substance 基礎		28				
リアリティ表現の課題						
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			3DCG I、III 映像編集			

シラバス (授業概要)				年度	
				2024 年度	
				科目コード	
				M-SR15	
授業科目名			授業形態		学科・コース
画像処理			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	金刺 弘師
授業の目的・目標					
フォトショップを使用し目的に合わせて操作できるようになる事を目的とする。					
授業の概要					
CG 業界 広告業界 どちらの業界においても Photoshop の利用は必須でありその基本から応用、表現のアプローチの方法などを習得することを目標とする。					
成績評価の方法					
成果を段階的に提出物にて評価					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	
				2024 年度	
				科目コード	
				M-SR16	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
イラストレーション		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標					
ドロー系ソフトウェアの基礎となるベジェ曲線を任意で制御し、簡単なロゴやイラストから写実的なイラストまでの制作ができるようになる。					
授業の概要					
ドロー系ソフトウェアである Adobe Illustrator はデザイン業界においては必要不可欠なソフトウェアである。ペイント系ソフトウェアと異なり、慣れるまでにはそれなりに時間がかかるため、忍耐強い修練が必要となる。この授業では、各ステップの課題によって Illustrator を習得できるようになっている。					
成績評価の方法					
各ステップ毎に課題を設け、その課題の出来栄えによって評価を行う。					課題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	Adobe Illustrator の概要説明 ドロー系ソフトウェアとは ツール・パネルの説明	2	5.	ベジェ曲線を使ったトレース 手書きイラストを Illustrator を使 って描き起こす (着色まで) (課題4 2作品)	18
2.	基本図形によるイラスト制作 (課題1) 基本図形の描画、移動、消去、塗り色と 線色、色のなし、線の太さ、移動ツール、 グループ選択ツール、ダイレクト選択ツ ール、パス、レイヤーと重ね順	6	6.	写真のトレース (課題5) グラデーションメッシュのコント ロール	20
3.	複雑な図形とイラスト制作 (課題2) パスファインダー (抜き、合体、刈り込 みなど)、角の処理	6	7.	アピアランスの演習 (課題6) アピアランスパネルの使い方と修 正のしやすいデータ作成について	4
4.	ベジェ曲線の演習 (課題3) ベジェ曲線の演習問題を通して、ベジェ 曲線の基本コントロールを学習	4			
その他			関連科目		
			DTP I、II		

シラバス (授業概要)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
				M-SR17	
授業科目名			授業形態		学科・コース
撮影技術			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	深澤 裕明
授業の目的・目標					
写真撮影を通して、画面の構図、人物の構図、照明の扱いを理解し、更にレンズの特性からの表現の違いなどを理解することで、自身の意図した写真撮影ができるようになることを目的とする。					
授業の概要					
授業は、各課題テーマ毎に座学（技術・理論理解）と実習（座学を意識した撮影）を行う。課題の提出後には評価会を実施し、他の人の作品を見ることで視野も広げることも行う。					
成績評価の方法					
各課題テーマに沿った撮影課題を実施し、撮影後に評価会を行い、教員だけでなく、各学生による評価も含まれる。提出物は仕様に沿った課題画像の他、撮影情報や作品に対する解説もレポートも含み、全て評価対象となる。					授業態度 10% 課題 90%
使用テキスト・教材					
配布資料・Adobe Photoshop・撮影用のデジタルカメラ（スマートフォン可）					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. オリエンテーション			2		
2. 課題1「3分割法構図」			4		
3. 課題2「3分割法以外の構図」			4		
4. レンズ特性と表現の違い			2		
5. 課題3「人物撮影」			8		
6. 写真の歴史と表現について			2		
7. 課題4「商品撮影」			8		
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)			時間数は45分換算			年度	2024年度
						科目コード	M-SR18
授業科目名			授業形態		学科・コース		
映像制作基礎			講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	60	2	長谷川 真紀		
<b>授業の目的・目標</b>							
2Dアニメーションと映像の基礎について学習する。 After Effects を使って短いアニメーションが作成できるレベルを目指す。							
<b>授業の概要</b>							
After Effects の基本操作から簡単にアニメーション作成、動画の作成方法について学習する。 アニメーションを作成するには、ソフトの使い方の習得も必要だが何より観察力が不可欠。 実際に動いているものを観察して動きを研究すると同時に、効果的な見せ方についても工夫して欲しい。							
<b>成績評価の方法</b>							
提出課題で評価する。						課題 100%	
<b>使用テキスト・教材</b>							
オリジナル教材							
<b>授業内容・授業計画</b>							
[After Effects]			時間数			時間数	
1.	アニメーションの原理		2				
2.	制作環境と基本操作		2				
3.	弾むボールのアニメーション		6				
4.	動画の出力		2				
5.	鳥が飛ぶアニメーション		4				
6.	歩きモーション		6				
7.	走るモーション		4				
8.	エフェクト作成		8				
9.	文字・画像・音		8				
[Premiere Pro]							
10.	動画編集の基本操作		6				
11.	動画編集課題		12				
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>			
				映像制作応用			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度	
				科目コード	M-SR19	
授業科目名			授業形態		学科・コース	
映像制作応用			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	深澤 裕明	
授業の目的・目標						
ショート映像の企画からロケハンの実施、絵コンテ描画、実撮影、編集を通して、一貫した映像制作ができるようになることを目的とする。なお、制作はグループで行う。						
授業の概要						
実写映像を作るにあたり、映像の目的やストーリーを明確にし、それにあつ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。						
成績評価の方法						
制作した動画作品だけでなく、企画書、絵コンテの評価も含まれる。またグループでの制作となるため、グループでの作業実績や授業態度も評価に含まれる。					授業態度 10% 課題 90%	
使用テキスト・教材						
「【動画編集入門】 1時間完結！テレビ演出家が教える見応えのある動画コンテンツの作り方」・配布資料						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. オリエンテーション			2	5-6 撮影	4	
2. シーンとカットについて			6	5-7 編集作業	20	
3. 絵コンテについて			4	5-8 作品発表	2	
4. 【演習】シナリオから絵コンテ描画			6			
5. 【制作】ショート映像の制作						
5-1 グループ分けと担当決め			2			
5-2 ショート動画の企画			2			
5-3 ロケハン			4			
5-4 シナリオ制作と絵コンテ描画			10			
5-5 撮影計画			2			
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)				年度	2024年度
時間数は45分換算				科目コード	M-SR20
授業科目名		授業形態		学科・コース	
マーケティング		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	30	2	柳川 史朗
授業の目的・目標					
マーケティングの手法について理解することを目的とする。 また、それらの手法を使い、自己分析などを進めることで就職活動にも活かしていく。					
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。					
成績評価の方法					
提出課題で評価する					課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 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)				年度			
				2024年度			
				科目コード			
				M-SR27			
授業科目名		授業形態		学科・コース			
コピーライティング		講義・演習		CGデザイン科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通年	必修	30	2	伊藤 文		
授業の目的・目標							
メール、チャット、SNSなど、文字によるコミュニケーションは現代社会に欠かせない。相手に意図が伝わる文章は、円滑な人間関係や仕事の成功に不可欠である。この授業では、コピーライティングの基礎を学び、相手に響く文章作成スキルの習得を目指す。							
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ぶ。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取り組む。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ていく。							
成績評価の方法							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・完成度</li> <li>・オリジナリティ</li> <li>・途中経過</li> <li>・提出期限の厳守 4つを考慮して行います。</li> </ul>				学習意欲	40%		
				課題	60%		
使用テキスト・教材							
プリント自作							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1	コピーライティングとは		1	3	静岡コピー大賞課題		12
2	コピーライティングの基礎				コピーのテクニック		
	何を書くべきなのか						
	自分を違った視点でみる		1	4	まとめ		2
	SNSで何を発信するか		2				
	言葉を定義してみる		2				
	どう伝えるべきか						
	解釈をひろげてみる		2				
	伝わる日本語		2				
	ボディコピーを書く		4				
	演習課題1						
	キャッチコピーを書く		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	
				2024年度	
				科目コード	
				M-SR22	
授業科目名			授業形態		学科・コース
DTP I			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	90	3	深澤 裕明
<b>授業の目的・目標</b>					
理論と技術を兼ね合わせ、仕様に沿った印刷用データの作成を方法を学習することで、実際の印刷に対応できるデータ制作ができるようになることを目的とする。					
<b>授業の概要</b>					
前半は DTP 作業で必要となる基礎知識とアプリケーションのオペレーティングを主とするため、完成見本に沿った制作を行う。後半はオペレーティングを踏まえた上で、企画から実制作までの一貫した流れでの課題制作を行う。					
<b>成績評価の方法</b>					
テーマに沿った課題データの提出で評価を行う。ただし単にデザインに優れているだけではなく、仕様に沿った制作ができているかも問う。課題提出後には評価会を実施し、教員の評価だけでなく、学生の評価も反映される。					授業態度 10% 課題 90%
<b>使用テキスト・教材</b>					
配布資料					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
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」 ペラもの制作の基本操作を学習			10	9. 課題5 「旅行パンフレット」	
4. 画像解像度について			5		
5. 課題2 「チラシ制作」 トリミング、サイズ調整、解像度			10		
6. 課題3 「DM デザイン」			10		
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			DTP II		

シラバス (授業概要)				年度		
				2024 年度		
				科目コード		
				M-SR23		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
DTP II			講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	90	3	鈴木 由美・三好 慶美	
授業の目的・目標						
Adobe InDesign を使った冊子型印刷物の制作ができるようになる。また、綴じ方や文字組みの方法を理解し、視認性、可読性を保持したデザインができるようになる。						
授業の概要						
ポスターやリーフレットなどのペラ物印刷物と異なり、ページ物印刷物はデザインだけでなく、視認性や可読性など、見る側に立った文字の組み方を理解する必要がある。本講座では Adobe InDesign の使用方法を学ぶとともに、文字組みの重要性についても学習する。						
成績評価の方法						
各テーマに沿った課題の提出によって評価を行う。					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 Adobe Illustrator との違い、見開き、マスターページ、スウォッチパネルの扱い等			時間数 4	4. 冊子計画について 台割り表 (綴じ方の違い)、折り、先割りレイアウト、マスターページの応用、		時間数 4
2. 演習1 小説等のレイアウト 天、地、ノド、小口、柱、ノンブルなど 冊子の基本体裁について。役物の扱い方、禁則処理、ぶら下がり、ルビなど基本的な文字組設定、綴じなど			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を実施、企画・ラフ案チェック後、実際の制作を行う。制作途中では中間チェックを行い、制作進捗をチェックする。授業最後には全体での評価会を行う。		
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。				DTP I		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-SR24
授業科目名		授業形態		学科・コース	
WEBデザインI		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	90	3	深澤 裕明
授業の目的・目標					
webサイト制作の基本となるHTML5、CSS3を理解し、PC用webサイトとタブレット、スマートフォン用webサイトの併用となるレスポンシブサイトのコーディングができるようになることを目的とする。またプラグインのJQueryの組み込み方についても学習する。					
授業の概要					
それぞれテーマと例題を設け、HTML5、CSS3の記述について例題作成を行い、webサイトで適用されるかを確認しながら、コーディング技術を習得していく。進捗が進んだ段階で演習問題を設け、仕様に沿った制作が自身でできるかの確認を行う					
成績評価の方法					
評価は、各進捗段階で行われる演習問題の提出によって行う。提出は各学生に設定されているwebサーバ上への提出となり、指定URLになるように提出されているかも問われる。また、URLのQRコード画像の提出も行う。				授業態度	10%
				課題	90%
使用テキスト・教材					
配布資料、学科webサーバ、Microsoft VSCエディタ、webブラウザ					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. オリエンテーション		2	11. 記事エリアのコーディング		6
2. Webデザイン前の基礎知識		2	12. 見出部分のコーディング		4
3. HTML、CSSを書いてFTPでアップロードをし、ブラウザで表示確認		4	13. 総合演習問題3		6
4. ボックスレイアウトの基本形について		6	14. レスポンシブコーディングの基礎		4
5. クラス定義		4	15. 記事エリアのレスポンシブ化		6
6. フレキシブルボックス化		6	16. @mediaを使ったCSSの切り替え		6
7. 演習問題1		6	17. 内部リンクとメニューの固定		4
8. ヘッダーのコーディング		6	18. JQueryの概要と導入について		6
9. ナビゲーションのコーディング		6			
10. 演習問題2		6			
その他			関連科目		
			WEBデザインII、WEBサイト制作		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-SR25
授業科目名		授業形態		学科・コース	
課題制作 I		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	2	長谷川 真紀・金刺 弘師
授業の目的・目標					
主に1年の総まとめとして、自分の将来の希望職種を考え、各自で課題内容に取り組む。 完成した作品は、年度末に展示会を実施して公開し、1年のまとめとして簡単なポートフォリオ制作も行う。					
授業の概要					
課題制作 I は初めて自分自身で企画から制作・発表までを行う授業である。 1カ月に1作品のペースで制作を行う。 就職のことも考えて、2年生の制作につながる作品制作をしてほしい。					
成績評価の方法					
提出課題、ポートフォリオを総合的に判断する。					課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 課題制作の説明			2		
2. 課題①			18		
3. 課題②			20		
4. 課題③			20		
その他			関連科目		
			就活ゼミ I、ポートフォリオ		



シラバス (授業概要)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
				M-SR27	
授業科目名			授業形態		学科・コース
ポートフォリオ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	120	4	磯野 貴志、 深澤 裕明、金刺 弘師
授業の目的・目標					
就職活動を見据えて、企業研究とポートフォリオの制作を行う。 印刷用ポートフォリオとWEB版のポートフォリオを各自で作成する。					
授業の概要					
希望する職種、業界について研究し、受験企業を想定したポートフォリオの制作を行っていく。					
成績評価の方法					
提出課題により評価する。筆記試験は実施しない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. ポートフォリオとは			2		
2. オリエンテーション			4		
3. バージョン1 制作			10		
4. バージョン1 評価			6		
5. バージョン1.5 制作			10		
6. バージョン1.5 評価			6		
7. バージョン2 制作			10		
8. バージョン2 評価			6		
9. バージョン3 制作			10		
10. ポートフォリオ評価			6		
11. WEBポートフォリオ作成			50		
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)				年度		
				2024年度		
				科目コード		
				M-SS01		
授業科目名		授業形態		学科・コース		
3次元アニメーション		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	2	加藤 友規	
授業の目的・目標						
よりリアリティや誇張手法などの表現を学ぶ。3DCG アプリケーション上の基本的な人体モデルで、ウォークサイクルやアクションを違和感を感じさせないクオリティで作成できることを目指す。						
授業の概要						
良いモーションを作るためには、参考資料（リファレンス）と、それをより良く、より目的に沿った形にしていくための知識と技術が必要となる。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。						
成績評価の方法						
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						
授業内容・授業計画						
			時間数			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。				3DCG I、II、III モーションデザイン		

シラバス (授業概要)				年度			
				2024 年度			
				科目コード			
				M-SS02			
授業科目名			授業形態		学科・コース		
WEBプログラミング			講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	必修	60	2	深澤 裕明		
授業の目的・目標							
web サイトには静止画像や文字だけでなく、ユーザー側からサイトで入力を行い、それに伴った処理が必要になることもある。ここでは JavaScript の基本的な構築の仕方や入力に伴う、HTML や CSS の変更など DOM を中心に構築ができるようになることを目的とする。							
授業の概要							
主に例題のプログラミングを通して、色々な処理の方法を学習していく。各テーマの最終時には演習課題を設け、そのテーマで学習した内容の定着度を確認する。またレスポンスサイトだけでなくスマートフォンなどでの位置情報処理方法についても学習を行う。							
成績評価の方法							
各テーマ後に課される演習問題課題にて評価を行う。演習問題の提出は、各自の web サーバ上に指定 URL になるように提出し、PC やスマートフォン上での動作確認を行い、評価をする。					授業態度 10% 課題 90%		
使用テキスト・教材							
配布資料							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1	オリエンテーション		1	12	WEB のフォーム処理・演習問題 4		6
2	JavaScript の基本記述方法		1	13	配列と for 文		4
3	変数を理解する		2	14	演習問題 5 (総合問題)		6
4	数値演算とエスケープシーケンス		2	15	geolocation について		4
5	画面への表示方法		2				
6	Data オブジェクト・演習問題 1		6				
7	条件分岐 (if 文)・演習問題 2		6				
8	条件分岐 (switch 分)・演習問題 3		6				
9	関数を理解する		4				
10	イベント制御		4				
11	DOM		6				
その他				関連科目			

シラバス (授業概要)				年度		
				2024 年度		
				科目コード		
				M-SS03		
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ゲームデザイン I		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	90	3	加藤 友規・長谷川 真紀	
<b>授業の目的・目標</b>						
<p>ゲーム用 CG を作るにあたり必要なシステム側の仕様や UI デザインについて学ぶ。            ゲームに組み込まれる「インゲームデータ」に必要な要素を習得し、フォーマット、最適化、軽量化も考慮する。UI についても基礎的な知識を学ぶ。            ゲームエンジン Unity へのオブジェクトの組み込みや UI 画面の作成について学習する。</p>						
<b>授業の概要</b>						
<p>ゲーム用の CG データにはプログラムとしてリアルタイムで動作させるため、独特の仕様や制限がある。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。            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。</p>						
<b>成績評価の方法</b>						
<p>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</p>					課題 100%	
<b>使用テキスト・教材</b>						
<b>授業内容・授業計画</b>						
			時間数			時間数
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	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>			
			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	2024年度	
				科目コード	M-SS04	
授業科目名		授業形態		学科・コース		
WEBデザインII		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	90	3	深澤 裕明・三好 慶美	
授業の目的・目標						
1年次のweb1デザインIの授業を踏まえ、コーディングを理解し、レスポンシブ化を意識したwebモックアップをAdobe XDを使って制作ができるようにする。またバナー広告の規定サイズを理解し、訴求力のあるバナー広告デザイン制作が行えるようになることを目的とする。						
授業の概要						
WEBデザインを行う上で、最終的にコーディングできるデザインか?も重要な点となる。また実際のスマートフォンで使用する際に、読みやすいか?ボタンなどの大きさや使いやすさも重要な点となる。最後の演習課題ではデザインからコーディングまでを行うものであり、WEBデザインの仕事の流れも理解をしてほしい。						
成績評価の方法						
評価は、各課題作品の出来栄えによって行う。なおデザイン力だけでなく、実際にレスポンシブ化できる、コーディングできるデザインか?も問われる。バナー広告については仕様を厳守した制作ができているか?も問う。					授業態度 10% 課題 90%	
使用テキスト・教材						
Udemy Business「Adobe XD 手を動かして覚えるプロトタイピング。UI/UXデザイナーを目指す完全ガイド」・配布資料						
授業内容・授業計画						
			時間数		時間数	
1	オリエンテーション		2	8	演習4「バナー広告制作2」	8
2	コーディング前の作業について		2	9	演習5「総合演習」	28
3	Adobe XDの基本操作					
	3.1 スクリーンサイズについて		2			
	3.2 ワイヤフレーム描画		2			
	3.3 デザイン描画		2			
	3.4 画面検証と実機検証		2			
4	演習1「レスポンシブサイトデザイン1」		16			
5	演習2「レスポンシブサイトデザイン2」		16			
6	バナー広告の基礎知識		2			
7	演習3「バナー広告制作1」		8			
その他				関連科目		
				WEBデザインI		

シラバス (授業概要)				年度		
				2024年度		
				科目コード		
				M-SS05		
授業科目名		授業形態		学科・コース		
映像編集		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	60	2	長谷川 真紀	
授業の目的・目標						
<p>高度な映像編集として、ゲームエンジンを活用した映像制作について学習する。  Unreal Engine を使って映像を作成できるようになるレベルを目標とする。  また就職関連としてアニメータードラフト会議の課題の制作を行う。</p>						
授業の概要						
<p>Unreal Engine を使用してシーン構築、マテリアルの設定、オブジェクトの配置やカメラの設定などを行う。  自分で1つのシーンを作り、アニメーションを設定することで映像作品を完成させる。</p>						
成績評価の方法						
提出課題で評価する。					課題 100%	
使用テキスト・教材						
オンデマンド教材 Unreal Engine を使った映像制作						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 授業について			1	12. カメラの設定		2
2. アニメーションドラフト会議課題			9	13. レンダリング設定		2
3. マテリアル設定			6			
4. モデル設定			4			
5. エフェクト設定			4			
6. アニメーション基礎			4			
7. 撮影			2			
8. 背景モデリング			10			
9. 小物の配置			6			
10. エフェクト追加			4			
11. キャラクタ設定			6			
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2024年度	
				科目コード	
				M-SS06	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
WEBサイト制作		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	鈴木 由美
授業の目的・目標					
WordPressを使用したサイトの制作について学習する。 自分でサーバの設定からサイトの制作までの流れを理解し、サイトを作成できるようになることを目標とする。					
授業の概要					
WordPressを利用するにあたり、サーバが必要不可欠である。 自分のPCの中にサーバの環境を設定し、WordPressの環境を設定するところから学習する。 自分なりのテーマを作成する。					
成績評価の方法					
提出課題で評価する					課題 100%
使用テキスト・教材					
たった1日で基本が身に付く WordPress 超入門					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. WordPress とは、サーバ、ドメイン			2		
2. インストール			2		
3. WordPress 設定			18		
4. WordPress サイト制作			8		
5. テーマの作成			18		
6. オリジナルテーマの作成			12		
その他				関連科目	
				WEBデザイン I、II	

シラバス (授業概要)				年度	
				2024 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
3DCGIII			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	90	3	加藤 友規
授業の目的・目標					
<p>3DCG 業界に関わる最新の動きと、表現技法について検証する。それに基づく作品を制作、または過去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。</p> <p>自身のテーマを定め、静止画、モーションなど各ジャンルでより高度な表現を追求し、ポートフォリオ載せる作品の完成度を高める。</p>					
授業の概要					
<p>3DCG の業界は流れが速く、最新の情報、技法への理解は必須です。3D だけで成立する業界は少ないので、周辺業界での動向に合わせスキルを身に着けていく必要がある。</p> <p>特に業界就職を目指す人にとって、今使われているリアルタイムの表現方法への理解は、作品のみならず、面接時の受け答えにも関わるため、より高度な追及は必須となっている。</p>					
成績評価の方法					
<p>提出課題で評価する。</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					
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。			3DCG I・II		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	M-SS08
授業科目名		授業形態		学科・コース	
クロスメディア基礎		講義・演習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	90	3	伊藤 文
授業の目的・目標					
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る。この授業では、クロスメディアの基本的な知識を習得。各メディアを横断した際の、効果的な広告制作ができることを目的にしている。					
授業の概要					
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ぶ。 また、演習の格段階で作品を提出してフィードバックをして、さらに仕上げをしていく流れを取る。 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ある。					
成績評価の方法					
課題提出 完成度/オリジナリティ/途中経過/期限厳守 なども考慮して評価する。				学習意欲	40%
				課題	60%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1 授業について (シラバスの説明)		1	6 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		
3 クロスメディアの広告設計の流れ		1	7 演習3 「幅広い年代向け広告設計」		21
4 各メディアの特徴		2	演習1と同様		
5 演習1 「認知を高める広告設計」		22	8 演習4 「イベントを含めた広告設計」		21
3C分析とは			演習1と同様		
ターゲット分析					
(ペルソナ/カスタマージャーニー)					
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		
				2024年度		
				科目コード		
				M-SS09		
授業科目名		授業形態		学科・コース		
モーションデザイン		講義・演習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	60	2	加藤 友規	
授業の目的・目標						
CGアニメーション制作に必要な、アニメ独特のモーションを習得する。加えて、特にアニメにおいて必要な、カメラワークや編集を前提としたカット単位でのシーン構築を学ぶ。現実や、その単なる誇張とは違う特徴的な外連味を検証、理解し、表現を追求する。						
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る。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する。また、それを活かし外部のコンテストにもチャレンジする。						
成績評価の方法						
提出課題で評価する。 制作物の品質／操作系の理解／仕様の理解／学習意欲					課題 100%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
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)				年度	
				2024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		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	鈴木 由美
授業の目的・目標					
DTPの応用として Adobe Illustrator を利用したパッケージの制作を行い、紙媒体での立体的な広告物の企画・制作と実際の加工による一連の制作ができるようになることが目的である。					
授業の概要					
Illustrator を使った断ち落としトンボや折りトンボなど、一般的な印刷物の制作では学習しない部分を学習する。また、実際に加工を行うことで画面では把握しにくいサイズ感と加工精度による品質差を意識させる。					
成績評価の方法					
提出される各課題の評価によって成績を決める。また、加工見本を付け、その加工精度も考慮する。					授業態度 10% 課題 90%
使用テキスト・教材					
配布資料、のり、カッターナイフ、定規 (使いやすいもの)					
授業内容・授業計画					
1. 展開図の作成の基本と6面体箱の作成			時間数	時間数	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 折トンボ、糊付け部分の確保と塗りだし部分の理解など、この後の制作に必要な基礎を理解</li> <li>➤ 折加工前に折り目をつけるなどの事前作業を理解</li> </ul>			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)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
				M-SS11	
授業科目名			授業形態		学科・コース
ゲームデザインII			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	120	4	加藤 友規・長谷川 真紀
授業の目的・目標					
<p>ゲーム用CGを作成時に問題となるテーマに対し、グラフィックス側としての解決策を検証する。ゲーム性や操作感にまつわる表現上の工夫や、UIに対する動的な演出など、ゲームをより遊びやすく、没入感を得られるようにするための考え方と基礎技法を習得する。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>					
授業の概要					
<p>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する。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る。またUIも感覚的なものが求められている。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る。</p>					
成績評価の方法					
<p>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</p>					課題 100%
使用テキスト・教材					
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		
TGS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	
時間数は45分換算				2024年度	
				科目コード	
				M-SS12	
授業科目名			授業形態		学科・コース
広告制作応用			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	120	4	三好 慶美・金刺 弘師
<b>授業の目的・目標</b>					
実際の企業や商店を想定して、一連の販促物を企画、制作をする。また、コンテストなどの課題制作も行う。					
<b>授業の概要</b>					
これまでに学習したことを応用して実際の広告を作成する。企画から制作、プレゼンまでの流れを体験していく。また、広告系のコンテストへの応募作品の制作を行う。					
<b>成績評価の方法</b>					
提出物、作品のプレゼンなどを総合的に評価する。					課題 100%
<b>使用テキスト・教材</b>					
なし					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. 広告課題・テーマ説明			2		
2. 調査・分析			6		
3. コンセプト、デザイン案作成			10		
4. 中間プレゼン			2		
5. 広告の制作			10		
6. 中間プレゼン			2		
7. ブラッシュアップ			6		
8. 作品プレゼン			2		
9. コンテスト課題①			40		
10. コンテスト課題②			40		
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			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	2024年度	
						科目コード	M-SS13	
授業科目名			授業形態		学科・コース			
卒業研究			講義・演習		CGデザイン科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
3	後期	必修	300	10	深澤 裕明、長谷川 真紀 金刺 弘師、加藤 友規			
<b>授業の目的・目標</b>								
3年間の集大成として各自作品を制作する。卒業時に十分なスキルを身に付けているか?の確認と大規模なプロジェクトでの工程管理などを身に着ける。								
<b>授業の概要</b>								
学習の集大成として、自らの学びと、感性を生かした作品を制作して欲しい。								
<b>成績評価の方法</b>								
制作物の品質／操作系の理解／仕様の理解／学習意欲						課題 100%		
<b>使用テキスト・教材</b>								
<b>授業内容・授業計画</b>								
作品制作			時間数 300					時間数
その他				関連科目				

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2024年度	
				科目コード	
				M-SS14	
授業科目名			授業形態		学科・コース
インターンシップ			講義・演習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	300	10	深澤 裕明
授業の目的・目標					
就職する前に企業において実務を経験することにより、社会の仕組み、仕事の仕組み、会社組織などを実際に体験する。					
授業の概要					
企業での仕事を実際に体験することで、社会に出て必要なスキルを身につけたい。					
成績評価の方法					
インターンシップの報告書等で評価する。					報告書 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
1.インターンシップ			時間数 300	時間数	
その他				関連科目	