

C Gデザイナー科

2023年度入学生対象 CGデザイナー科履修系統図

イラスト専攻/3DCGアニメーション専攻/グラフィックデザイン専攻

1年次		2年次	
前期	後期	前期	後期
【知識科目】			
色彩基礎 ②	ライセンス対策 ②		
作品鑑賞 ②	映像表現 ②		
PS・AI 基礎 ④	キャリアデザイン1 ②	キャリアデザイン3 ②	
イラスト基礎 ④	キャリアデザイン2 ②		
3DCG 基礎 ④	ビジネススキル ②		
グラフィックデザイン基礎 ④			
【共通演習科目】			
クッキー・デッサン1 ③	クッキー・デッサン2 ③	クッキー・デッサン3 ②	
造形基礎 ①			
【総合科目】			
	修了制作 ③	卒業制作企画 ⑥	卒業制作1 ③
プロジェクト演習1 ①	プロジェクト演習2 ①		卒業制作2 ③
	グループワーク1 ①	グループワーク2 ③	卒業制作3 ③
プランニング&コンテンツ1 ②	プランニング&コンテンツ2 ④		卒業制作4 ③
			就職対策1 (1.5)
			就職対策2 (1.5)
			職場見学 ③
			イベントプランニング ①
企業フォーカス ①	インターンシップ1 ②	インターンシップ2 ②	インターンシップ3 ③
			Office演習1 (1.5)
			Office演習2 (1.5)
<p>注意：太線は必修科目 ○の数字は単位数</p>			

【イラスト専攻 演習科目】

イラスト演習 1 ②

イラスト演習 3 ③

イラスト演習 2 ②

イラスト演習 4 ②

【3DCG アニメーション専攻 演習科目】

3 DCG 演習 1 ②

3 DCG 演習 3 ③

3 DCG 演習 2 ②

3 DCG 演習 4 ②

【グラフィックデザイン専攻 演習科目】

グラフィックデザイン演習 1 ②

グラフィックデザイン演習 3 ③

グラフィックデザイン演習 2 ②

グラフィックデザイン演習 4 ②

注意：太線は必修科目

○の数字は単位数

CG デザイナー科 実務経験のある教員による授業科目一覧

科目名	担当者名	単位数	時限数	実務経験と教育内容
グラフィックデザイン 基礎	金子友里香	4	60	制作現場での実践的かつ幅広い業務経験を活かして、アプリケーションの操作やノウハウを課題制作を通して学びます。
プランニング&コン テンツ 1	園下哲弘	2	30	デザインや映像制作現場での実践的かつ幅広い業務経験を活かして、アプリケーションの操作やノウハウを課題制作を通して学びます。
プランニング&コン テンツ 2	園下哲弘	4	60	デザインや映像制作現場での実践的かつ幅広い業務経験を活かして、アプリケーションの操作やノウハウを課題制作を通して学びます。
PS・AI 基礎	金子友里香	4	60	WEB やグラフィックデザイン制作現場での実践的かつ幅広い業務経験を活かして、アプリケーションの操作やデザイン制作のノウハウを課題制作を通して学びます。
	合計	10	240	

教科目名	色彩基礎 Basics of color	担当教師名	高橋 舞
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	方法・必選	講義・必修
		単位・時間	2単位・30時間

[授業の目的・方針]

色彩の基本を学び、色が持つ与える印象や組み合わせによる表現の幅を理解することを目標とする。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

色の事典 色彩の基礎・配色・使い方

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	色の本質	物理的な色の性質
第 2 回	色の構造	無彩色と有彩色 色の三属性
第 3 回	色の構造	トーン 色立体
第 4 回	色の混色	加法混色 減法混色
第 5 回	色の表し方	表色系
第 6 回	色の効果	色が及ぼす心理効果
第 7 回	配色の基本	色相による配色
第 8 回	配色の基本	トーンによる配色
第 9 回	配色の応用	配色を調和させるテクニック
第 10 回	配色の応用	配色を調和させるテクニック

教 科 目 名	P S ・ A I 基礎	担当教師名	金子 園下
	Basics of PS/AI	方法・必選	講義・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	4単位・60時間

[授業の目的・方針]

Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の特徴と用途を理解し、各専攻およびデジタルコンテンツ制作への応用と作品のクオリティーアップを目指す。Adobe Photoshop による画像のレタッチ・イラストの作成・フィルタを使ったテキストの作成方法を学ぶ。Adobe Illustrator によるパスの描画・画像・文字のレイアウト・入稿データの方法などを学ぶ。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物等により評価する。

[教科書]

世界一わかりやすい Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

WEB やグラフィックデザイン制作現場での実践的かつ幅広い業務経験を活かして、アプリケーションの操作やデザイン制作のノウハウを課題制作を通して学びます。

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	Photoshop/Illustrator の概要	デジタル画像の基礎について、ベクターとラスターについて
第 2 回	Illustrator 基礎①	図形や線の描画。パスとアンカーポイント
第 3 回	Photoshop 基礎①	レイヤー操作と色調補正
第 4 回	Illustrator 基礎②	オブジェクトの選択と基本的な変形
第 5 回	Photoshop 基礎②	色の設定とペイントの操作
第 6 回	Illustrator 基礎③	色と透明度の設定
第 7 回	Photoshop 基礎③	マスクの操作
第 8 回	Illustrator 基礎④	パターンとアピアランス
第 9 回	Photoshop 基礎④	フィルタと画像加工
第 10 回	コラージュ作品制作①	複数の画像を合成し、コラージュを作品を制作
第 11 回	ロゴデザイン①	オリジナルのロゴデザインを制作
第 12 回	コラージュ作品制作②	複数の画像を合成し、コラージュを作品を制作
第 13 回	ロゴデザイン②	オリジナルのロゴデザインを制作
第 14 回	コラージュ作品制作③	複数の画像を合成し、コラージュを作品を制作
第 15 回	ロゴデザイン③	オリジナルのロゴデザインを制作

教 科 目 名	イラスト基礎	担当教師名	篠原 瑛莉香
	Basics of illustration	方法・必選	講義・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	4単位・60時間

[授業の目的・方針]

イラスト制作のワークフロー・ペイントソフトの基本操作や作業効率を上げるテクニックを学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題の提出状況等により評価する。

[教科書]

現場で役立つ CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 時短テクニック

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	線画を描く・色を載せる	クリスタの基本操作、レイヤーの認識など。簡単なカットイラストの制作、塗り絵
第 2 回	ベクターレイヤーでできること 塗りのあれこれ	線画をベクターで制作する。ベクターだけの便利機能を役立てる。素材の使い方、基本的な塗り。色調補正・グラデーションマップなどの使い方
第 3 回	オリジナルキャラデザイン	オリジナルキャラの設定、デザインラフ。ベース彩色
第 4 回	オリジナルSDキャライラスト制作①	オリジナルSDキャラクターのラフ制作(ポーズ違い2体以上4体まで)
第 5 回	オリジナルSDキャライラスト制作②	(第4回の続き) SDキャラ線画
第 6 回	オリジナルSDキャライラスト制作③	(第5回の続き) SDキャラ彩色
第 7 回	オリジナルSDキャライラスト制作④	(第7回) SDキャラブラッシュアップ
第 8 回	オリジナルSDキャライラスト制作⑤	SDキャラクターイラストの講評 次回課題の説明
第 9 回	キャラクター立ち絵制作①	SDキャラクターを元に、同じキャラクターの立ち絵制作(5等身以上)ラフ・構図
第 10 回	キャラクター立ち絵制作②	(第9回の続き) 立ち絵の線画・ベース彩色
第 11 回	キャラクター立ち絵制作③	(第10回の続き) 立ち絵彩色

第 1 2 回	キャラクター立ち絵制作④	(第 11 回の続き) 立ち絵ブラッシュアップ・完成提出
第 1 3 回	キャラクター立ち絵制作⑤	立ち絵イラスト講評
第 1 4 回	かわいい似顔絵制作①	自己紹介・プロフィールページに掲載できるようなライトなテイストの自画像を作る (自画像だけでなく他者でも可)
第 1 5 回	かわいい似顔絵制作②	(かわいい似顔絵①の続き) 似顔絵彩色・完成&軽い講評

教 科 目 名	3 D C G 基 礎	担当教師名	園下 哲弘
	Basic of 3DCG	方法・必選	講義・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	4単位・60時間

[授業の目的・方針]

3DCG の仕組みと Autodesk Maya の機能を理解し、プリレンダー系 CG の制作を中心としたワークフローを学ぶ。3DCG 作品への応用とクオリティアップを常に目指し、ポートフォリオに作品を使用する。Autodesk Maya によるモデリング・マテリアル・マッピング・アニメーション・エフェクトの作成方法。Adobe Photoshop・Illustrator・After Effects・Premiere Pro による連携と使用方法。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	Maya の基本操作	基本操作、プリミティブモデルについて
第 2 回	モデリング	コンポーネント編集・モデリング
第 3 回	マテリアルとテクスチャー	マテリアルとテクスチャー、UV 展開
第 4 回	アニメーション	キーフレームアニメーション
第 5 回	振り返り、課題フォロー	振り返り、フォローアップ
第 6 回	セットアップ	モデルのセットアップを行う
第 7 回	カメラワークとライティング	MAYA Software と Arnold について
第 8 回	作品を作ってみる	キャラクター制作、背景制作、アニメーションを制作する
第 9 回	作品中間確認	制作進捗確認、内容解説、相談
第 10 回	作品提出、講評	作品提出と講評会

教 科 目 名	グラフィックデザイン基礎	担当教師名	金子 友里香
	Basic of Graphic design	方法・必選	講義・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	4単位・60時間

[授業の目的・方針]

グラフィックデザインの基礎知識を身に付けつつ、各アプリケーションの操作方法、制作物によるワークフローの仕組みと必要性を理解する。DTP の基本を通して Adobe Photoshop・Illustrator・InDesign などのアプリケーションを中心とした、操作方法および制作方法を学ぶ。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

制作現場での実践的かつ幅広い業務経験を活かして、アプリケーションの操作やノウハウを課題制作を通して学びます。

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	タイポグラフィ	グラフィックデザインについて
第 2 回	名刺制作①	タイポグラフィとレイアウトの基礎
第 3 回	名刺制作②	タイポグラフィとレイアウトの基礎
第 4 回	ピクトグラム制作①	スクエアモーフィックとフラットデザイン
第 5 回	ピクトグラム制作②	スクエアモーフィックとフラットデザイン、ピクトグラム、UI/UX デザイン
第 6 回	Illustrator 操作強化①	ベクターでの素材制作 (キャラ&着せ替え)
第 7 回	Illustrator 操作強化②	ベクターでの素材制作 (キャラ&着せ替え)
第 8 回	Illustrator 操作強化③	ベクターでの素材制作 (キャラ&着せ替え)
第 9 回	グッズデザイン①	プロダクトデザイン、パッケージデザイン
第 10 回	グッズデザイン②	エディトリアルデザインについて
第 11 回	グッズデザイン③	CG デザイン、イラストレーターについて
第 12 回	ポスター模倣課題①	紙面とデザイン
第 13 回	ポスター模倣課題②	紙面とデザイン
第 14 回	ポスター模倣課題③	紙面とデザイン
第 15 回	ポスター模倣課題④	紙面とデザイン

教 科 目 名	作品鑑賞	担当教師名	園下 哲弘
	Work appreciation	方法・必選	講義・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	2単位・30時間

[授業の目的・方針]

代表的な作品の鑑賞を通して、それぞれの作品が持つ魅力を分析し、感受性や創造性を磨きます。制作に対する姿勢を養います。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	授業オリエンテーション 作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 2 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 3 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 4 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 5 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 6 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 7 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 8 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 9 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。
第 10 回	作品鑑賞	代表的な作品を鑑賞し、表現の方法や展開を通して、作品の内容を考察します。

教 科 目 名	映像表現	担当教師名	園下 哲弘
	Picture expression	方法・必選	講義・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・30時間

[授業の目的・方針]

映像表現の手法について学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	映像表現について	映像表現方法について学ぶ
第 2 回	動画編集基礎①	動画編集ソフトの基礎的な操作を覚える
第 3 回	動画編集基礎②	動画編集ソフトの基礎的な操作を覚える
第 4 回	動画編集基礎③	動画編集ソフトの基礎的な操作を覚える
第 5 回	動画編集基礎④	動画編集ソフトの基礎的な操作を覚える
第 6 回	動画編集基礎⑤	動画編集ソフトの基礎的な操作を覚える
第 7 回	動画編集応用⑥	動画編集ソフトの実践的な操作を覚える
第 8 回	動画編集応用⑦	動画編集ソフトの実践的な操作を覚える
第 9 回	動画編集応用⑧	動画編集ソフトの実践的な操作を覚える
第 1 0 回	動画編集応用⑨	動画編集ソフトの実践的な操作を覚える
第 1 1 回	動画編集応用⑩	動画編集ソフトの実践的な操作を覚える
第 1 2 回	動画作品制作①	動画編集ソフトを使用し映像作品を制作する
第 1 3 回	動画作品制作②	動画編集ソフトを使用し映像作品を制作する
第 1 4 回	動画作品制作③	動画編集ソフトを使用し映像作品を制作する
第 1 5 回	動画作品制作④	動画編集ソフトを使用し映像作品を制作する

教 科 目 名	キャリアデザイン1	担当教師名	園下 哲弘
	Carrier design 1	方法・必選	講義・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・30時間

[授業の目的・方針]

クリエイター系職種での就職活動を前提としたポートフォリオの構成・内容を学び、ポートフォリオを作成します。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題点により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ポートフォリオの計画	作成あるいは再構成するポートフォリオを計画します。自身の作品の集約・修正を行い、志望する企業・職種に向けて最適な構成を計画します。
第 2 回	作成	計画をもとに作成に取り組みます。
第 3 回	作成	計画をもとに作成に取り組みます。
第 4 回	作成	計画をもとに作成に取り組みます。
第 5 回	作成・提出	計画をもとに作成に取り組み、完成版を作成し、提出します。

教科目名	キャリアデザイン2 Carrier design 2	担当教師名	園下 哲弘
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	方法・必選	講義・選択
		単位・時間	2単位・30時間

[授業の目的・方針]

クリエイター系職種での就職活動を前提としたポートフォリオの構成・内容を学び、ポートフォリオを作成します。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題点により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項目	内容
第 1 回	ポートフォリオの計画	作成あるいは再構成するポートフォリオを計画します。自身の作品の集約・修正を行い、志望する企業・職種に向けて最適な構成を計画します。
第 2 回	作成	計画をもとに作成に取り組みます。
第 3 回	作成	計画をもとに作成に取り組みます。
第 4 回	作成	計画をもとに作成に取り組みます。
第 5 回	作成・提出	計画をもとに作成に取り組み、完成版を作成し、提出します。

教 科 目 名	ビジネススキル	担当教師名	芝 亜砂美
	Business skill	方法・必選	講義・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・30時間

[授業の目的・方針]

クライアント・上司・先輩方などの関係者と仕事を共にするスタッフとして重要な「接遇マナー」、その方々とスムーズな人間関係を構築するために必要な「基本的マナー」等々を講義・実習で習得する。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

授業態度・提出物・期末テストによる総合評価。

[教科書]

プリント配布

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	接遇マナー I	美しいお辞儀の仕方について
第 2 回	言葉遣いマナー I	敬語の三種類その1
第 3 回	〃 II	〃 その2
第 4 回	〃 III	〃 その3
第 5 回	〃 IV	〃 その4
第 6 回	電話応対マナー I	電話実習その1
第 7 回	〃 II	〃 その2
第 8 回	〃 III	〃 その3
第 9 回	社会人マナー I	来客応対と訪問の基本マナー
第 10 回	〃 II	指示の受け方と報告、連絡・相談

教 科 目 名	ライセンス対策	担当教師名	園下 哲弘
	License measures	方法・必選	講義・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・30時間

[授業の目的・方針]

マルチメディア検定ベーシックの内容を中心に、理論と仕組みを学びます。また、検定の取得も目指します。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

期末試験と課題・マルチメディア検定ベーシックの合否等により評価する。

[教科書]

改定新版 入門マルチメディア

[参考書]

マルチメディア検定 エキスパート ベーシック 公式問題集

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	授業オリエンテーションとマルチメディアの特徴	アナログとデジタルの違い、マルチメディアを構成する要素などの基礎知識を学びます。
第 2 回	デジタル端末	コンテンツの操作・作成・視聴などに用いるデバイスなどの基礎知識を学びます。
第 3 回	コンテンツ作成のためのメディア処理	文書や画像・音声・動画・Web の作成や編集、または発信などの基礎知識を学びます。
第 4 回	インターネットと通信	インターネットの仕組みと役割のほか、ブロードバンドやモバイル通信の基礎知識を学びます。
第 5 回	インターネットで提供されるサービス	インターネットを通じたコミュニケーションサービスやツールなどの基礎知識を学びます。
第 6 回	インターネットビジネス	オンラインショッピング・金融サービス、広告とマーケティングなどの基礎知識を学びます。
第 7 回	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル	情報家電を通じたコンテンツやサービスなどの基礎知識を学びます。
第 8 回	社会に広がるマルチメディア	産業分野や公共サービスなど社会に広がるマルチメディアなどの基礎知識を学びます。
第 9 回	知的財産権	知的財産権についての基礎知識を学びます。
第 10 回	試験前対策	過去問題を中心に試験前対策を行います。

教科目名	造形基礎	担当教師名	坪川 夏織
	Basic of modeling	方法・必選	演習・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	1単位・30時間

[授業の目的・方針]

造形の基本から、立体把握・空間認識能力を養います。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題点により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	粘土による立体造形①	モチーフの奥行や立体感の表現を理解する。 粘土や粘土べらの特徴と使用法の説明
第 2 回	粘土による立体造形	合評
第 3 回	粘土による立体造形②	モチーフの奥行や立体感の表現を理解する
第 4 回	粘土による立体造形	モチーフの奥行や立体感の表現を理解する
第 5 回	粘土による立体造形	合評

教科目名	クロッキー・デッサン1	担当教師名	高橋 舞
	Crocky drawing 1	方法・必選	演習・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

クロッキー・デッサンなどの美術における基礎を中心に、観察力・表現力の向上をめざします。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題点により評価する。

[教科書]

基礎から身につくはじめてのデッサン

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	鉛筆デッサン・道具の説明	鉛筆の使い方 構図の取り方 幾何形態のデッサン(鉛筆) 人物クロッキー
第 2 回	鉛筆デッサン・幾何形態のデッサン(鉛筆)	人物クロッキー 講評会
第 3 回	木炭デッサン・木炭の使い方	二つ以上のモチーフの構図の取り方 静物デッサン(木炭) 人物クロッキー
第 4 回	木炭デッサン・静物デッサン(木炭)	人物クロッキー 講評会
第 5 回	石膏像デッサン・構図の取り方	石膏像(鉛筆) 人物クロッキー
第 6 回	石膏像デッサン・石膏像(鉛筆)	人物クロッキー
第 7 回	石膏像デッサン・石膏像(鉛筆)	人物クロッキー 講評会
第 8 回	木炭デッサン・構図の取り方	静物組モチーフ(木炭) 人物クロッキー
第 9 回	木炭デッサン・静物組モチーフ(木炭)	人物クロッキー
第 10 回	木炭デッサン・静物組モチーフ(木炭)	人物クロッキー 講評会
第 11 回	鉛筆デッサン・手(鉛筆)	人物クロッキー
第 12 回	鉛筆デッサン・手(鉛筆)	人物クロッキー 講評会
第 13 回	自由課題・モチーフと画材を任意で選ぶ	人物クロッキー

第 1 4 回	自由課題・モチーフと画材 を任意で選ぶ	人物クロッキー
第 1 5 回	自由課題・モチーフと画材 を任意で選ぶ	人物クロッキー 講評会

教 科 目 名	クロッキー・デッサン2	担当教師名	坪川 夏織
	Crocky drawing 2	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

クロッキー・デッサンを中心に、より難易度の高い課題に取り組み、高い観察力・表現力の向上をめざします。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題点により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	鉛筆デッサン（屋外写生）	屋外写生のための習作
第 2 回	アクリル画（屋外写生）①	アクリル画での屋外写生
第 3 回	アクリル画（屋外写生）②	アクリル画での屋外写生
第 4 回	アクリル画（屋外写生）③	講評会
第 5 回	木炭デッサン①	木炭によるデッサン
第 6 回	木炭デッサン②	講評会
第 7 回	アクリル画（点描）①	アクリル絵の具を使用した点描
第 8 回	アクリル画（点描）②	アクリル絵の具を使用した点描
第 9 回	アクリル画（点描）③	アクリル絵の具を使用した点描
第 10 回	アクリル画（点描）④	講評会
第 11 回	鉛筆デッサン①	角度による見え方の違いを意識したデッサン
第 12 回	鉛筆デッサン②	講評会
第 13 回	アクリル画（似顔絵）①	アクリル絵の具を使用し友人の似顔絵を描く
第 14 回	アクリル画（似顔絵）②	アクリル絵の具を使用し友人の似顔絵を描く
第 15 回	アクリル画（似顔絵）③	講評会

教科目名	イラスト演習 1	担当教師名	篠原 瑛莉香
	Illustration practice 1	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

キャラクターデザインの基本原則を理解して、ストーリー構成を考えたキャラクター設定の方法を学ぶ。童話や代表作品などを題材にキャラクター設定をベースとして、その設定の方法の説明と作成をおこなう。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション キャラクター設定	ストーリーに登場する人物の数には意味がある
第 2 回	キャラクター設定	ゲームキャラクターの4大要素
第 3 回	キャラクター設定	キャラクター設定
第 4 回	キャラクター設定	キャラクターの相関図を考える
第 5 回	キャラクター設定	伝説を利用した世界観造り。
第 6 回	(代表作品を題材)	設定メモの作成
第 7 回	(代表作品を題材)	デッサン&ポーズの決定、ベース色を決める
第 8 回	(代表作品を題材)	塗りの設定と仕上げ
第 9 回	自由課題	キャラクターの設定、相関図、世界観創り
第 10 回	自由課題	ラフデザイン
第 11 回	自由課題	ラフデザイン
第 12 回	自由課題	ポーズの決定、ベース色の決定
第 13 回	自由課題	塗りと仕上げ
第 14 回	自由課題	塗りと仕上げ
第 15 回	自由課題	講評

教科目名	イラスト演習2	担当教師名	園下 哲弘
	Illustration practice 2	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

キャラクターデザインの基本原則を理解して、ストーリー構成を考えたキャラクター設定の方法を学ぶ。童話や代表作品などを題材にキャラクター設定をベースとして、その設定の方法の説明と作成をおこなう。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション キャラクター設定	ストーリーに登場する人物の数とその意味を学びます。
第 2 回	キャラクター設定	ゲームキャラクターの4大要素を学びます。
第 3 回	キャラクター設定	キャラクター設定を学びます。
第 4 回	キャラクター設定	キャラクターの相関図を考察します。
第 5 回	キャラクター設定	伝説を利用した世界観造りを学びます。
第 6 回	(代表作品を題材)	設定メモの作成を行います。
第 7 回	(代表作品を題材)	デッサン&ポーズの決定、ベース色を決めます。
第 8 回	(代表作品を題材)	塗りの設定と仕上げについて学びます。
第 9 回	自由課題	キャラクターの設定、相関図、世界観創りを学びます。
第 10 回	自由課題	ラフデザインの作成。
第 11 回	自由課題	ラフデザインの作成。
第 12 回	自由課題	ポーズの決定、ベース色を決めます。
第 13 回	自由課題	塗りと仕上げを行います。
第 14 回	自由課題	塗りと仕上げを行います。
第 15 回	自由課題	講評を行います。

教科目名	3DCG演習1	担当教師名	園下 哲弘
	3DCG practice 1	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CGデザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

ポートフォリオを意識した3DCG映像コンテンツの制作。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項目	内容
第1回	企画	企画書の制作。テーマとコンセプトの決定
第2回	プロット	ストーリーの流れを決める
第3回	設定、デザイン	具体的なデザインや世界観の設定を作りこむ
第4回	絵コンテ	絵コンテの制作。完成図を決める
第5回	モデリング①	モデリング作業
第6回	モデリング②	モデリング作業
第7回	モデリング③	モデリング作業
第8回	セットアップ	モデルのセットアップ
第9回	リギング	リグの作成
第10回	モーショ①	カットごとのモーショ①付けを行う
第11回	モーショ②	カットごとのモーショ②付けを行う
第12回	モーショ③	カットごとのモーショ③付けを行う
第13回	レンダリング①	各カットを静止画として書き出す
第14回	コンポジット	各カットをつなぎ、シーンを作成する。
第15回	レンダリング②	制作したシーンを書き出す。

教科目名	3DCG演習2	担当教師名	園下 哲弘
	3DCG practice 2	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CGデザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

ポートフォリオを意識した3DCG映像コンテンツの制作。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	企画	企画書の制作。テーマとコンセプトの決定
第 2 回	プロット	ストーリーの流れを決める
第 3 回	設定、デザイン	具体的なデザインや世界観の設定を作りこむ
第 4 回	絵コンテ	絵コンテの制作。完成図を決める
第 5 回	モデリング①	モデリング作業
第 6 回	モデリング②	モデリング作業
第 7 回	モデリング③	モデリング作業
第 8 回	セットアップ	モデルのセットアップ
第 9 回	リギング	リグの作成
第 1 0 回	モーション①	カットごとのモーション付けを行う
第 1 1 回	モーション②	カットごとのモーション付けを行う
第 1 2 回	モーション③	カットごとのモーション付けを行う
第 1 3 回	レンダリング①	各カットを静止画として書き出す
第 1 4 回	コンポジット	各カットをつなぎ、シーンを作成する。
第 1 5 回	レンダリング②	制作したシーンを書き出す。

教 科 目 名	グラフィックデザイン演習 1	担当教師名	金子 友里香
	Graphic design Practice 1	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

グラフィックデザインや DTP における基礎知識と各種アプリケーションの操作を学び、グラフィック系デザイナーとして必要なスキルを身につけます。フライヤーやポスター・リーフレット・パンフレットなどの紙媒体を中心に学び、Web やスマートフォン・タブレット端末など、UI/UX についても必要に応じて学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション グラフィックデザインについて	グラフィックデザインの役割と基本
第 2 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 3 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 4 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 5 回	課題制作	課題の制作に取り組みます。
第 6 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 7 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 8 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 9 回	課題制作	課題の制作に取り組みます。
第 10 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 11 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 12 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 13 回	課題制作	課題の制作に取り組みます。
第 14 回	課題制作	課題の制作に取り組みます。
第 15 回	プレゼンテーション	講評を行います。

教 科 目 名	グラフィックデザイン演習 2	担当教師名	金子 友里香
	Graphic design Practice 2	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

グラフィックデザインや DTP における基礎知識と各種アプリケーションの操作を学び、グラフィック系デザイナーとして必要なスキルを身につけます。フライヤーやポスター・リーフレット・パンフレットなどの紙媒体を中心に学び、Web やスマートフォン・タブレット端末など、UI/UX についても必要に応じて学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション グラフィックデザインについて	グラフィックデザインの役割と基本
第 2 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 3 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 4 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 5 回	課題制作	課題の制作に取り組みます。
第 6 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 7 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 8 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 9 回	課題制作	課題の制作に取り組みます。
第 10 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 11 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 12 回	デザインについて	デザインとオペレーションを学びます。
第 13 回	課題制作	課題の制作に取り組みます。
第 14 回	課題制作	課題の制作に取り組みます。
第 15 回	プレゼンテーション	講評を行います。

教 科 目 名	プランニング&コンテンツ 1	担当教師名	園下 哲弘
	Planning & content 1	方法・必選	講義・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	2単位・30時間

[授業の目的・方針]

作品制作におけるワークフローの理解と、企画やスケジュールなどの重要性を学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価します。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

デザインや映像制作現場での実践的かつ幅広い業務経験を活かして、アプリケーションの操作やノウハウを課題制作を通して学びます。

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	プリプロダクション①	参考作品の鑑賞を行い、企画書について学びます
第 2 回	プリプロダクション②	参考作品の鑑賞を行い、企画書について学びます。
第 3 回	プリプロダクション③	参考作品の鑑賞を行い、企画書の制作を行います。
第 4 回	プリプロダクション④	企画書を完成させ、絵コンテの必要性を、制作を通して学びます。
第 5 回	プリプロダクション⑤	企画書を完成させ、絵コンテの必要性を、制作を通して学びます。
第 6 回	プリプロダクション⑥	撮影の際に必要な準備や基礎的知識を理解します。
第 7 回	作品制作	企画を具体化して作品を作る手順を学びます。
第 8 回	作品制作	企画を具体化して作品を制作します。
第 9 回	作品制作	企画を具体化して作品を制作します。
第 10 回	ポストプロダクション①	撮影素材の確認とデータの管理方法について学びます
第 11 回	ポストプロダクション②	動画編集の操作と基本を学び、編集作業を行います。
第 12 回	ポストプロダクション③	編集・加工、タイトルやクレジットの制作を学びます。
第 13 回	ポストプロダクション④	動画の書き出し方法から配信方法まで、コンシューマへ公開する一連のフローを学びます。
第 14 回	作品発表	作品のプレゼンテーションを行います。

第 1 5 回	作品発表	作品のプレゼンテーションを行います。
---------	------	--------------------

教科目名	プランニング&コンテンツ2	担当教師名	園下 哲弘
	Planning & content 2	方法・必選	講義・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	4単位・60時間

[授業の目的・方針]

作品制作におけるワークフローの理解と、企画やスケジュールなどの重要性を学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物・最終発表等により総合的に評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

デザインや映像制作現場での実践的かつ幅広い業務経験を活かして、アプリケーションの操作やノウハウを課題制作を通して学びます。

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション 企画立案	企画の立案、およびスケジュールの作成を行います。
第 2 回	企画立案	企画立案・スケジュール作成。
第 3 回	企画立案	企画立案・スケジュール作成。
第 4 回	企画立案	企画立案・スケジュール作成。
第 5 回	企画立案	企画立案・スケジュール作成。
第 6 回	中間企画プレゼン①	企画プレゼンを行います。
第 7 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 8 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 9 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 10 回	最終企画プレゼン	最終の企画プレゼンを行います。

教 科 目 名	グループワーク 1	担当教師名	園下 哲弘
	Group work 1	方法・必選	演習・必修
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	1単位・30時間

[授業の目的・方針]

グループ制作による、プロジェクトのマネジメントやコミュニケーションを学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物・発表内容を総合的に評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	企画概要説明	授業オリエンテーション・グループの決定
第 2 回	プランニング①	プランニング・取材先の調査
第 3 回	プランニング②	プランニング・取材先の調査
第 4 回	企画プレゼンテーション	プレゼンテーション
第 5 回	取材・撮影	取材・撮影
第 6 回	コンテンツ制作①	コンテンツの制作時間
第 7 回	中間プレゼンテーション	グループによるプレゼンテーション
第 8 回	コンテンツ制作②	コンテンツの制作時間
第 9 回	コンテンツ制作③	コンテンツの制作時間
第 10 回	最終プレゼンテーション	グループによる作品の講評会

教科目名	プロジェクト演習 1 Project practice 1	担当教師名	園下 哲弘
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	方法・必選	演習・選択
		単位・時間	1単位・30時間

[授業の目的・方針]

タイムリーな制作内容や課題に取り組み、それに応じたスキルを習得します。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	プランニング	制作内容の目的を理解したうえで、企画の立案に取り組みます。それに伴い、企画書の作成や、スケジュールの調整を行います。
第 2 回	制作	制作時間
第 3 回	制作	制作時間
第 4 回	制作	制作時間
第 5 回	プレゼンテーション	制作物のプレゼンテーションを行います。

教科目名	プロジェクト演習 2 Project practice 2	担当教師名	園下 哲弘
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	方法・必選	演習・選択
		単位・時間	1単位・30時間

[授業の目的・方針]

タイムリーな制作内容や課題に取り組み、それに応じたスキルを習得します。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	プランニング	制作内容の目的を理解したうえで、企画の立案に取り組みます。それに伴い、企画書の作成や、スケジュールの調整を行います。
第 2 回	制作	制作時間
第 3 回	制作	制作時間
第 4 回	制作	制作時間
第 5 回	プレゼンテーション	制作物のプレゼンテーションを行います。

教 科 目 名	修了制作 Completed production 1	担当教師名	園下 哲弘
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	方法・必選	演習・必修
		単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

1年次の集大成となる作品制作を行います。また、必要に応じて中間報告や完成の講評会を行う。

[履修に必要なこと]

企画の立案およびスケジュールの作成は、プランニング&コンテンツ2で行う。

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション制作	制作を行います。
第 2 回	制作	制作を行います。
第 3 回	制作	制作を行います。
第 4 回	制作	制作を行います。
第 5 回	制作	制作を行います。
第 6 回	制作	制作を行います。
第 7 回	制作	制作を行います。
第 8 回	制作	制作を行います。
第 9 回	制作	制作を行います。
第 1 0 回	制作	制作を行います。
第 1 1 回	制作	制作を行います。
第 1 2 回	制作	制作を行います。
第 1 3 回	制作	制作を行います。
第 1 4 回	制作	制作を行います。
第 1 5 回	講評会	完成した作品の講評会を行う。

教 科 目 名	企業フォーカス	担当教師名	園下 哲弘
	Companies focus	方法・必選	講義・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・前期	単位・時間	1単位・15時間

[授業の目的・方針]

企業を研究するとともに、業界で活躍するゲストを招き、クリエイティブ業界で求められる姿勢やスキルを学びます。

[履修に必要なこと]

社会人としてのマナーを身につけている事。

[成績評価方法]

レポート等で評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ガイダンス	スケジュールの確認等
第 2 回	企業研究 1	講演企業の概要について調査します
第 3 回	プロ講演 1	プロをお招きして講演していただく
第 4 回	企業研究 2	講演企業の概要について調査します
第 5 回	プロ講演 2	プロをお招きして講演していただく
第 6 回	企業研究 3	講演企業の概要について調査します
第 7 回	プロ講演 3	プロをお招きして講演していただく
第 8 回	企業研究 4	講演企業の概要について調査します
第 9 回	プロ講演 4	プロをお招きして講演していただく
第 1 0 回	企業研究 5	講演企業の概要について調査します
第 1 1 回	プロ講演 5	プロをお招きして講演していただく
第 1 2 回	企業研究 6	講演企業の概要について調査します
第 1 3 回	プロ講演 6	プロをお招きして講演していただく
第 1 4 回	報告資料作成	報告の準備を行います
第 1 5 回	報告資料提出	報告資料を提出します

教 科 目 名	インターンシップ 1	担当教師名	園下 哲弘
	Internship 1	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・1年・後期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

実際の職場での業務を行うことで、実際の職場の実体験として学習する。職場での業務と日頃学んで来た知識の違いを体験し、学んできた内容をどのように生かして行くのかを応用する力を鍛えることを目的とする。

[履修に必要なこと]

社会人としてのマナーを身につけている事。

[成績評価方法]

受け入れ先の評価・レポート等で評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ガイダンス	スケジュールの確認等
第 2 回	概要説明	実習先の概要について調査します
第 3 回	心構え	実習先での行動の注意点について学習します
第 4 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 5 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 6 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 7 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 8 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 9 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 10 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 11 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 12 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 13 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 14 回	報告会準備	報告の準備を行います
第 15 回	報告会	報告会を行います

教 科 目 名	キャリアデザイン 3	担当教師名	園下 哲弘
	Career design 3	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・前期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

企業向けのポートフォリオ展示会に向けたリサーチから、自身のポートフォリオや名刺の作成を行います。また、各学生がリサーチした情報をプレゼンテーションによって共有し、より幅広く企業や業界の情報を修得します。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題点により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション リサーチ・プランニング	目標とする企業や職種が求めるスキルを理解する。
第 2 回	リサーチ・プランニング	リサーチによって計画した内容をもとにプレゼンテーションを行います。
第 3 回	ポートフォリオ作成	作成に取り組みます。
第 4 回	ポートフォリオ作成	作成に取り組みます。
第 5 回	ポートフォリオ作成	作成に取り組みます。
第 6 回	ポートフォリオ作成	作成に取り組みます。
第 7 回	ポートフォリオ作成	作成に取り組みます。
第 8 回	プレゼンテーション	完成したポートフォリオのプレゼンテーションを行います。
第 9 回	修正・準備	ポートフォリオの修正とイベントの準備。
第 10 回	修正・準備	ポートフォリオの修正とイベントの準備。

教科目名	クロッキー・デッサン3	担当教師名	坪川 夏織
	Crocky drawing 3	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・前期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

より高度なクロッキーやデッサンへ取り組み、高い観察力と表現力を身に着ける。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	木炭デッサン	※授業開始時に毎回人物クロッキーを実施してから課題の製作に入ることとする
第 2 回	木炭デッサン	合評
第 3 回	静物デッサン	好きな画材とモチーフを選んで製作
第 4 回	静物デッサン	好きな画材とモチーフを選んで製作 合評
第 5 回	鉛筆デッサン①	照明による違い
第 6 回	鉛筆デッサン②	照明による違い 合評
第 7 回	アクリル画	学校内写生
第 8 回	アクリル画	学校内写生
第 9 回	アクリル画	学校内写生
第 10 回	アクリル画	学校内写生 合評

教科目名	イラスト演習3	担当教師名	篠原 瑛莉香
	Illustration practice 3	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・前期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

外部コンテストなども利用し、より洗練されたキャラクターデザイン・設定の掘り下げなどでポートフォリオの充実を図ります。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項目	内容
第 1 回	オリエンテーション 擬人化【2】①（背景有）	擬人化課題【1】は一年次に履修済。課題「チェスの駒」ラフ制作 背景ありのカード絵のようなもの
第 2 回	擬人化【2】②	（第1回の続き）線画、ベース彩色
第 3 回	擬人化【2】③	（第2回の続き）彩色
第 4 回	擬人化【2】④	（第3回の続き）彩色・ブラッシュアップ
第 5 回	キャラクター表情集 アイテム設定画①	第1回～3回で制作した擬人化キャラの掘り下げ。表情差分、所持アイテムの設定
第 6 回	キャラクター表情集 アイテム設定画②	（第5回の続き）ラフ・線画・ベース彩色
第 7 回	キャラクター表情集 アイテム設定画③	（第6回の続き）彩色・ブラッシュアップ
第 8 回	コンテスト用制作物	Pixiv、登竜門等への投稿作品制作
第 9 回	コンテスト用制作物②	（第8回の続き）
第 10 回	コンテスト用制作物③	（第9回の続き）
第 11 回	自由課題①	ポートフォリオに不足しているものを補完
第 12 回	自由課題②	（第11回の続き）
第 13 回	最終課題	総まとめ課題の制作を行います。 コンテスト形式を予定
第 14 回	最終課題	（第13回の続き）
第 15 回	最終課題と講評	総まとめ課題の制作を行います。講評。

教科目名	イラスト演習 4	担当教師名	園下 哲弘
	Illustration practice 4	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・前期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

イラストの表現を応用した作品制作に取り組みます。また、必要に応じてコンテストでの入賞を目指し、作品の応募を行います。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	イラスト制作と講評	オリエンテーション・イラスト要素の分解と背景・プロップ・エフェクトデザイン
第 2 回	イラスト制作と講評	造形・人体作画トレーニング
第 3 回	イラスト制作と講評	造形・人体作画トレーニング
第 4 回	イラスト制作と講評	背景とパース作画
第 5 回	イラスト制作と講評	背景とパース作画
第 6 回	イラスト制作と講評	キャラクターと背景作画
第 7 回	イラスト制作と講評	キャラクターと背景作画
第 8 回	イラスト制作と講評	UI エフェクト作画
第 9 回	イラスト制作と講評	UI エフェクト作画
第 1 0 回	イラスト制作と講評	UI エフェクト作画
第 1 1 回	イラスト制作と講評	プロップデザイン作画・トレーニング
第 1 2 回	イラスト制作と講評	プロップデザイン作画・トレーニング
第 1 3 回	イラスト制作と講評	プロップデザイン作画・トレーニング
第 1 4 回	イラスト制作と講評	イラストレーション作品の制作
第 1 5 回	講評	完成した作品の講評を行います

教科目名	3DCG演習3	担当教師名	園下 哲弘
	3DCG practice 3	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CGデザイナー科・2年・前期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

キャラクターのアニメーションを中心に学びます。人物の動きによる、行動や感情の表現のほか、重心バランスなど物理的な影響を理解し、作品に応用できる表現力を修得します。また、3DCGキャラクターのアニメーションに不可欠なスキニングなどのセットアップについても必要に応じて学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題点により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション スキニング基礎	キャラクターのスキニング方法と、セットアップについて学びます。
第 2 回	スキニング	キャラクターのスキニング方法と、セットアップについて学びます。
第 3 回	ポージング	アニメーションの要素となるポーズを学びます。
第 4 回	ポージング	2つのポーズを作成し、時間と正確さを学びます。
第 5 回	ポージング	2つのポーズを限られた時間内で表現します。
第 6 回	待機モーション	ゲームを想定した待機モーションを作成します。
第 7 回	ジャンプ&着地	キャラクターの体重を意識した動作を学びます。
第 8 回	歩き (ループ)	歩きのループアニメーションを作成します。
第 9 回	走り (ループ)	走りのループアニメーションを作成します。
第 10回	歩き①	移動ありのアニメーションを作成します。
第 11回	歩き②	①の続きを作成します。
第 12回	歩き③	①の続きを作成します。
第 13回	応用①	一連のアニメーションを組み合わせた課題に取り組みます。
第 14回	応用②	一連のアニメーションを組み合わせた課題に取り組みます。
第 15回	応用③	一連のアニメーションを組み合わせた課題に取り組みます。

教科目名	3DCG演習4	担当教師名	園下 哲弘
	3DCG practice 4	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CGデザイナー科・2年・前期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

3DCG の表現を応用した作品制作に取り組みます。また、必要に応じてコンテストでの入賞を目指し、作品の応募を行います。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題点により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項目	内容
第 1 回	オリエンテーション プランニング	プランニングとして、企画書やスケジュール、ラフデザインの制作を行います。
第 2 回	制作	作品の制作。
第 3 回	制作	作品の制作。
第 4 回	制作	作品の制作。
第 5 回	制作	作品の制作。
第 6 回	制作	作品の制作。
第 7 回	制作	作品の制作。
第 8 回	制作	作品の制作。
第 9 回	制作	作品の制作。
第 10 回	講評	完成した作品の講評を行います。

教 科 目 名	グラフィックデザイン演習 3	担当教師名	井元 耕
	Graphic design practice 3	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・前期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

課題の制作を通して、グラフィックデザインについて学び、デザイナーとしてのノウハウを身に付けます。また、必要に応じて専門的・実践的かつトレンドに合わせた内容を学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション	より高度なグラフィックデザインについて学びます
第 2 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 3 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 4 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 5 回	制作課題	課題の制作に取り組みます
第 6 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 7 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 8 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 9 回	制作課題	課題の制作に取り組みます
第 10 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 11 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 12 回	デザインについて	デザインの応用と学びます
第 13 回	制作課題	課題の制作に取り組みます
第 14 回	制作課題	課題の制作に取り組みます
第 15 回	プレゼンテーション	講評を行います。

教 科 目 名	グラフィックデザイン演習 4	担当教師名	金子 友里香
	Graphic design practice 4	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・前期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

グラフィックデザインの表現を応用した作品制作に取り組みます。また、必要に応じてコンテストでの入賞を目指し、作品の応募を行います。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション プランニング	プランニングとして、企画書やスケジュール、ラフデザインの制作を行います。
第 2 回	制作	作品の制作。
第 3 回	制作	作品の制作。
第 4 回	制作	作品の制作。
第 5 回	制作	作品の制作。
第 6 回	制作	作品の制作。
第 7 回	制作	作品の制作。
第 8 回	制作	作品の制作。
第 9 回	制作	作品の制作。
第 1 0 回	制作	作品の制作。
第 1 1 回	制作	作品の制作。
第 1 2 回	制作	作品の制作。
第 1 3 回	制作	作品の制作。
第 1 4 回	制作	作品の制作。
第 1 5 回	講評	完成した作品の講評を行います。

教科目名	グループワーク 2	担当教師名	園下 哲弘
	Group work 2	方法・必選	演習・必修
科・年・期	CG デザイナー科・2年・前期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

グループ制作による、プロジェクトのマネジメントやコミュニケーションを学びます。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出課題・発表内容等により総合的に評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	企画概要説明	授業オリエンテーション・グループの決定
第 2 回	プランニング①	プランニング・取材先の調査
第 3 回	プランニング②	プランニング・取材先の調査
第 4 回	企画プレゼンテーション	プレゼンテーション
第 5 回	取材・撮影	取材・撮影
第 6 回	コンテンツ制作①	コンテンツの制作時間
第 7 回	コンテンツ制作②	コンテンツの制作時間
第 8 回	コンテンツ制作③	コンテンツの制作時間
第 9 回	コンテンツ制作④	コンテンツの制作時間
第 10 回	中間プレゼンテーション	グループによるプレゼンテーション
第 11 回	コンテンツ制作⑤	コンテンツの制作時間
第 12 回	コンテンツ制作⑥	コンテンツの制作時間
第 13 回	コンテンツ制作⑦	コンテンツの制作時間
第 14 回	コンテンツ制作⑧	コンテンツの制作時間
第 15 回	最終プレゼンテーション	グループによる作品の講評会

教 科 目 名	卒業制作企画	担当教師名	園下 哲弘
	Graduation production planning	方法・必選	講義・必修
科・年・期	CG デザイナー科・2年・前期	単位・時間	6単位・90時間

[授業の目的・方針]

卒業制作へ向けた企画立案やスケジュール作成を行います。また、必要に応じてプレゼンテーションを行います。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

課題により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション 企画立案	企画の立案、およびスケジュールの作成を行います。
第 2 回	企画立案	企画立案・スケジュール作成。
第 3 回	企画立案	企画立案・スケジュール作成。
第 4 回	企画立案	企画立案・スケジュール作成。
第 5 回	企画立案	企画立案・スケジュール作成。
第 6 回	中間企画プレゼン①	1回目の企画プレゼンを行います。
第 7 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 8 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 9 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 10 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 11 回	中間企画プレゼン②	2回目の企画プレゼンを行います。
第 12 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 13 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 14 回	企画調整	プレゼンでの講評をもとに調整。
第 15 回	最終企画プレゼン	最終の企画プレゼンを行います。

教 科 目 名	卒業制作 1	担当教師名	園下 哲弘
	Graduation production 1	方法・必選	演習・必修
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

2年間の集大成となる作品を制作する。必要に応じて中間発表を行い、教員・講師・ゲストや学生からの講評を行い、より高いクオリティの作品を目標とする。

[履修に必要なこと]

卒業制作の内容やスケジュールなどの企画は、卒業制作企画内で完成させること。

[成績評価方法]

中間発表・最終発表・制作物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション 制作	作品の制作を行います。
第 2 回	制作	作品の制作を行います。
第 3 回	制作	作品の制作を行います。
第 4 回	制作	作品の制作を行います。
第 5 回	制作	作品の制作を行います。
第 6 回	制作	作品の制作を行います。
第 7 回	制作	作品の制作を行います。
第 8 回	制作	作品の制作を行います。
第 9 回	制作	作品の制作を行います。
第 10 回	制作	作品の制作を行います。
第 11 回	制作	作品の制作を行います。
第 12 回	制作	作品の制作を行います。
第 13 回	制作	作品の制作を行います。
第 14 回	制作	作品の制作を行います。
第 15 回	プレゼンテーション	作品のプレゼンテーションを行います。

教 科 目 名	卒業制作 2	担当教師名	園下 哲弘
	Graduation production 2	方法・必選	演習・必修
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

2年間の集大成となる作品を制作する。必要に応じて中間発表を行い、教員・講師・ゲストや学生からの講評を行い、より高いクオリティの作品を目標とする。

[履修に必要なこと]

卒業制作の内容やスケジュールなどの企画は、卒業制作企画内で完成させること。

[成績評価方法]

中間発表・最終発表・制作物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション 制作	作品の制作を行います。
第 2 回	制作	作品の制作を行います。
第 3 回	制作	作品の制作を行います。
第 4 回	制作	作品の制作を行います。
第 5 回	制作	作品の制作を行います。
第 6 回	制作	作品の制作を行います。
第 7 回	制作	作品の制作を行います。
第 8 回	制作	作品の制作を行います。
第 9 回	制作	作品の制作を行います。
第 10回	制作	作品の制作を行います。
第 11回	制作	作品の制作を行います。
第 12回	制作	作品の制作を行います。
第 13回	制作	作品の制作を行います。
第 14回	制作	作品の制作を行います。
第 15回	制作	作品の制作を行います。

教 科 目 名	イベントプランニング	担当教師名	園下 哲弘
	Event Planning	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	1単位・30時間

[授業の目的・方針]

学校祭や研修旅行といった学校や学科で行われる実際のイベントで企画・立案と、実行・運営を行います。

グループ学習を通してコミュニケーション能力を高め、情報を処理するノウハウや知識を習得することを目標とします。

[履修に必要なこと]

グループ毎の話し合いや情報の収集・整理・発表が中心となります。積極的に参加することが必要とされます。

[成績評価方法]

レポート・発表等により評価する。

[教科書]

プリント配布

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ガイダンス	今後のスケジュール、方針、評価等
第 2 回	学校祭を企画する	企画書作成
第 3 回	学校祭実施準備	実施準備
第 4 回	〃	〃
第 5 回	学校祭実施	イベント実施
第 6 回	〃	〃
第 7 回	発表会準備	視覚的資料作成
第 8 回	学校祭発表会	プレゼンテーション
第 9 回	研修旅行を企画する	企画書作成
第 10 回	研修旅行実施準備	実施準備
第 11 回	〃	〃
第 12 回	研修旅行実施	イベント実施
第 13 回	〃	〃
第 14 回	発表会準備	視覚的資料作成
第 15 回	研修旅行発表会	プレゼンテーション

教 科 目 名	インターンシップ 2	担当教師名	園下 哲弘
	Internship 2	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	2単位・60時間

[授業の目的・方針]

実際の職場での業務を行うことで、実際の職場の実体験として学習する。職場での業務と日頃学んで来た知識の違いを体験し、学んできた内容をどのように生かして行くのかを応用する力を鍛えることを目的とする。

[履修に必要なこと]

社会人としてのマナーを身につけている事。

[成績評価方法]

受け入れ先の評価・レポート等で評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ガイダンス	スケジュールの確認等
第 2 回	概要説明	実習先の概要について調査します
第 3 回	心構え	実習先での行動の注意点について学習します
第 4 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 5 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 6 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 7 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 8 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 9 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 10 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 11 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 12 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 13 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 14 回	報告会準備	報告の準備を行います
第 15 回	報告会	報告会を行います

教 科 目 名	卒業制作 3	担当教師名	園下 哲弘
	Graduation production 3	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

2年間の集大成となる作品を制作する。必要に応じて中間発表を行い、教員・講師・ゲストや学生からの講評を行い、より高いクオリティの作品を目標とする。

[履修に必要なこと]

卒業制作の内容やスケジュールなどの企画は、卒業制作企画内で完成させること。

[成績評価方法]

中間発表・最終発表・制作物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション 制作	作品の制作を行います。
第 2 回	制作	作品の制作を行います。
第 3 回	制作	作品の制作を行います。
第 4 回	制作	作品の制作を行います。
第 5 回	制作	作品の制作を行います。
第 6 回	制作	作品の制作を行います。
第 7 回	制作	作品の制作を行います。
第 8 回	制作	作品の制作を行います。
第 9 回	制作	作品の制作を行います。
第 10 回	制作	作品の制作を行います。
第 11 回	制作	作品の制作を行います。
第 12 回	制作	作品の制作を行います。
第 13 回	制作	作品の制作を行います。
第 14 回	制作	作品の制作を行います。
第 15 回	制作	作品の制作を行います。

教 科 目 名	卒業制作 4	担当教師名	園下 哲弘
	Graduation production 4	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

2年間の集大成となる作品を制作する。必要に応じて中間発表を行い、教員・講師・ゲストや学生からの講評を行い、より高いクオリティの作品を目標とする。

[履修に必要なこと]

卒業制作の内容やスケジュールなどの企画は、卒業制作企画内で完成させること。

[成績評価方法]

中間発表・最終発表・制作物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	オリエンテーション 制作	作品の制作を行います。
第 2 回	制作	作品の制作を行います。
第 3 回	制作	作品の制作を行います。
第 4 回	制作	作品の制作を行います。
第 5 回	制作	作品の制作を行います。
第 6 回	制作	作品の制作を行います。
第 7 回	制作	作品の制作を行います。
第 8 回	制作	作品の制作を行います。
第 9 回	制作	作品の制作を行います。
第 10 回	制作	作品の制作を行います。
第 11 回	制作	作品の制作を行います。
第 12 回	制作	作品の制作を行います。
第 13 回	制作	作品の制作を行います。
第 14 回	制作	作品の制作を行います。
第 15 回	制作	作品の制作を行います。

教科目名	インターンシップ3	担当教師名	園下 哲弘
	Internship 3	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

実際の職場での業務を行うことで、実際の職場の実体験として学習する。職場での業務と日頃学んで来た知識の違いを体験し、学んできた内容をどのように生かして行くのかを応用する力を鍛えることを目的とする。

[履修に必要なこと]

社会人としてのマナーを身につけている事。

[成績評価方法]

受け入れ先の評価・レポート等で評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ガイダンス	スケジュールの確認等
第 2 回	概要説明	実習先の概要について調査します
第 3 回	心構え	実習先での行動の注意点について学習します
第 4 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 5 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 6 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 7 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 8 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 9 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 10 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 11 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 12 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 13 回	インターンシップ	職場で実習をします
第 14 回	報告会準備	報告の準備を行います
第 15 回	報告会	報告会を行います

教 科 目 名	職場見学	担当教師名	園下 哲弘
	Visit to Workplace	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	3単位・90時間

[授業の目的・方針]

実際の職場の業務を見学することで、これまで学習してきた内容との違いを確認する。
また、通常の授業では体験できない内容を見学することで、学習の目的意識の向上を目指す。

[履修に必要なこと]

社会人としてのマナーを身につけている事。

[成績評価方法]

レポート等で評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ガイダンス	スケジュールの確認等
第 2 回	概要説明	実習先の概要について調査します
第 3 回	心構え	実習先での行動の注意点について学習します
第 4 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 5 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 6 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 7 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 8 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 9 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 1 0 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 1 1 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 1 2 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 1 3 回	職場見学	実際の職場を見学します
第 1 4 回	報告会準備	報告の準備を行います
第 1 5 回	報告会	報告会を行います

教 科 目 名	O f f i c e 演 習 1	担当教師名	手塚 一志
	Office Practice 1	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	1.5 単位・45 時間

[授業の目的・方針]

パソコンの基本操作から、仕事で必須の技術となる表計算とデータベースについて、その概要を理解し与えられた基本的な課題を作成できるようにする。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

期末試験・提出課題・学習態度で評価する。

[教科書]

Microsoft Excel 2016 対策テキスト&問題集
富士通オフィス機器著 FOM 出版

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	表計算ソフトの基本操作	表計算ソフトの基本的な考え方
第 2 回	表計算ソフトの計算	計算式の書き方、複写と移動
第 3 回	表計算ソフトの書式と罫線	表を見易くするためのテクニック
第 4 回	表計算ソフトの関数 1	Sum Min Max などの関数
第 5 回	表計算ソフトの関数 2	Count Avg などの関数
第 6 回	表計算ソフトの関数 3	If などの関数
第 7 回	表計算ソフトの関数 4	Vlookup Hlookup などの関数
第 8 回	表計算ソフトのグラフ 1	表現技法
第 9 回	表計算ソフトの検索機能	データベースとしての操作
第 10 回	表計算ソフトの活用方法	表計算ソフトの応用の仕方
第 11 回	総合課題 1	課題の作成と提出
第 12 回	総合課題 2	課題の作成と提出
第 13 回	総合課題 3	課題の作成と提出
第 14 回	総合課題 4	課題の作成と提出
第 15 回	総合課題 5	課題の作成と提出

教 科 目 名	Office 演習 2	担当教師名	手塚 一志
	Office Practice 2	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	1.5 単位・45 時間

[授業の目的・方針]

パソコンの基本操作から、仕事で必須の技術となる文書作成について、その概要を理解し与えられた基本的な課題を作成できるようにする。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

期末試験・提出課題・学習態度で評価する。

[教科書]

Microsoft Word 2016 対策テキスト&問題集
富士通オフィス機器著 FOM 出版

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	文書の作成と管理 1	文書を作成する・文書の書式を設定する
第 2 回	文書の作成と管理 2	文書を印刷する、保存する
第 3 回	書式設定 1	文字列や段落を挿入する
第 4 回	書式設定 2	文字列や段落の書式を設定する
第 5 回	表やリストの作成 1	表を作成する、変更する
第 6 回	表やリストの作成 2	リストを作成する、変更する
第 7 回	参考資料の作成と管理 1	参照情報や記号を作成する、管理する
第 8 回	参考資料の作成と管理 2	参考資料を作成する、管理する
第 9 回	グラフィック要素の挿入と書式設定 1	グラフィック要素を挿入する、書式設定をする
第 10 回	グラフィック要素の挿入と書式設定 2	SmartArt を挿入する、書式設定する
第 11 回	総合課題 1	課題の作成と提出
第 12 回	総合課題 2	課題の作成と提出
第 13 回	総合課題 3	課題の作成と提出
第 14 回	総合課題 4	課題の作成と提出
第 15 回	総合課題 5	課題の作成と提出

教 科 目 名	就職対策 1	担当教師名	園下 哲弘
	Technique of Employment Examination 1	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	1.5 単位・45 時間

[授業の目的・方針]

就職に対する心構えを学ぶ。また、就職試験対策や作文の書き方などを学習する。

[履修に必要なこと]

[成績評価方法]

提出物等により評価する。

[教科書]

面接対策&ビジネスマナー ウイネット

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ガイダンス	今後のスケジュール、方針、評価等
第 2 回	模擬試験対策	就職作文の書き方について
第 3 回	〃	就職作文練習
第 4 回	〃	就職作文練習
第 5 回	就職模擬試験	
第 6 回	ビジネスマナー基礎	社会人になるとは・基本動作
第 7 回	〃	言葉づかい・電話対応・電子メールでのマナー
第 8 回	面接対策	面接の目的
第 9 回	〃	自己分析
第 10 回	〃	自己PR作成
第 11 回	〃	志望動機作成
第 12 回	〃	エントリーシート・履歴書作成
第 13 回	〃	企業訪問
第 14 回	〃	面接試験
第 15 回	企業説明会	

教 科 目 名	就職対策 2	担当教師名	園下 哲弘
	Technique of Employment Examination 2	方法・必選	演習・選択
科・年・期	CG デザイナー科・2年・後期	単位・時間	1.5 単位・45 時間

[授業の目的・方針]

就職活動に必要なマナーや知識・書類作成方法などを学ぶ。
実際の就職活動を行う。

[履修に必要なこと]

就職したいという強い意思。

[成績評価方法]

活動報告書・提出物等により評価する。

[教科書]

[参考書]

[実務経験・教育内容]

*実務経験のある教員による授業科目：□

[授業計画]

回	項 目	内 容
第 1 回	ガイダンス	今後のスケジュール、方針、評価等
第 2 回	就職ガイドライン	会社選定から入社試験に至るまでのプロセス
第 3 回	〃	を順を追って説明する。
第 4 回	企業研究	業界の職種や業種を調べる。
第 5 回	〃	企業の事業内容や規模を調べる。
第 6 回	志望動機	頭の中を整理し志望動機を洗い出す。
第 7 回	〃	志望動機を明確に文書化する。
第 8 回	履歴書の書き方	基本的な履歴書の書き方を学ぶ。
第 9 回	〃	企業を仮定して本番さながらの履歴書を書く。
第 1 0 回	アプローチ方法	電話のマナーについて学ぶ。
第 1 1 回	〃	メールの書き方について学ぶ。
第 1 2 回	面接練習	面接の種類と選考ポイント。
第 1 3 回	〃	面接の流れと注意点。
第 1 4 回	〃	面接担当者の 4 つの視点。
第 1 5 回	企業説明会	各種説明会への参加