

授業概要(シラバス)

※下記科目は全て実務経験のある教員等による授業科目

項目	内容	
授業科目	グループ制作実習	
授業方法	座学＋実習	
実施期間	通年	
コマ数/週	3 後期 4	
達成目標	グループで作品制作を行い、高いクオリティの作品制作を目指す	
授業内容 (サブタイトル)	企画立案	スケジュール管理
	ミーティング	企画発表
	データ管理	中間発表
	最終発表	振り返り文書作成
	作品展示	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	3D グラフィック実習Ⅱ	
授業方法	座学＋実習	
実施期間	通年	
コマ数/週	3	
達成目標	応用的な 3D モデリング技術の習得	
授業内容 (サブタイトル)	基本操作練習	操作、ツールの復習と練習
	キャラクターデザイン	3D キャラクターの三面図制作
	キャラクターモデリング	モデリングとテクスチャワーク
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	一般教養Ⅱ	
授業方法	座学	
実施期間	前期	
コマ数/週	2	
達成目標	就職に必要とされる技術と知識の習得	
授業内容 (サブタイトル)	履歴書作成	企業研究方法講座
	面接対策講座	就職用作品集講座
	筆記試験対策	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	グラフィックデザインⅡ	
授業方法	座学＋実習	
実施期間	通年	
コマ数/週	3	
達成目標	応用的なグラフィックデザイン技術の習得	
授業内容 (サブタイトル)	Photoshop	操作、ツールの復習と練習
	Illustrator	操作、ツールの復習と練習
	デジタルアート	複数ソフトを利用した制作
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	デジタルイラストⅡ	
授業方法	座学＋実習	
実施期間	通年	
コマ数/週	5	
達成目標	応用的なデジタルイラストスキルの習得	
授業内容 (サブタイトル)	基本操作復習・練習	ソフト、操作、ツール復習
	イラスト応用①	イラストアニメーション
	イラスト応用②	Vtuber 制作
	イラスト応用③	卒業制作
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	卒業制作	
授業方法	座学＋実習	
実施期間	後期	
コマ数/週	6	
達成目標	学習展示会および卒業展示会の作品制作およびプレゼン	
授業内容 (サブタイトル)	個人製作：企画	企画書作成
	個人製作：制作	制作実習
	個人製作：発表	発表
	作品展示会：企画	企画書作成
	作品展示会：制作	制作実習
	作品展示会：発表	発表
	卒業制作：企画	企画書作成
	卒業制作：制作	制作実習
	卒業制作：発表	発表
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	写真講座	
授業方法	実習	
コマ数/週	前期 50 分 × 2 コマ 後期 50 分 × 2 コマ	
達成目標	デジタル一眼レフカメラを扱って、思い通りの写真が撮れるスキルの基礎を学ぶ。 ポートフォリオに自身が撮影した写真を載せることによって、作品の厚みを持たせる。 撮影前の段取り、撮影中のコミュニケーション、撮影後の作業など、写真にまつわる基本的な仕事における考え方も学ぶ。	
授業内容 (サブタイトル)	カメラの持ち方	写真構図
	プログラムモード(P)	絞り優先 AE モード(Av)
	シャッター優先モード(Tv)	露出補正
	ホワイトバランス	マニュアルモード(M)
	交換レンズ	カメラ備品の扱い方
	光の向き	引き算による構図
	RAW 現像	スナップ写真
	風景写真	動きのあるものの撮影
	ライトを使った写真スタジオ	ポートレート撮影
	撮影時のポージング	パッケージの商品撮影
	食品撮影	作品プレゼンテーション
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	CAD 実習Ⅱ	
授業方法	実習	
実施期間	通年	
コマ数/週	3	
達成目標	1 年次の CAD スキルと 3 DCG スキルを応用して制作を行う	
授業内容 (サブタイトル)	アイデア	図面作成
	隠れ線、寸法	連携制作
	インテリア	モデリング
	オリジナル商品企画	3 D データ作成
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。出席率・課題提出状況の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	Unity ゲームデザイン	
授業方法	実習	
実施期間	通年	
コマ数/週	3	
達成目標	Unity でのゲーム開発を通してソフトの理解を広げる	
授業内容 (サブタイトル)	インストール	アニメーション
	シーン遷移	スクリプト
	エンディング画面	ゲームビルド
	パーティクル	キャラクターデザイン
	背景デザイン	レベルデザイン
	3D 空間ゲーム作成	ウォークスルー設定
	3D キャラクター作成	制御
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。出席率・課題提出状況の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	動画編集技法Ⅱ	
授業方法	実習	
実施期間	通年	
コマ数/週	2 コマ	
達成目標	AfterEffects を使用して映像制作	
授業内容 (サブタイトル)	AfterEffects の応用	エクスプレッション
	エフェクト機能の学習	UI 画面作成
	配信映像制作	素材管理方法習得
	アニメーション	書き出し方式の学習
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。平素の授業態度・出席率・課題提出状況・期末課題制作（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	