

令和6年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	CG実習（応用Ⅱ）	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	馬渡	
学 年	2年			教科番号	2D01	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	3DCGアニメーションソフトウェアMayaを使用して、3DCGアニメーションの制作が行えるようなモデルを作成し、3DCGアニメーションの基礎を学ぶ。					
到達目標	3DCGアニメーションシーンが制作できるように、モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリングを学び、自分自身で3DCGアニメーション作品を設計デザインし制作出来るようにする。					
教材名	入門CGデザイン（必須図書、CG-ARTS協会刊） Autodesk Maya トレーニングブック第4版（参考図書、ポーンデジタル刊）					
資格の 取得目標	まだCG-ARTS協会主催「CGクリエイター検定・ベーシック」に合格していない学生は、合格を目指す。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてMayaの応用操作の習得について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	授業で作成したデータは、自分が所有するUSBメモリ、またはUSBハードディスクを用意し、それに保存する事。また、ノートと筆記用具は必須。授業の内容で、重要な事柄はノートに記入する事。課題は随時出題するので、これを行う事。欠席するとその日の内容が欠落してしまうので、出席率を重視します。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	10%	20%	20%	50%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンス、Mayaの基本的な使い方の復習
2	Mayaの基本的な使い方の復習
3	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
4	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
5	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
6	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
7	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
8	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
9	アニメーションのテーマに沿ってモデリングを行なう。
10	アニメーションのテーマに沿ってモデリングを行なう。
11	アニメーションのテーマに沿ってモデリングを行なう。
12	アニメーションのテーマに沿ってモデリングを行なう。
13	アニメーションのテーマに沿ってモデリングを行なう。
14	アニメーションのテーマに沿ってモデリングを行なう。
15	アニメーションのテーマに沿ってモデリングを行なう。
16	アニメーションのテーマに沿ってモデリングを行なう。

令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	ゲームグラフィックス	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	池畠	
学 年	2年			教科番号	2D02	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	2DCGと3DCGの制作ツールの習得、及びDCC（デジタル・コンテンツ・クリエイション）ツールを活用したゲーム用CG制作を行う。					
到達目標	Maya、Photoshop、イラストレーター、スプライトスタジオなどのグラフィックツールを使用したゲーム用素材の作成を経験しゲームグラフィックス作成技術の修得を目指す。					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員がその経験を活かして2Dゲームの基本、実際に必要となるグラフィック素材の制作を経験させる					
履修に あたっての 留意点	自分に合った進路に進めるよう個々の長所、やりたいことを気付ける授業を目指す					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	10%	50%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ゲーム業界のグラフィックス 職種や役割、求められるスキルなどの解説
2	ゲーム開発の解説 ゲームのグラフィック解説
3	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュの解説
4	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュによるBG作成
5	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュによるBG作成
6	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュによるBGに合わせたキャラクターを作画
7	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュによるBGに合わせたキャラクターを作画
8	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュで作成したBGにキャラをレイアウト&評価
9	2Dゲーム画面の作成 ゲーム画面のUIの解説&作成
10	2Dゲーム画面の作成 ゲーム画面のUIの評価
11	2Dゲーム画面の作成 ゲームタイトルロゴの解説&作成
12	2Dゲーム画面の作成 ゲームタイトルロゴの作成
13	2Dゲーム画面の作成 ゲームタイトルロゴの評価
14	2Dゲーム画面の作成（応用） 作成した素材をADVゲームに組み込み、実際にプレイできるゲームの作成
15	2Dゲーム画面の作成（応用） 作成した素材をADVゲームに組み込み、実際にプレイできるゲームの作成
16	2Dゲーム画面の作成（応用） 作成した素材をADVゲームに組み込み、実際にプレイできるゲームの作成
17	2Dゲーム画面の作成（応用） 作成した素材をADVゲームに組み込み、実際にプレイできるゲームの作成
18	2Dゲーム画面の作成（応用） 作成したADVゲームの評価
19	スクロールするゲーム画面の作成 スクロールゲーム画面の解説
20	スクロールするゲーム画面の作成 2Dキャラ、BGマップの解説

回数	講義内容
21	スクロールするゲーム画面の作成 2Dキャラの作成
22	スクロールするゲーム画面の作成 BGの作成
23	スクロールするゲーム画面の作成 プライオリティ、コリジョン、トリガーなどの解説
24	スクロールするゲーム画面の作成 BGの配置データ作成
25	スクロールするゲーム画面の作成 BGの配置データ作成
26	ゲーム画面の作成 完成したBGマップの評価
27	エフェクト スプライトスタジオを用いたエフェクトの作成・ツールの操作、エフェクトの作成 手順
28	エフェクト スプライトスタジオを用いたエフェクトの作成・オリジナルでエフェクトの作成
29	スプライトスタジオでメッシュオブジェクトのアニメーション メッシュオブジェクトの解説
30	ゲーム画面の作成 完成したBGマップの評価
31	スプライトスタジオでボーンアニメーション メッシュとボーンを用いたオリジナルアニメパターンの作成
32	スプライトスタジオでボーンアニメーション メッシュとボーンを用いたオリジナルアニメパターンの作成
33	スプライトスタジオでボーンアニメーション メッシュとボーンを用いたオリジナルアニメパターンの評価
34	3Dモデリング MAYAの基本、操作の解説
35	3Dモデリング 簡単なモデルの作成

回数	講義内容
36	3Dモデリング 簡単なモデルにマテリアル適用
37	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルの作成
38	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルの作成
39	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのUV設定
40	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのUV設定
41	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのテクスチャ作成
42	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのテクスチャ作成
43	3Dモデリング ミキサモでモーションを確認
44	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのスケルトン設定
45	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのスキニング設定
46	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのIK設定
47	3Dモデリング 人型モデルの評価
48	総括

令和6年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	CGアニメーション実習	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	馬渡	
学 年	2年			教科番号	2D03	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	3DCGアニメーションソフトウェアMayaを使用して、3DCGアニメーションの制作を学ぶ。 課題は授業期間中、随時出題するので、これに取り組む。また、授業期間の最終盤には自分自身でテーマを決めて課題制作を行う。					
到達目標	自分自身で3DCGアニメーションを設計し。モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、チャンネル制御等を用いた3DCGアニメーションシーンが制作できるようにする。また特に、スケルトン、クロス、フルード等が扱えるようにする。					
教材名	入門CGデザイン（参考図書、CG-ARTS協会刊） デジタル映像表現（参考図書、CG-ARTS協会刊） Autodesk Maya トレーニングブック第4版（参考図書、ポーンデジタル刊）					
資格の 取得目標	まだCG-ARTS協会主催「CGクリエイター検定・ベーシック」に合格していない学生は、合格を目指す。 「CGクリエイター検定・ベーシック」すでに合格している学生は、「CGクリエイター検定・エキスパート」への合格を目指す。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてMayaを用いた3Dアニメーションの制作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	授業で作成したデータは、自分が所有するUSBメモリ、またはUSBハードディスクを用意し、それに保存する事。また、ノートと筆記用具は必須。授業の内容で、重要な事柄はノートに記入する事。課題は随時出題するので、これを行う事。欠席するとその日の内容が欠落してしまうので、出席率を重視します。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	10%	20%	20%	50%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンス、Mayaの基本的な使い方の復習
2	キーフレームアニメーション
3	キーフレームアニメーション
4	キーフレームアニメーション
5	キーフレームアニメーション
6	チャンネル制御
7	チャンネル制御
8	デフォーマ
9	デフォーマ
10	デフォーマ
11	デフォーマ
12	デフォーマ
13	コンストレイント
14	コンストレイント
15	コンストレイント
16	コンストレイント
17	コンストレイント
18	コンストレイント
19	チャンネル制御
20	チャンネル制御
21	チャンネル制御
22	チャンネル制御
23	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作
24	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作
25	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作
26	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作
27	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作

回数	講義内容
28	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作
29	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作
30	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作
31	クロス、ヘア、パーティクル、これらを用いた応用シーン制作
32	スケルトン
33	スケルトン
34	スケルトン
35	スケルトン
36	スケルトン
37	スケルトン
38	スケルトン
39	スケルトン
40	スケルトン
41	スケルトン
42	スケルトン
43	スケルトン
44	スケルトン
45	学期末課題制作
46	学期末課題制作
47	学期末課題制作
48	学期末課題制作

令和6年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	DTP実習Ⅱ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	竹澤	
学 年	2年			教科番号	2D04	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	後期では、小冊子や雑誌といったページ数の多い物の製作実習を通して印刷物作成の企画から納品までの一連の流れを学びます。					
到達目標	1. 印刷物の知識 2. DTP業界の仕事の流れ 3. DTP検定Ⅱ種取得程度の能力					
教材名	世界一わかりやすい InDesign 操作とデザインの教科書 [改訂2版] - 2021/5/12					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象となります。 ・ 授業中のスマートフォンの使用は原則禁止とします。 ・ 毎回の授業の課題をしっかりと行なって下さい。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	50%	25%	25%	0%	100%

回数	講義内容
1	書籍のデザインについての説明
2	書籍の紙面設計とレイアウトについての説明
3	ページ数の多いドキュメントの処理について
4	マスターページの追加方法についての解説
5	マスターページのドキュメントへの適用方法の解説
6	本文テキストの流し込み方法の解説
7	見出しと本文の書式設定についての説明
8	段落スタイルの機能についての説明
9	キャプションの設定についての解説
10	InDesignとPhotoshopとの連携についての説明
11	背景透過処理 Photoshopのクリッピングパスについての説明と練習課題の作成
12	印刷用データの作成方法についての説明
13	入稿用データ作成 中綴じ冊子のレイアウトについて
14	入稿用データ作成 中綴じ冊子のレイアウトについて
15	PDF書き出し方法について
16	InDesignのインタラクティブ機能の説明
17	PDFインタラクティブへの書き出し方法
18	電子書籍データ EPUBへの書き出し方法
19	DTP実習 フリーペーパーなどページ数の多いドキュメントの作成
20	DTP実習 フリーペーパーなどページ数の多いドキュメントの作成
21	DTP実習 フリーペーパーなどページ数の多いドキュメントの作成
22	DTP実習 フリーペーパーなどページ数の多いドキュメントの作成
23	入稿 入稿時の注意点と 最終課題の準備
24	最終課題の作成(アイデアの作成と提出)
25	最終課題の作成(素材の作成)
26	最終課題の作成(素材の作成)
27	最終課題の作成(素材の作成)

回数	講義内容
28	最終課題の作成(レイアウト作業)
29	最終課題の作成(レイアウト作業)
30	最終課題の作成(レイアウト作業)
31	最終課題の作成(レイアウト作業)
32	最終課題 最終課題仕上げと提出

令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	ムービー編集	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	吉田	
学 年	2年			教科番号	2D05	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	映像制作の習得を目的に、映像編集ソフト、映像合成ソフトを用いて制作を行う。個人、またはグループでオリジナル映像作品を企画、撮影し、編集を行って完成させる。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■映像編集ソフト・映像加工合成ソフトの操作を習得する。 ■ストーリー性のあるシナリオ・絵コンテの作成ができるようになる。 ■定められた期間内に制作可能な映像作品の制作規模を決定し、作業効率を換算しながら最も効率的なスケジュールを立てて制作を行う。□ 					
教材名	随時、授業内で教材を紹介します。					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	映像編集業務の経験を有する教員がその経験を活かして動画編集ソフトの操作・VFX(実写合成)の基礎について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	■出席と各回で設定する課題の提出を最も重視する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	40%	25%	30%	5%	100%

回数	講義内容
1	編集技法（Ⅰ） 映像編集ソフ、映像合成ソフトの基本機能を理解する ☑
2	編集技法（Ⅱ） プレミアの機能と目的を理解する☑
3	編集技法（Ⅲ） プレミアを使った基本的な編集方法を習得する
4	編集応用（Ⅰ） トランジション、エフェクトの使用方法と効果を習得する。
5	編集応用（Ⅱ） テロップの作り方と効果を理解する。
6	編集応用（Ⅲ） BGMと効果音の役割と効果を理解する。
7	撮影技術（Ⅰ） 撮影の方法と効果を理解する。
8	撮影実習（Ⅰ） スマートフォン、ビデオカメラを用いて撮影を行う。
9	撮影実習（Ⅱ） スマートフォン、ビデオカメラを用いて撮影を行う。
10	映像技術（Ⅰ） 映像のパソコンへの取り込み作業を習得する。
11	課題実習 1 自分で撮影した映像をパソコンに取り込んで編集する。
12	課題実習 1 自分で撮影した映像をパソコンに取り込んで編集する。
13	特殊効果・合成技法 映像加工・合成ソフトの操作を習得する。
14	課題実習 2 指定された素材を使用してCMを製作する
15	課題実習 2 指定された素材を使用してCMを製作する
16	テロップ技術（Ⅰ） 映像に特化したレイアウトデザインを習得する
17	テロップ技術（Ⅰ） 映像に特化したレイアウトデザインを習得する。
18	テロップ技術（Ⅰ） 映像に特化したレイアウトデザインを習得する。
19	制作実習（Ⅱ） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
20	制作実習（Ⅱ） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
21	制作実習（Ⅱ） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
22	制作実習（Ⅱ） 課題提出、プレビュー
23	編集技法（Ⅴ） より高度な編集方法を習得する
24	編集技法（Ⅵ） より高度な編集方法を習得する
25	編集技法（Ⅶ） より高度な編集方法を習得する

回数	講義内容
26	編集技法（Ⅷ） より高度な合成方法を習得する
27	編集技法（Ⅸ） より高度な合成方法を習得する
28	編集技法（Ⅹ） より高度な合成方法を習得する
29	編集技法（Ⅺ） より高度な合成方法を習得する
30	編集技法（Ⅻ） より高度な合成方法を習得する
31	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
32	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
33	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
34	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
35	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
36	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
37	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
38	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
39	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
40	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
41	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
42	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
43	制作実習（3） 課題（各コンテスト含む）のテーマに沿った作品の制作
44	制作実習（3） 課題提出、プレビュー
45	制作実習（3） 課題修正
46	映像概論（Ⅰ） 著作権
47	映像概論（Ⅱ） 放送規格
48	エンコード、DVDオーサリングを習得する

令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	デザイン実習		
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	亀田		
学 年	2年			教科番号	2D06	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	1年次に習得したベーシックなものから展開し、風景、人物表現(表情・動き)の研究を行っていく。キャラクターデザインを通し、総合的なコンセプトを経験し、より実践的な表現へと進行していく。デッサンとクロッキーによる表現力をより強めていく。物語性のある絵本を制作する。						
到達目標	(1)骨格を意識した人物の表現ができるようになる。(2)表情・動的表現をできるようになる。(3)色鉛筆を材料とした色彩表現ができるようになる。(4)自分のイメージしたイラストが描けるようになる。(5)オリジナルのキャラクターを作成することができる。(6)プレゼンテーションブックによって、プロセスを含めた総合的な作品としての意識を持つことができる。(7)経験を通すことによってより質の高いデッサンが描けるようになる。(8)色彩を使った表現がより豊かになる。						
教材名	マイブリッジの連続写真資料 モーションを描くための美術解剖学						
資格の 取得目標							
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてデザイン実習について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	就職活動等によって欠席する場合の為、進行を把握し、課題の提出漏れの内容に注意すること・制作時間(×切の意識)・完成度の意識・資料等の準備の徹底・イーゼルを使用時の机の合理的配置・清潔な環境・チャレンジ性						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	70%	10%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	授業の進行説明／顔の研究
2	表情／喜怒哀の表現(資料)
3	人体研究／人物の動き(歩く)資料(マイブリッジ監修の連続写真)によって連続する動きを描写
4	人物の動き(走る)
5	風景描写／静物着彩 色鉛筆彩色
6	風景描写／静物着彩 星溪園予定
7	キャラクターデザイン1／WEB上で想定されるキャラクター／アイデアスケッチ
8	キャラクターデザイン1／制作(正面／側面／決めポーズ)
9	キャラクターデザイン1／制作(顔の表情3種／連続する5ポーズ)
10	キャラクターデザイン1／制作(顔の表情3種／連続する5ポーズ)
11	キャラクターデザイン1／制作(顔の表情3種／連続する5ポーズ)
12	キャラクターデザイン1／制作(顔の表情3種／連続する5ポーズ)
13	デッサン1(石膏像2)
14	デッサン1(石膏像2)
15	デッサン1(石膏像2)
16	デッサン1(石膏像2)
17	イラスト／熊谷に関する暑さ対策(クールタウンプロジェクト)考案 主旨説明
18	イラスト／アイデアスケッチ
19	イラスト／本制作
20	イラスト／本制作
21	テーマによる色彩構成(色彩イメージの確認)
22	テーマによる色彩構成(色彩イメージの確認)
23	蛇腹絵本制作
24	蛇腹絵本制作
25	蛇腹絵本制作
26	蛇腹絵本制作

回数	講義内容
27	デッサン2(選択モチーフ)
28	デッサン2(選択モチーフ)
29	デッサン2(選択モチーフ)
30	デッサン2(選択モチーフ)
31	講評／総括
32	講評／総括

令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	Webデザイン概論Ⅱ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川	
学 年	2年			教科番号	2D07	単位数 3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	Webコンテンツ制作に必要な基礎から応用までの知識を学び、実際のWeb制作に活用・応用できるようにする					
到達目標	<p>①テキストエディタのみでも基本的なWebサイトが構築できるような、HTML・CSSの知識を確実に身につける</p> <p>②Webサイトの目的・コンセプトに従った、Webサイト設計を行う為の知識や手法を身につける</p> <p>③完成後のWebサイトの動作テスト項目のリストアップ及び動作テストができるようになる</p> <p>④運用中のWebサイトの評価基準をプロデューサーと話し合えるようになる</p> <p>⑤Webサイト制作においてトラブルを起こさないための知的財産権に関する知識を身につける</p>					
教材名	<p>入門Webデザイン Webデザイナー検定エキスパート・ベーシック公式問題集 公益財団法人 画像情報教育振興協会</p>					
資格の 取得目標	CG-ARTS協会 Webデザイナー検定 ベーシック 習得 (7月受験)					
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かして、Webデザイナー検定(CG-ARTS検定 Webデザイン部門)対策の授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	・授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	70%	0%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	1W・★小テスト「HTMLタグの基本(復習)」1年次に行った内容の復習
2	1W・解説
3	2W・★小テスト「CSSの基本(復習)」1年次に行った内容の復習
4	2W・解説
5	3W・★小テスト「Webサイトの設計(復習)」1年次に行った内容の復習
6	3W・解説
7	4W・Webサイトのテスト・評価・フォーム
8	4W・Webサーバ・プログラミング要素
9	5W・★小テスト「Webサイトのテスト・評価・フォーム・プログラミング要素」
10	5W・解説
11	6W・アニメーション・画像・音声など
12	6W・文字の装飾など
13	7W・★小テスト「Webサイトのマルチメディア要素」
14	7W・解説
15	8W・★小テスト「XHTML,HTML5,DHTML,XMLなど」
16	8W・解説
17	9W・★小テスト「画像加工」1年次に行った内容の復習
18	9W・解説
19	10W・★小テスト「ネットワーク」1年次に行った内容の復習
20	10W・★解説
21	11W・過去問題全体通し
22	11W・過去問題全体通し・解説
23	12W・CG-ARTS検定直前暗記問題入力
24	12W・CG-ARTS検定直前暗記問題対策

令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	プロジェクト企画		
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	森		
学 年	2年			教科番号	2D08	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	1年次に習得した基礎力を活かし、デザインの課題発見・企画・表現などのデザイン応用力を身につける。						
到達目標	①デザイン業界の現場と同じ流れで、デザインのプロセスを理解している。 ②プロジェクトを俯瞰から捉え、社会の中でのデザインの役割を理解している。 ③自ら課題を発見し、目標到達のための企画を立て表現する事ができる。 ④自身のデザインを企業へ提案できる。						
教材名	授業配布プリント						
資格の 取得目標							
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	デザイン事務所を運営している教員がその経験を活かしてプロジェクト企画立案技法の習得について授業を行う(マーケティング・コンセプトメイキング・フィールドワーク)						
履修に あたっての 留意点	連携企業や団体については検討中						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	25%	25%	20%	30%	100%	

回数	講義内容
1	デザインとは？デザイナーとは？：社会の中でのデザインの役割、デザインの考え方
2	デザインとは？デザイナーとは？：クラスメイトをデザインする
3	デザインの現場を知る：デザイン業界を学ぶ
4	デザインの現場を知る：店頭調査(グループワーク) 各自リサーチし授業内で発表
5	デザイン実践：宣伝ツールをデザインする(1人1作品)
6	デザイン実践：宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする
7	デザイン実践：(ディスカッションのみグループワーク)
8	デザイン実践：リサーチ・ヒアリング・プランニング・デザインの流れで制作する
9	デザイン実践：リサーチ・ヒアリング・プランニング・デザインの流れで制作する
10	デザイン実践：リサーチ・ヒアリング・プランニング・デザインの流れで制作する
11	デザイン実践：リサーチ・ヒアリング・プランニング・デザインの流れで制作する
12	デザイン実践：リサーチ・ヒアリング・プランニング・デザインの流れで制作する
13	連携企業へのデザイン提案①(デザイン提案①②はまとめる可能性有)
14	連携企業へのデザイン提案① リサーチ：連携企業について、業界動向、質問内容作成
15	連携企業へのデザイン提案① ヒアリング：リサーチを元に企業が抱える課題を把握
16	連携企業へのデザイン提案① プランニング：宣伝ツールを考える(共通課題)
17	連携企業へのデザイン提案① デザイン
18	連携企業へのデザイン提案① デザイン
19	連携企業へのデザイン提案① デザイン
20	連携企業へのデザイン提案① デザイン
21	連携企業へのデザイン提案① プレゼン：連携企業への提案、評価、②のヒアリング
22	連携企業へのデザイン提案① プレゼン：連携企業への提案、評価、②のヒアリング
23	連携企業へのデザイン提案②
24	連携企業へのデザイン提案② プランニング：宣伝ツールを考える(自由課題ツール選定から検討・グループワーク)
25	連携企業へのデザイン提案② デザイン

回数	講義内容	
26	連携企業へのデザイン提案②	デザイン
27	連携企業へのデザイン提案②	デザイン
28	連携企業へのデザイン提案②	デザイン
29	連携企業へのデザイン提案②	デザイン
30	連携企業へのデザイン提案②	デザイン
31	連携企業へのデザイン提案②	プレゼン:連携企業への提案、評価
32	連携企業へのデザイン提案②	プレゼン:連携企業への提案、評価

令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	プレゼンテーション技法	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	柿沼	
学 年	2年			教科番号	2D09	単位数 3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	プレゼンテーションの実施方法を学習・習得する。 プレゼンテーションソフトPowerPointを実習問題をもとに使用方法を習得する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの準備・リハーサル・実施・反省の流れをわかる。 ・プレゼンテーションソフトPowerPointの操作方法を習得する。 ・実際にプレゼンテーションを実施・体験をする。 					
教材名	30時間でマスタープレゼンテーション+PowerPoint2016					
資格の 取得目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの準備・リハーサル・実施・反省の流れを習得していること。 ・プレゼンテーションソフトPowerPointの操作を習得していること。 ・例題、実習問題を提出すること。 					
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性						
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの準備・リハーサル・実施・反省の流れを習得していること。 ・プレゼンテーションソフトPowerPointの操作を習得していること。 ・例題、実習問題を提出すること。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	40%	30%	30%	0%	100%

回数	講義内容
1	プレゼンテーションとは 今なぜプレゼンテーションか
2	プレゼンテーションとは ストーリー
3	プレゼンテーションとは 視覚資料の準備
4	PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成 PowerPointの基本操作。
5	PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成 PowerPointの基本操作。
6	PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成 PowerPointの基本操作。
7	PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成 プレゼンテーション資料の作成
8	PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成 プレゼンテーション資料の作成
9	PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成 プレゼンテーション資料の作成
10	プレゼンテーションのテクニック プレゼンテーション資料のブラッシュアップ。
11	プレゼンテーションのテクニック 図やグラフの挿入
12	プレゼンテーションのテクニック プレゼンテーション本番に向けて
13	プレゼンテーションの実施と反省 実際にプレゼンテーションを行う前に。
14	プレゼンテーションの実施と反省 わかりやすく正確に伝える工夫。
15	プレゼンテーションの実施と反省 リハーサルの進め方 実施
16	課題プレゼンテーション資料作成
17	課題プレゼンテーション資料作成
18	課題プレゼンテーション資料作成
19	プレゼンテーションのリハーサル実施
20	プレゼンテーションのリハーサル実施
21	課題プレゼンテーション資料修正
22	プレゼンテーションの本番実施
23	プレゼンテーションの本番実施
24	プレゼンテーションの反省

令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	卒業研究	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川/柿沼	
学 年	2年			教科番号	2D10	単位数 15.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	2年間の総合的な学習成果として、グループで作品をつくる					
到達目標	<p>①卒業研究の意義に基づいて立案した企画が、指導担当教員の承認を得ることが出来る</p> <p>②自ら立てたスケジュールに基づき、作業を遂行し記録することができる</p> <p>③グループで定めた完成目標に基づき、修得した知識・技能や自主的な調査・研究を行い、作品という形で具現化できる</p>					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かして、作品制作指導を行う。					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ・ 授業態度の項目は、授業の終期に個人及びグループ総括を行い、作品及びグループへの貢献度も評価対象とする。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	35%	35%	20%	10%	100%

回数	講義内容
1	卒業研究の意義、卒業研究授業スケジュール管理について、提出フォルダ構成の説明
2	企画原案作成
3	企画原案作成
4	企画原案作成
5	企画原案作成
6	企画原案プレゼン・グループ決定
7	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
8	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
9	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
10	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
11	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
12	企画書プレゼン・意見交換
13	企画書修正
14	企画書修正
15	企画書修正
16	企画書完成・提出
17	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
18	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
19	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
20	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
21	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
22	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
23	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
24	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
25	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック

回数	講義内容
26	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
27	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
28	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
29	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
30	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
31	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
32	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
33	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
34	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
35	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
36	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
37	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
38	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
39	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
40	中間プレゼン・講評会（クラス内）
41	中間プレゼン・講評会（クラス内）
42	中間プレゼン・講評会（クラス内）
43	中間プレゼン・講評会（クラス内）
44	作品修正・グループごとに今後の方針確認
45	作品修正・グループごとに今後の方針確認
46	作品修正・グループごとに今後の方針確認
47	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
48	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
49	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
50	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック

回数	講義内容
51	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
52	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
53	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
54	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
55	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
56	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
57	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
58	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
59	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
60	中間プレゼン・講評会（クラス内）
61	中間プレゼン・講評会（クラス内）
62	中間プレゼン・講評会（クラス内）
63	作品修正・グループごとに提出までのスケジュール確認
64	作品修正・グループごとに提出までのスケジュール確認
65	作品修正・グループごとに提出までのスケジュール確認
66	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
67	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
68	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
69	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
70	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
71	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
72	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
73	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
74	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
75	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック

回数	講義内容
76	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
77	β版(動作確認が可能な)作品提出・プレゼン・チェック
78	β版(動作確認が可能な)作品提出・プレゼン・チェック
79	作品修正・グループごとに最終提出までのスケジュール確認
80	作品修正・グループごとに最終提出までのスケジュール確認
81	作品修正・グループごとに最終提出までのスケジュール確認
82	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
83	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
84	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
85	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
86	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
87	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
88	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
89	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
90	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
91	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
92	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
93	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
94	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
95	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
96	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
97	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
98	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
99	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
100	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
回数	講義内容
101	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
102	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック

103	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
104	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
105	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
106	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
107	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
108	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
109	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
110	最終プレゼン・講評会（クラス内）
111	最終プレゼン・講評会（クラス内）・クラス代表選出
112	最終プレゼン・講評会（クラス内）・クラス代表選出
113	作品修正・グループごとに展示・プレゼンまでのスケジュール確認
114	作品修正・グループごとに展示・プレゼンまでのスケジュール確認
115	作品修正・グループごとに展示・プレゼンまでのスケジュール確認
116	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
117	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
118	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
119	実制作・週間作業報告書作成・進捗チェック
120	最終提出〆切・卒業研究総括

令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	キャリアデザインⅡ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	柿沼	
学 年	2年			教科番号	2D11	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	○	△				
授業概要	キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を持ち、社会的・職業的自立に向けた基盤となる能力や態度を学び、修得する。そのために、実践行動学プログラムや、アサーショントレーニングなど複合的に学ぶ。最終的に内定へ向けた就職支援を行う。					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> ①学ぶこと、働くことの意義、多様性を理解する。 ②実践行動学や自己ブランディングや外部・内部講演などを通じて、自己理解が出来る。 ③自己の適性に合わせた内定先を見つけ、積極的な就職活動を行う。 ④規律ある学生生活を送る。 ⑤行事の意義を理解し、積極的に役割を持ち、参加する。 					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・夢実現のための実践行動学／実践行動学研究所出版 ・入社1年目の教科書／ダイヤモンド社 ・超速マスター！一般常識&時事問題／高橋書店 ・授業配布プリント 					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性						
履修に あたっての 留意点	<ol style="list-style-type: none"> ①行事の出席・取り組み状況も評価の中にも含める。 ②主体性も身につける科目のため、授業への積極的な参加が求められる。 ③提出物は、完成度と、提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	20%	40%	40%	0%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション、各種委員選出
2	2_就職活動について
3	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア1
4	就職活動指導
5	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア2
6	適職開発室講義(自己分析と職業選択)
7	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア3
8	校長先生講義(就職活動選考時の心構えと行動について)
9	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア4
10	就職部講義(人事担当からみた今年の学生の情報)
11	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア5
12	就職活動基礎知識の復習
13	就職活動指導(履歴書、自己PRブラッシュアップ)、個人ガイダンス
14	就職活動指導(履歴書、自己PRブラッシュアップ)、個人ガイダンス
15	就職活動指導(サイトの活用、企業との連絡の仕方)
16	就職活動指導(サイトの活用、企業との連絡の仕方)
17	就職活動指導(クラス内情報交換)
18	就職活動指導(クラス内情報交換)
19	就職活動指導(入社試験の種類、模擬試験)
20	就職活動指導(入社試験の種類、模擬試験)
21	就職活動指導(面接指導)
22	就職活動指導(面接指導)
23	就職活動指導(面接指導)
24	就職活動指導(面接指導)
25	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
26	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
27	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備

回数	講義内容
28	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
29	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
30	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
31	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
32	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
33	特別講演(9月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
34	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
35	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
36	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
37	特別講演(10月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
38	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
39	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
40	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
41	特別講演(11月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
42	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
43	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
44	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
45	特別講演(1月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
46	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
47	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
48	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導

令和6年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	企業実習	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者		
学 年	2年			教科番号	2D12	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
			○			
授業概要	企業や病院でのインターンシップ					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企業や病院の業務を直接体験することによって、基本姿勢を学ぶ。 2. 自分から積極的に挨拶ができるようになる。 3. 社会人として通用する立ち振る舞いを学ぶ。 4. 社会人として恥ずかしくない言葉遣いができる。 5. 自ら報告・連絡・相談ができるようにする。 6. 就職活動を真摯に行う心構えをつくる。 					
教材名	補助プリント					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う					
履修に あたっての 留意点	事前事後指導も評価に含める 提出期限を厳守					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	30%	20%	30%	20%	100%

回数	講義内容
1	事前学習:1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
2	事前学習:1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
3	実習
4	実習
5	実習
6	実習
7	実習
8	実習
9	実習
10	実習
11	実習
12	実習
13	実習
14	実習
15	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出
16	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出

令和5年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	課題研究	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者		
学 年	2年			教科番号	2D13	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	選択	
	○					
授業概要	各コースの実施内容やカリキュラムポリシーに則した課題を学生が設定し、調査・研究を行う。					
到達目標	学生が設定した課題の完成目標に基づき、自主的な調査・研究を行い、担当教員が指示した形式(作品、文書、レポート等)にまとめることができる。					
教材名	無し					
資格の 取得目標	研究内容により決定する□					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	課題研究のテーマについては、学生自身の自己研鑽、各学科・コースの学びに繋がる内容で、かつ主体的に行うこと。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	課題研究のテーマと目標設定を行う
2	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
3	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
4	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
5	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
6	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
7	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
8	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
9	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
10	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
11	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
12	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
13	まとめ
14	まとめ
15	まとめ
16	まとめ