

《新条項》

別表(1)

教育課程及び授業日時数

CGデザイン科

| 区 分 | | 科 目 | | 専門課程 | | | 単位表示 | | | |
|------------------|------------------|----------|--------------|----------|------|------|------|------|------|---|
| | | | | CGデザイン科 | | | 第1学年 | 第2学年 | 第3学年 | |
| | | | | 第1学年 | 第2学年 | 第3学年 | | | | |
| 一 般 科 目 | 必修科目 | 1 | コミュニケーション活動Ⅰ | 60 | | | 2 | | | |
| | | 2 | コミュニケーション活動Ⅱ | | 60 | | | 2 | | |
| | | 3 | コミュニケーション活動Ⅲ | | | 60 | | | 2 | |
| | 選択科目 | 4 | 情報リテラシー | 30 | | | 1 | | | |
| 専 門 科 目 | 必修科目 | 5 | デッサン基礎 | 120 | | | 4 | | | |
| | | 6 | デッサン応用 | | 60 | | | 2 | | |
| | | 7 | 塑像 | 60 | | | 2 | | | |
| | | 8 | デジタル造形 | | 60 | | | 2 | | |
| | | 9 | CGアプリケーションⅠ | 120 | | | 4 | | | |
| | | 10 | CGアプリケーションⅡ | | 90 | | | 3 | | |
| | | 11 | CGアプリケーションⅢ | | | 60 | | | 2 | |
| | | 12 | レイアウト演習 | 30 | | | 1 | | | |
| | | 13 | CG表現 | | 60 | | | 2 | | |
| | | 14 | 3DCGⅠ | 240 | | | 8 | | | |
| | | 15 | 3DCGⅡ | | 210 | | | 7 | | |
| | | 16 | 3DCGⅢ | | | 90 | | | 3 | |
| | | 17 | ポートフォリオ制作 | | 30 | | | 1 | | |
| | | 18 | CG概論 | 60 | | | 2 | | | |
| | | 19 | 色彩学 | 60 | | | 2 | | | |
| | | 20 | CGアートワーク | | 30 | | | 1 | | |
| | | 21 | デザインワークⅠ | 60 | | | 2 | | | |
| | | 22 | デザインワークⅡ | | 60 | | | 2 | | |
| | | 23 | デザインワークⅢ | | | 60 | | | 2 | |
| | | 24 | CG企画制作Ⅰ | | 30 | | | 1 | | |
| | | 25 | CG企画制作Ⅱ | | | 60 | | | 2 | |
| | | 26 | Web基礎 | | 30 | | | 1 | | |
| | | 27 | Web応用 | | | 30 | | | 1 | |
| | | 28 | キャラクターデザイン | 30 | | | 1 | | | |
| | 29 | アニメーションⅠ | | 60 | | | 2 | | | |
| | 30 | アニメーションⅡ | | | 60 | | | 2 | | |
| | 特 別 科 目 | 必修科目 | 31 | 映像編集基礎 | | 60 | | | 2 | |
| | | | 32 | 映像編集応用 | | | 60 | | | 2 |
| | | | 33 | キャリアプランⅠ | 30 | | | 1 | | |
| | | 選択科目 | 34 | キャリアプランⅡ | | 30 | | | 1 | |
| 35 | 産学連携プロジェクトⅠ | | 30 | | | 1 | | | | |
| 36 | 産学連携プロジェクトⅡ | | | 30 | | | 1 | | | |
| 37 | 産学連携プロジェクトⅢ | | | | 60 | | | 2 | | |
| 38 | 卒業制作 | | | | 390 | | | 13 | | |
| | 共通選択科目 | | 30 | 60 | 30 | 1 | 2 | 1 | | |
| 単位合計数 | | | | | | | 32 | 32 | 32 | |
| 年間履修時間数 | | | | 960 | 960 | 960 | | | | |
| 年間授業日数 | | | | 180 | 180 | 180 | | | | |

注) 選択科目は1年次30時間以上、2年次60時間以上、3年次30時間以上履修しなければならない

注) 共通選択科目教育課程は別紙参照

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|---|----------------|-------|-------------|---------|-------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | N-02 | | |
| 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 | | 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 | 必須 | 60 | 2 | 山口 雅史 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| <p>学校生活において必要な情報の共有と、クラスにおけるコミュニケーション醸成。 学校への帰属意識を持ち、クラスメイト及び教諭との信頼関係を築く。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>学校行事への参加。手続等必要事項の連絡。個別面談の実施。</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| <p>課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。</p> | | | | 課 題 | 20% |
| | | | | 学習意欲 | 80% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. | 学校行事・セミナー・展示会等 | 30 | 16. | | |
| 2. | 連絡・ミーティング等 | 30 | 17. | | |
| 3. | | | 18. | | |
| 4. | | | 19. | | |
| 5. | | | 20. | | |
| 6. | | | 21. | | |
| 7. | | | 22. | | |
| 8. | | | 23. | | |
| 9. | | | 24. | | |
| 10. | | | 25. | | |
| 11. | | | 26. | | |
| 12. | | | 27. | | |
| 13. | | | 28. | | |
| 14. | | | 29. | | |
| 15. | | | 30. | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|---|----------------------------|-------|--------|--------------------------|------------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | S-02 | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| デッサン応用 | | 実習 | | 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 | 必須 | 60 | 2 | 日下 文・柳本 一英 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| ルネッサンスの理想的な美しさを彫像にした石膏像は、明暗と造形だけに特化して人物を学習するのに適しています。CGに置き換えるときの肌や髪の毛、衣服などの様々な質感表現を、ギリシャやローマ時代の形に対しての美意識から学びましょう。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 石膏像、静物モチーフ、人体デッサンの3つに分けての選択制とする。 初回は全員に対して石膏デッサンのレクチャー、その後はそれぞれがグループを組み、3～5つの島を作るイメージで履修時間内で4枚程度の作品を完成させることを目標とする。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | 課 題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 石膏デッサン～木炭紙大、もしくは10号サイズの画用紙 カルトン 静物、人体（自画像、手）～8号スケッチブック スポーク、デスケル、鉛筆、紙やすり、クロッキー帳など | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. | ルネッサンス期の石膏像について 簡易クロッキー | 1 | 16. | ● 石膏デッサン | 18 |
| 2. | 明暗を使って大まかな形を量感で捉える | 1 | 17. | マルス、ブルータス、ビーナス、バジャントなど | |
| 3. | 木炭紙大画用紙にアタリをつけ形を捉える | 1 | 18. | ● 静物デッサン | 18 |
| 4. | 重量のある質感で幅広い明暗の調子を作り出す | 1 | 19. | ガラス、木、ワイン瓶、球体、円柱、立方体、 | |
| 5. | 面に沿って細部の描き込み（1枚を6～12時間で完成） | 1 | 20. | 三角すい、レンガ、布、ロープ、鳥の剥製、牛骨など | |
| 6. | 静物デッサン、人体デッサンに関しては、1年次の応用 | 1 | 21. | ● 人体デッサン | 18 |
| 7. | 個別に目標を設定して主に質感の追求 | | 22. | 自画像、手など、構成デッサン、その他 | |
| 8. | 真に迫った描き込みができるようになる。 | | 23. | | |
| 9. | | | 24. | | |
| 10. | | | 25. | | |
| 11. | | | 26. | | |
| 12. | | | 27. | | |
| 13. | | | 28. | | |
| 14. | | | 29. | | |
| 15. | | | 30. | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|--|----------------------------|-------|-------------|---------|--------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | S-04 | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| デジタル造形 | | 実習 | | 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 | 必須 | 60 | 2 | 境田 利輝郎 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| <p>本授業では、ZBrushを用いた立体造形の基礎技能を習得するとともに、観察やリファレンス収集を通して対象の形を正しく捉え、大まかな形から特徴、細部へと段階的に造形する力を養うことを目的とする。あわせて、Mayaとの連携を含む実践的な制作フローを学び、ツールの操作にとどまらず、自ら形を考えながら作品としてまとめる基礎力・応用力を身につけることを目標とする。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>本授業では、ZBrushを用いた立体造形について、基礎から応用までを段階的に学ぶ。序盤では、基本操作や主要機能を理解し、簡単な立体やサンプルモデルを用いながら、ブラシ操作や造形の基礎を身につける。中盤では、ピーマンを題材に、撮影・観察やリファレンス収集を通して形を正しく捉え、大まかな形から特徴、細部へと造形を進める方法を学ぶ。後半では、壊れた柱を題材に、観察を行ったうえでMayaでベースモデルを作成し、ZBrushで破損や表面表現を加えることで、実務に近い制作手順を体験する。最終的には自由制作を通して、授業で学んだ考え方や技術を活かした作品制作を行う。</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| <p>課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。</p> | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| <p>講師作成のスライド、講師が作例を制作する過程で撮影した復習用動画、Zbrush・Maya各種配布データ（課題内容に応じて使用）</p> | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 |
| 1. | 基本操作編（授業・Zbrushの概要、基本UI操作） | | 4 | | 16. |
| 2. | 基本操作編（ブラシ） | | 4 | | 17. |
| 3. | 基本操作編（ブラシや便利機能） | | 4 | | 18. |
| 4. | 初級ピーマン編（撮影・観察） | | 4 | | 19. |
| 5. | 初級ピーマン編（大まかな形を作る） | | 4 | | 20. |
| 6. | 初級ピーマン編（大きな特徴を作る） | | 4 | | 21. |
| 7. | 初級ピーマン編（細かな特徴を作る） | | 4 | | 22. |
| 8. | 中級柱編（観察・ベースモデル作成） | | 4 | | 23. |
| 9. | 中級柱編（大まかな形と破損を作る） | | 4 | | 24. |
| 10. | 中級柱編（大きな特徴を作る） | | 4 | | 25. |
| 11. | 中級柱編（細かな特徴を作る） | | 4 | | 26. |
| 12. | 中級柱編（仕上げ） | | 4 | | 27. |
| 13. | 自由作例編（題材選定.大まかな形を作る） | | 4 | | 28. |
| 14. | 自由作例編（大きなディテールを加える） | | 4 | | 29. |
| 15. | 自由作例編（小さなディテールを加える） | | 4 | | 30. |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | 3DCG II | | |
| | | | 映像編集基礎 | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|--|-------------------------|-------|-------------|--------------------|-------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | S-06 | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| CGアプリケーションII | | 実習 | | 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 | 必須 | 90 | 3 | 永田 祐也 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 映像制作を取り巻く環境の変化が激しさを増している中、小手先の技術ではなく映像を見る相手に何を届ける事ができるかが、ますます求められてきています。これからのCGや映像を作っていくアーティストに求められる事を講義しながら、まずは届ける手法としてCG・映像業界のスタンダードなツールであるadobe製品を使って自分の中にあるイメージを映像にしていきます。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ AfterEffectsの基本操作 ・ 動きのデザインを考える ・ AfterEffectsを使って作品を作る | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） | | | | 課題 | 80% |
| 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） | | | | 学習意欲 | 20% |
| ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ After Effects イメージで覚える動きの基本 ・ After EffectsモーションデザインテクニックCollection | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. | 自己紹介とAfter Effects基本 | 2 | 16. | アニメーション表現のテクニック | 2 |
| 2. | After Effectsを使って動きの基本 | 2 | 17. | アニメーション表現のテクニック | 2 |
| 3. | After Effectsを使って動きの基本 | 2 | 18. | アニメーション表現のテクニック | 2 |
| 4. | After Effectsを使っでの自然な動き | 2 | 19. | インフォグラフィックスのテクニック | 2 |
| 5. | After Effectsを使っでの自然な動き | 2 | 20. | インフォグラフィックスのテクニック | 2 |
| 6. | After Effectsを使っでの自然な動き | 2 | 21. | インフォグラフィックスのテクニック | 2 |
| 7. | 動きをデザインする | 2 | 22. | モーションデザイン複合テクニック | 2 |
| 8. | 動きをデザインする | 2 | 23. | モーションデザイン複合テクニック | 2 |
| 9. | 動きをデザインする | 2 | 24. | モーションデザイン複合テクニック | 2 |
| 10. | トランジションのテクニック | 2 | 25. | オリジナル作品制作と細かなテクニック | 2 |
| 11. | トランジションのテクニック | 2 | 26. | オリジナル作品制作と細かなテクニック | 2 |
| 12. | トランジションのテクニック | 2 | 27. | オリジナル作品制作と細かなテクニック | 2 |
| 13. | テキスト・テロップのテクニック | 2 | 28. | オリジナル作品制作と細かなテクニック | 2 |
| 14. | テキスト・テロップのテクニック | 2 | 29. | オリジナル作品制作と細かなテクニック | 2 |
| 15. | テキスト・テロップのテクニック | 2 | 30. | 総括 | 2 |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | |
|--|--------------------|-------|------|-----------------|---------|
| | | | | 2026年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| | | | | S-09 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| CG表現 | | | 実習 | | 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 | 必須 | 60 | 2 | 宮下 善成 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 3DCGソフトHoudiniの基本操作と概念の習得。最終的にパーティクルで作った雨や雪を実写に合成する。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| Houdiniの基本操作から始め、モデリングからアニメーション、パーティクルなどを習得する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 講師が用意したテキスト（pdfファイル） | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 |
| 1. | Houdiniの基本操作と体験 | | 2 | 16. | |
| 2. | Houdiniの操作とモデリング | | 2 | 17. | |
| 3. | Houdiniによるアニメーション | | 2 | 18. | |
| 4. | 変形アニメーション | | 2 | 19. | |
| 5. | 変形アニメーション作品制作1 | | 2 | 20. | |
| 6. | スライムのキャラクターアニメーション | | 2 | 21. | |
| 7. | キャラクターアニメーションの作品制作 | | 2 | 22. | |
| 8. | あらゆるモデリング | | 2 | 23. | |
| 9. | ギアを組み合わせたアニメーション | | 2 | 24. | |
| 10. | パーティクルの体験 | | 2 | 25. | |
| 11. | 雨や雪のエフェクト | | 2 | 26. | |
| 12. | 被写界深度とモーションブラー | | 2 | 27. | |
| 13. | 最終作品1 | | 2 | 28. | |
| 14. | 最終作品2 | | 2 | 29. | |
| 15. | 最終作品制作と講評会 | | 2 | 30. | |
| その他 | | | | 関連科目 | |
| | | | | 3DCG II | |
| | | | | 映像編集基礎/アニメーション1 | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|---|------|-------|----------------------|---------|---------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | S-11A | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| 3DCG II | | 実習 | | 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 | 必須 | 90 | 3 | 滝浪 まさひろ |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 本カリキュラムは、Unreal Engine 5 (Niagara) を使い、単なる「綺麗な絵作り」にとどまらず、「プレイヤーの心理（手触り）」を理解した実装力のあるエフェクトアーティストを育成することを目的としています。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 最大の特徴は、シンプルなレベルデザインを用いた「育てるステージ」型の演習です。1年を通して、学んだエフェクトを自分のステージに順次実装していきます。最終的には、このステージ自体が「デモリール・プレイアブル動画・レベルウォークスルー」を含む、企業の採用基準を満たす強力なポートフォリオ（就職直結の成果物）となります。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 随時配布 基本テキスト・汎用マテリアルは講師側で用意。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. ■パーティクルの生成 | | | | 16. | |
| 2. 時間ごとに生成 (SpawnRate / SpawnPerFrame) | | | 9 | 17. | |
| 3. 1回だけ生成 (Spawn Burst Instantaneous) | | | 9 | 18. | |
| 4. 移動距離で生成 (Spawn Per Unit) | | | 9 | 19. | |
| 5. ■パーティクルの動き | | | | 20. | |
| 6. 直線移動 / 放射移動 / ランダム移動 | | | 9 | 21. | |
| 7. 重力 / 減速 | | | 9 | 22. | |
| 8. 集まる / 回転 | | | 9 | 23. | |
| 9. ■形状変化 | | | | 24. | |
| 10. 大きさ (スプライト / メッシュ) | | | 9 | 25. | |
| 11. 色 | | | 9 | 26. | |
| 12. ■レンダリング方法 | | | | 27. | |
| 13. スプライト | | | 9 | 28. | |
| 14. 連番スプライト (SubUV) | | | 9 | 29. | |
| 15. | | | | 30. | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | 3DCG II / デザインワーク II | | |
| | | | CG表現 | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|--|--------------------|-------|-------------|---------|-------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | S-11B | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| 3DCG II | | 実習 | | 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 | 必須 | 120 | 4 | 永峯 秀紀 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 本講義では、1年次で学習した3DCGモーション制作の基礎を応用し、キャラクターリグを使用した高度なアニメーション表現を習得します。インターンシップやポートフォリオ用の作品制作を行い、3年制前期でのコンテスト応募を視野に入れたクオリティの高い成果物を目指します。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| リギングの理解：リグ構造を理解し、キャラクターやプロップを適切にコントロールできる。 アニメーション原則の応用：タイミング、スカッシュ&ストレッチ、フォロースルーなどを意識した自然な動きを表現できる。ループアニメーション：ゲームや映像向けのループモーションを制作できる。 演技アニメーション：キャラクターに表情や仕草をつけ、感情表現を行う。 ポートフォリオ作品制作：コンテスト応募を見据えたハイクオリティな作品を仕上げる。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 電子書籍：Maya/モーション | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 |
| 1. | リギング基礎復習とモーション作成準備 | 10 | 16. | | |
| 2. | 体の動き（ボディメカニクス） | 20 | 17. | | |
| 3. | 演技アニメーション①（感情表現） | 30 | 18. | | |
| 4. | 演技アニメーション②（カメラと演出） | 30 | 19. | | |
| 5. | 作品制作（ポートフォリオ用） | 30 | 20. | | |
| 6. | | | 21. | | |
| 7. | | | 22. | | |
| 8. | | | 23. | | |
| 9. | | | 24. | | |
| 10. | | | 25. | | |
| 11. | | | 26. | | |
| 12. | | | 27. | | |
| 13. | | | 28. | | |
| 14. | | | 29. | | |
| 15. | | | 30. | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| ※実務経験のある教員が担当する科目である。 | | | アニメーション I | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|---|----------------|-------|-------------|---------|-------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | S-13 | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ポートフォリオ制作 | | 実習 | | 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 | 必須 | 30 | 1 | 大川 直樹 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| ポートフォリオを作成するためのスキルと知識を習得することを目的とします。具体的には、作品の選定、ストーリーテリング、制作プロセスの紹介、ビジュアルの一貫性、高品質な画像と動画の使用、説明文の作成、フィードバックの受け方、オンラインポートフォリオの作成、プレゼンテーションの技術を身につけることを目標とします。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| ポートフォリオの基本構成や目的を理解し、作品の選定、ストーリーテリング、制作プロセスの紹介、ビジュアルの一貫性、高品質な画像や動画の使用方法を習得します。さらに、説明文の作成、フィードバックの受け方、オンラインポートフォリオの作成、プレゼンテーション技術を学びます。最終的には、最新の作品を追加し、トレンドを取り入れたプロジェクトを実施し、評価とフィードバックを通じて完成度を高めます。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） | | | | 課題 | 80% |
| 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） | | | | 学習意欲 | 20% |
| ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 必要に応じてプリント等配布 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 |
| 1. | ポートフォリオの基本 | | 2 | 16. | |
| 2. | 作品の選定 | | 2 | 17. | |
| 3. | ストーリーテリング | | 2 | 18. | |
| 4. | 制作プロセスの紹介方法 | | 2 | 19. | |
| 5. | ビジュアルの一貫性とPR方法 | | 2 | 20. | |
| 6. | 高品質な画像と動画 | | 2 | 21. | |
| 7. | 説明文の作成 | | 2 | 22. | |
| 8. | フィードバックの受け方 | | 2 | 23. | |
| 9. | オンラインポートフォリオ | | 2 | 24. | |
| 10. | プレ提出 | | 2 | 25. | |
| 11. | 最新の作品の追加 | | 2 | 26. | |
| 12. | トレンドの取り入れ方 | | 2 | 27. | |
| 13. | プロジェクト | | 2 | 28. | |
| 14. | 評価とフィードバック | | 2 | 29. | |
| 15. | 応募 | | 2 | 30. | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | |
|---|--------------------|-------|-------------|-----------------|----------------------------|
| | | | | 2026年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| | | | | S-16 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| CGアートワーク | | | 実習 | | 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 | 必須 | 30 | 1 | 深野・嶋田・井戸・梶川・石井 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| <p>前期の「映像編集基礎」を踏まえ本格的にバーチャルプロダクションでの撮影の知識と技術を学ぶ。 バーチャルプロダクションで使う場合のUnrealEngine5 (UE5) の制作や設定の注意事項なども理解する。 各班に分かれ、MayaとUE5を使い、VPで使うオリジナルコンテンツをグループで作成する。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>実際にLEDパネルにUE5の3DCGを表示して、カメラで撮影実習を行う。 クラス全員同時に実習することは困難なので、いくつかの班に分かれて交代で行う。 ※下記に記載されている「授業内容・授業計画」は分かれて行う2つのシラバスになっている。 前期はUE5だけを使った手法だが、後期ではバーチャルプロダクションプラットフォームである「Aximmetry (アキシメトリ)」を使い実践的な内容を学ぶ。</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| <p>課題 (提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) 学習意欲 (学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。</p> | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 講師のオリジナルのテキストと教材 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 教室に残る班の授業 | | | 時間数 | LEDパネル前で撮影実習する班 | |
| 1. | VP向けにコンテンツを実際に制作 1 | | 2 | 16. | Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 1 |
| 2. | VP向けにコンテンツを実際に制作 2 | | 2 | 17. | Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 2 |
| 3. | VP向けにコンテンツを実際に制作 3 | | 2 | 18. | Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 3 |
| 4. | VP向けにコンテンツを実際に制作 4 | | 2 | 19. | Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 4 |
| 5. | VP向けにコンテンツを実際に制作 5 | | 2 | 20. | Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 5 |
| 6. | VP向けにコンテンツを実際に制作 6 | | 2 | 21. | Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 6 |
| 7. | VP向けにコンテンツを実際に制作 7 | | 2 | 22. | Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 7 |
| 8. | | | | 23. | Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 8 |
| 9. | | | | 24. | |
| 10. | | | | 25. | |
| 11. | | | | 26. | |
| 12. | | | | 27. | |
| 13. | | | | 28. | |
| 14. | | | | 29. | |
| 15. | | | | 30. | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | CG企画 1 | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|--|-------------------------|-------|-------------|---------|-------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | S-18A | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| デザインワーク II | | 実習 | | 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 | 必須 | 30 | 1 | 喜久家 系 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 映像分野における背景・キャラクター、テキストを含めたレイアウトと映像演出とモーションを学ぶ。キャラクターを用いた「絵コンテ」「Vコン」、そのための素材の制作技術の獲得が目標となる。映像演出の範囲内でテキストデータとグラフィックデザインの技術の習得も範疇とする。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 授業の進行は、原則30分の作画に関する座学(20~30分)と、実技(60~70分)の構成。授業開始にアニメレイアウトを重視したクロッキーを行う。前半は素材制作・後半は映像制作となります。デザインワーク Iとは異なり、授業開始時のクロッキーを含め、アナログではなくデジタル環境での制作となります。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) | | | | 課題 | 70% |
| 学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) | | | | 学習意欲 | 30% |
| ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| ClipStudioPaint(CSP)をメインの制作ツールとして使用し、サブツールとしてIllustratorを使用します。CSPに関してはテキストは公式のCSPユーザーガイドを活用。Illustratorに関しては、基礎部分は習得済みとして進行します。不安な方はテキスト周りしか使用しませんので、予習をしておきましょう。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 |
| 1. | ガイダンス(フォトリアルとPBR) | | 2 | | 16. |
| 2. | クリッピングとマスク(課題:野菜) | | 2 | | 17. |
| 3. | 質感表現:乗算と加算レイヤー(課題:宝箱) | | 2 | | 18. |
| 4. | 質感表現II:彩度と色相レイヤー(課題:宝石) | | 2 | | 19. |
| 5. | 背景制作(室内:線画トレス)(課題:ホテル) | | 2 | | 20. |
| 6. | 背景制作(室内)II | | 2 | | 21. |
| 7. | 背景制作(屋外:厚塗り)(課題:風景) | | 2 | | 22. |
| 8. | 背景制作(屋外)II | | 2 | | 23. |
| 9. | 背景と人物(課題:レイアウト作成) | | 2 | | 24. |
| 10. | 背景と人物II | | 2 | | 25. |
| 11. | 実践:テキストの修飾(フォントとオフセット) | | 2 | | 26. |
| 12. | 実践:テキストの修飾II(アピアランスコピー) | | 2 | | 27. |
| 13. | 期末課題制作 | | 2 | | 28. |
| 14. | 期末課題制作 | | 2 | | 29. |
| 15. | 期末課題制作 | | 2 | | 30. |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | デザインワーク I | | |

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | |
|---|------|-------|-------------|----------|---------|
| | | | | 2026年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| | | | | S-18B | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| デザインワーク II | | | 実習 | | 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 | 必須 | 30 | 1 | 滝浪 まさひろ |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 本カリキュラムは、Unreal Engine 5 (Niagara) を使い、単なる「綺麗な絵作り」にとどまらず、「プレイヤーの心理（手触り）」を理解した実装力のあるエフェクトアーティストを育成することを目的としています。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 最大の特徴は、シンプルなレベルデザインを用いた「育てるステージ」型の演習です。1年を通して、学んだエフェクトを自分のステージに順次実装していきます。最終的には、このステージ自体が「デモリール・プレイアブル動画・レベルウォークスルー」を含む、企業の採用基準を満たす強力なポートフォリオ（就職直結の成果物）となります。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） | | | | 課 題 80% | |
| 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） | | | | 学習意欲 20% | |
| ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 随時配布 基本テキスト・汎用マテリアルは講師側で用意。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. ■マテリアル | | | | 16. | |
| 2. テクスチャの RGBA 使い分け | | | 5 | 17. | |
| 3. UV（スケール / スクロール / 歪み） | | | 5 | 18. | |
| 4. ParticleColor / ParticleRandom | | | 5 | 19. | |
| 5. ■Niagaraその他 | | | | 20. | |
| 6. ユーザーパラメータ | | | 5 | 21. | |
| 7. システム設定 | | | 5 | 22. | |
| 8. イベントハンドラ | | | 5 | 23. | |
| 9. | | | | 24. | |
| 10. | | | | 25. | |
| 11. | | | | 26. | |
| 12. | | | | 27. | |
| 13. | | | | 28. | |
| 14. | | | | 29. | |
| 15. | | | | 30. | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | 3DCG-II | | |
| | | | CG表現 | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | | | |
|---|---------------------------------|-------|-------------|-----------------|-----------------------|-----|---|
| | | | 2026年度 | | | | |
| | | | 科目コード | | | | |
| | | | S-20 | | | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | | | |
| CG企画制作 I | | 実習 | | 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 | 必須 | 30 | 1 | 深野・嶋田・井戸・梶川・石井 | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | | |
| <p>前期の「映像編集基礎」を踏まえ本格的にバーチャルプロダクションでの撮影の知識と技術を学ぶ。 バーチャルプロダクションで使う場合のUnrealEngine5 (UE5) の制作や設定の注意事項なども理解する。 各班に分かれ、MayaとUE5を使い、VPで使うオリジナルコンテンツをグループで作成する。</p> | | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | | |
| <p>実際にLEDパネルにUE5の3DCGを表示して、カメラで撮影実習を行う。 クラス全員同時に実習することは困難なので、いくつかの班に分かれて交代で行う。 ※下記に記載されている「授業内容・授業計画」は分かれて行う2つのシラバスになっている。 前期はUE5だけを使った手法だが、後期ではバーチャルプロダクションプラットフォームである「Aximmetry (アキシメトリ)」を使い実践的な内容を学ぶ。</p> | | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | | |
| <p>課題 (提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) 学習意欲 (学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。</p> | | | | 課題 | 80% | | |
| | | | | 学習意欲 | 20% | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | | |
| 講師のオリジナルのテキストと教材 | | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | | |
| 教室に残る班の授業 | | | 時間数 | LEDパネル前で撮影実習する班 | | 時間数 | |
| 1. | VPでProductionVisualizationの準備 1 | | 2 | 16. | ICVFX以外でのLEDの使い方を学ぶ 1 | | 2 |
| 2. | VPでProductionVisualizationの準備 2 | | 2 | 17. | ICVFX以外でのLEDの使い方を学ぶ 2 | | 2 |
| 3. | カメラ基礎、機材基礎 | | 2 | 18. | カメラの使い方を覚える。 | | 2 |
| 4. | テーマに沿ってコンテンツを実際に制作1 | | 2 | 19. | 機材を実際に触りながらICVFXを理解1 | | 2 |
| 5. | テーマに沿ってコンテンツを実際に制作2 | | 2 | 20. | 機材を実際に触りながらICVFXを理解2 | | 2 |
| 6. | テーマに沿ってコンテンツを実際に制作3 | | 2 | 21. | 機材を実際に触りながらICVFXを理解3 | | 2 |
| 7. | 3D ICVFXと2DICVFXの違いを学ぶ | | 2 | 22. | 収録素材を使った時に何が変化するか | | 2 |
| 8. | VPまとめ 知識確認テスト | | 2 | 23. | | | |
| 9. | | | | 24. | | | |
| 10. | | | | 25. | | | |
| 11. | | | | 26. | | | |
| 12. | | | | 27. | | | |
| 13. | | | | 28. | | | |
| 14. | | | | 29. | | | |
| 15. | | | | 30. | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | | | |
| | | | CGアートワーク 1 | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | |
|--|---------------|-------|-------------|--------|---------|
| | | | | 2026年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| | | | | S-22 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| Web基礎 | | | 実習 | | 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 | 選択 | 30 | 1 | 山口 雅史 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| Webページを記述するための基本となるマークアップ言語（HTML）と、視覚的な見栄えを与えるスタイルシート言語（CSS）を用い、求められるWEBページをレイアウトし、様々なパーツを表示するためのコーディング（記述）技術を見に付ける。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・HTMLとスタイルシートの役割を理解し、目的に合わせ適切に記述することができる。 ・WEBページで発信される情報を、文書構造に合わせてマークアップすることができる。 ・ボックスレイアウトの概念を理解し、求めに応じたページレイアウトを記述することができる。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） | | | | 課題 | 80% |
| 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） | | | | 学習意欲 | 20% |
| ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| | | | | | |
| 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 | 16. | |
| 2. | HTMLの基本タグの使い方 | | 6 | 17. | |
| 3. | CSSの基本の使い方 | | 10 | 18. | |
| 4. | サイト制作 | | 6 | 19. | |
| 5. | コーディング課題 | | 4 | 20. | |
| 6. | 課題解説 | | 2 | 21. | |
| 7. | | | | 22. | |
| 8. | | | | 23. | |
| 9. | | | | 24. | |
| 10. | | | | 25. | |
| 11. | | | | 26. | |
| 12. | | | | 27. | |
| 13. | | | | 28. | |
| 14. | | | | 29. | |
| 15. | | | | 30. | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | |
|---|------------------|-------|------|-----------------|---------|
| | | | | 2026年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| | | | | S-25 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| アニメーション I | | | 実習 | | 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 | 必須 | 60 | 2 | 宮下 善成 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 3DCGソフトHoudiniのVFX体験。最終的に実写素材にCGで作ったエフェクトを合成できるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| CGと実写合成、衝突や破壊のエフェクトを習得する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） | | | | 課 題 | 80% |
| 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） | | | | 学習意欲 | 20% |
| ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 講師が用意したテキスト（pdfファイル） | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 |
| 1. | パスアニメーション | | 4 | 16. | |
| 2. | パスアニメーション 2 | | 4 | 17. | |
| 3. | CGと実写の合成 | | 4 | 18. | |
| 4. | CGと実写の合成作品 | | 4 | 19. | |
| 5. | スライムアニメーションの実写合成 | | 4 | 20. | |
| 6. | 衝突や破壊 | | 4 | 21. | |
| 7. | 衝突や破壊の作品制作 | | 4 | 22. | |
| 8. | ドミノ倒しのアニメーション | | 4 | 23. | |
| 9. | ドミノ倒しの作品制作 | | 4 | 24. | |
| 10. | マッピングとビーム | | 4 | 25. | |
| 11. | ビームを使った作品制作 | | 4 | 26. | |
| 12. | 関数によるモデリング | | 4 | 27. | |
| 13. | 最終作品 1 | | 4 | 28. | |
| 14. | 最終作品 2 | | 4 | 29. | |
| 15. | 最終作品制作と講評会 | | 4 | 30. | |
| その他 | | | | 関連科目 | |
| | | | | 3DCG II | |
| | | | | 映像編集基礎/アニメーション1 | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | | |
|---|--------------------------|-------|-------------|---------|------------------------------|---|
| | | | 2026年度 | | | |
| | | | 科目コード | | | |
| | | | S-27 | | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | | |
| 映像編集基礎 | | 実習 | | 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 | 必須 | 60 | 2 | 深野 暁雄 | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | |
| UnrealEngine5(アンリアルエンジン5:UE5)の基礎から、質感・ライティング・アニメーションまで総合的に学ぶ。Mayaのモデルやアニメーションを変換してUE5でリアルタイムコンテンツを作成する。この授業は後期に実施される、校内にある大型LEDディスプレイを使った「バーチャルプロダクション撮影」を受講する前提となります。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・UnrealEngine5のユーザーインターフェイス/制作のワークフロー/各種ウィンドウの理解 ・MayaからUE5への変換/変換する場合の問題点や注意事項/アニメーションの変換 ・UE5でのライティング(LumenとLightMap)、マテリアル・テクスチャの設定 ・シーケンサーエディターによる動画作成 ・Blueprintによるプログラミング | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) | | | | 課題 | 80% | |
| 学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) | | | | 学習意欲 | 20% | |
| ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| 書籍「Unreal Engine 5 リアルタイムビジュアライゼーション第2版」 教材データは本の付録をダウンロードしてください。 https://www.shuwasystem.co.jp/book/9784798073989.html +PDFオリジナルテキスト | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 | |
| 1. | リアルタイム3DCGとは何か?メリットなど | | 2 | 16. | UE5の起動と終了/UIと基本操作 | 2 |
| 2. | アセットとアクタの操作で簡単な家を作成 | | 2 | 17. | レベルとレイヤーエディタの使い方 | 2 |
| 3. | Fabのアセットの使い方/カメラ設定 | | 2 | 18. | Mayaからの変換ワークフローと注意 | 2 |
| 4. | Datasmith(CAD)とプロジェクトの管理 | | 2 | 19. | 太陽や空、霧、雲など昼間の背景の操作 | 2 |
| 5. | NaniteとLumenの理論と設定 | | 2 | 20. | LightMapの方法と注意点 | 2 |
| 6. | 夜の街を作るライティングの設定 | | 2 | 21. | →続き | 2 |
| 7. | 質感設定(マテリアルエディタ)基礎 | | 2 | 22. | →続き | 2 |
| 8. | 質感設定(マテリアルエディタ)応用 | | 2 | 23. | →続き | 2 |
| 9. | ポストプロセスエフェクト | | 2 | 24. | →パストレーサーによるレンダリング | 2 |
| 10. | 課題1(静止画作品) | | 2 | 25. | →続き | 2 |
| 11. | シーケンサーによる動画作成1 | | 2 | 26. | →続き | 2 |
| 12. | シーケンサーによる動画作成2+MRQ | | 2 | 27. | Mayaからアニメーションの変換ワークフロー | 2 |
| 13. | MetaHumanでのキャラクター作成 | | 2 | 28. | MetaHumanでのアニメーション(Mixamo変換) | 2 |
| 14. | 課題2(動画作品) | | 2 | 29. | →続き | 2 |
| 15. | ブループリントによるプログラミング | | 2 | 30. | →続き | 2 |
| その他 | | | 関連科目 | | | |
| 各自のノートPCにUEをインストールしてください。 | | | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|---|---------------------------|-------|-------------|-------------------------------|-------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | 0-02 | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| キャリアプラン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 | 通年 | 必須 | 30 | 1 | 武友 久美 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 現場が求める人物像を目指し、職務におけるコミュニケーションスキルの向上とともに、就職活動において結果に直結する実践的な学びを提供する。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 就職を目指す業界の現場が「求める人物像」とは何かを具体的に考え、細やかなビジネスシーンに置き換えながら選考過程にて発揮すべきスキルを疑似体験を通じて習得する。大切なことではあるが今さら誰も教えてくれないことやトレーニングが受けられないこと（挨拶、質問の仕方、相槌、話し方の癖等）にも着目し、第一印象の突破、面接での勝ち抜き方、志望動機づくり方、伝える技術を学ぶ。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。 | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 就職活動の基本的な流れから企業が提供する選考にどのような意味があるのか、募集要項、採用情報の読み解き方解説等の自社制作資料を中心に配布します。自己分析、企業分析、職種分析では自身の興味のある企業の情報収集や志望動機作成のための調査を目的としたワークシート等も活用します。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. | オリエンテーションー就職活動の流れー | 1 | 16. | インターンシップ・オープンカンパニー先志望度言語化 | 1 |
| 2. | オリエンテーションー就職活動のゴールとはー | 1 | 17. | 履歴書、自己PR、ポートフォリオ等のWEB/書類選考対策① | 1 |
| 3. | 発声の重要性と習慣のづくり方 | 1 | 18. | 履歴書、自己PR、ポートフォリオ等のWEB/書類選考対策② | 1 |
| 4. | 対話力、質問力を上げる言葉の選び方 | 1 | 19. | 履歴書、自己PR、ポートフォリオ等のWEB/書類選考対策③ | 1 |
| 5. | ルールと「思いやり」の違いについて | 1 | 20. | 面接対策①基礎・応用・展開質問実践 | 1 |
| 6. | 自分の魅力を最大限にアピールする自己紹介を作ろう | 1 | 21. | 面接対策②瞬発回答力向上トレーニング | 1 |
| 7. | 苦手と得意、好きと嫌いの分類を活用した自己分析 | 1 | 22. | 面接対策③壁打ちペアワーク | 1 |
| 8. | 交渉、提案、説得の違い | 1 | 23. | 面接対策④実践練習 | 1 |
| 9. | 相手との意思疎通、関係性構築をかなえるミラーリング | 1 | 24. | 面接対策振り返り・フィードバック | 1 |
| 10. | 企業分析①時事ネタディスカッション | 1 | 25. | トークセッション講義（採用担当者） | 1 |
| 11. | 企業分析②企業の未来を予測する | 1 | 26. | 就職活動スケジュール・計画作成① | 1 |
| 12. | 企業分析③社風を言語化する | 1 | 27. | 就職活動スケジュール・計画作成② | 1 |
| 13. | 企業情報の整理・第一志望群のづくり方 | 1 | 28. | 選考試験準備個別相談・指導① | 1 |
| 14. | インターンシップ・オープンカンパニーの活用法 | 1 | 29. | 選考試験準備個別相談・指導② | 1 |
| 15. | インターンシップ・オープンカンパニー先調査 | 1 | 30. | 就活の終わり方、内定～入社までの過ごし方 | 1 |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| 就職活動に必要なフェーズに適した指導内容に入れ替えが発生する可能性があります。また、28、29の個別指導については各自が試験に向けた履歴書作成等の準備を行なう時間を設けて教室内に滞在し、個別の質問に回答したり、必要に応じて全体に向けた共通の学びについて指導をしたり等の状況を想定しております。 | | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | 年度 | | |
|---|----------------|-------|-------------|---------|-------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 科目コード | | |
| | | | 0-04 | | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| 産学連携プロジェクトII | | 実習 | | 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 | 選択 | 30 | 1 | 山口 雅史 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| <p>現在までの学習で得た技術・知識を活かして実践的なチームワーク制作の経験を獲得する。 また、業界との学生とのネットワーキング機会を創出することで、キャリアパスの明確化を図る。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>実践的業務を想定した団体・企業とのコラボレーション企画・制作の実施。 一連のワークフローを通して、現場でのスキルや知識を身に付ける。</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| <p>課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。</p> | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| | | | | | |
| 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 | 16. | |
| 2. | グループ選定・アイスブレイク | | 1 | 17. | |
| 3. | 企画・ディスカッション | | 2 | 18. | |
| 4. | 制作（初期） | | 3 | 19. | |
| 5. | 制作（中期） | | 3 | 20. | |
| 6. | 制作（後期） | | 3 | 21. | |
| 7. | 発表・納品 | | 1 | 22. | |
| 8. | 講評・フィードバック | | 1 | 23. | |
| 9. | | | | 24. | |
| 10. | | | | 25. | |
| 11. | | | | 26. | |
| 12. | | | | 27. | |
| 13. | | | | 28. | |
| 14. | | | | 29. | |
| 15. | | | | 30. | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | 産学連携 1 | | |