

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	デッサン		
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイティブ実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野1年		
到達目標	視覚的な表現を可能にする為には多くの技術を会得する必要がある、造形の基本である デッサンを通じて様々な表現に必要な描く為のモノを見る力と、描画技術を高める。		
授業内容	前期では主にスケッチブックに形、質感、量感などデッサンの基礎を捉える。 後期では B3 画用紙に鉛筆デッサンを中心に静物画、人物画などで視点、構図、バランス感覚を高める。 ①鉛筆の使い方（直線、曲線、グレースケール） ②ハッチング（モチーフに面に沿った線で立体を表現する） ③遠近法、透視図（パースを理解してモノの遠近感を表現する） ④陰影表現（幾何形態をモチーフに輪郭線に捉われず光と影で表現する） ⑤質感表現（硬いモノ柔らかいモノ透明なモノ不透明なモノ重たいモノ軽いモノ） ⑥構図バランス（複数のモチーフをバランスよく配置する） ⑦人物クロッキー（全体の大きなバランスやフォルムを認識する） ⑧石膏像（細部までの描写力を付けていく） ⑨人物画（自画像） ⑩静物画		
評価方法	①提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	2D 実習基礎		
実務経験 教員	ゲーム業界の2Dデザイナー、ヴィジュアル制作の経験を活かしてIllustratorの基本的な使い方から様々なイラスト表現に利用する手法について教えている		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 0 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野1年		
到達目標	2D 制作において必須である、ソフトウェア操作とイラスト制作の基本的な技術の習得を目指す。ソフトウェアの操作技術、イラスト制作技術のスキルアップを目指す。		
授業内容	イラスト制作業務をする場合に必要となる、Illustrator の基本的な使い方について、実務経験から得たイラスト制作に利用できる使い方について学ぶ。 以下の内容を履修する。 ①Illustrator の基本操作 ②ベジェ曲線を利用したイラスト表現 ③アピアランスを利用したイラスト表現 ④配色設計 ⑤ベクターイラスト制作 ⑥アイソメトリックイラスト制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3D 基礎		
実務経験 教員	大手ゲームメーカーをはじめ、複数の企業でデザイナーとして20年以上の経験を積み、現在はゲーム開発会社の代表を務める。豊富な実務経験を活かし、3DCGを中心とするゲーム開発に関する講義や実習指導を行い、次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野1年		
到達目標	3DCG ツールの Maya を使用して、3DCG の知識の習得を目指す。Maya の操作、モデリング、テクスチャ作成、UV 展開、レンダリングなど 3DCG に関する基礎知識を習得する。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ・ 3DCG の基礎知識と用語 ポリゴン 座標系 選択手法 ・ Maya の基本操作 インターフェースの理解 プロジェクト管理 カメラ操作 ・ モデリング ポリゴンモデリング 正しいポリゴンとは？ カーブと NURBS モデリング ・ マテリアルとテクスチャ マテリアル、シェーダー、テクスチャの違い UV 展開 ライティング レンダリング Arnold レンダラー ・ アニメーションの基礎知識を理解する。 キーフレームアニメーション		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャラクターデザインⅠ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ゲーム業界でデザイン業務に従事。その後、専門学校教員として2DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。現在はフリーランスの2DCGデザイナー、イラストレーターとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野1年		
到達目標	キャラクターを描くためのパースや頭身バランスの履修		
授業内容	実務経験から、クライアントから依頼のあった多種多様なキャラクターイラスト案件について対応できるように、キャラクターを描く為に必要な技術を指導する。 以下の内容を履修する。 ①イラスト制作に必要な基本ツールの習得 ②CGでのイラストの制作方法 ③キャラクターデッサン（顔、全身、頭身バランス） ④テーマの表現（四季をイラストで描く） ⑤パース ⑥背景と人物 ⑦学園祭用ポストカード制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	2DCG		
実務経験 教員	専門学校卒業後、Web デザイン制作会社にて Web サイトや DTP デザインの制作に従事。その後、フリーランスの Web デザイナーとして独立し、企業・個人案件を請負う。現在は、クリエイター支援を目的とした EC サイト運営や展示イベントの企画を中心とする個人事業を開業・運営中。これらの活動と並行して、専門学校にて Web デザインや 2DCG を担当する非常勤講師として教育にも携わっている。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	2D 制作において必須である、ソフトウェア操作とデザインの基本的な技術の習得 を目指す。ソフトウェアの操作技術、デザイン技術のスキルアップを目指す。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ① Illustrator の基本操作（図形・パス・整列・色・文字組） ② Photoshop の基本操作（補正・レイヤー・マスク・合成） ③ 構図・配色・余白・視線誘導・タイポグラフィなどのデザイン基礎 ④ 作品（名刺・ポスター・Web バナーなど）の制作演習 ⑤ コンテストに作品を応募 ⑥ 成果物をポートフォリオに反映。 ⑦ 制作発表会で発表		
評価方法	① 実施単位ごとの提出課題 ② 授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク Or 個人） ③ 授業態度 ④ 出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤ 追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	2DCG		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ゲーム業界でデザイン業務に従事。その後、専門学校教員として2DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。現在はフリーランスの2DCGデザイナー、イラストレーターとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	2D 制作において必須である、ソフトウェア操作とデザインの基本的な技術の習得を目指す。ソフトウェアの操作技術、デザイン技術のスキルアップを目指す。		
授業内容	イラスト制作業務をする場合に必要となる、Illustrator の基本的な使い方について、実務経験から得たイラスト制作に利用できる使い方について学ぶ。 以下の内容を履修する。 ①Illustrator でのイラスト表現 ②ゲームアバター制作 ③アイコン制作 ④装飾文字制作 ⑥ 配色設計 ⑦ ポートフォリオ制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3DCG		
実務経験 教員	大手ゲームメーカーをはじめ、複数の企業でデザイナーとして20年以上の経験を積み、現在はゲーム開発会社の代表を務める。豊富な実務経験を活かし、3DCGを中心とするゲーム開発に関する講義や実習指導を行い、次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野1年		
到達目標	3DCG ツールの Maya を使用して、3DCG の知識の習得を目指す。Maya の操作、モデリング、テクスチャ作成、UV 展開、レンダリングなど 3DCG に関する基礎知識を習得する。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ・ 3DCG の基礎知識と用語 ポリゴン 座標系 選択手法 ・ Maya の基本操作 インターフェースの理解 プロジェクト管理 カメラ操作 ・ モデリング ポリゴンモデリング 正しいポリゴンとは？ カーブと NURBS モデリング ・ マテリアルとテクスチャ マテリアル、シェーダー、テクスチャの違い UV 展開 ライティング レンダリング Arnold レンダラー ・ アニメーションの基礎知識を理解する。 キーフレームアニメーション		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	映像編集		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	Adobe After Effects による素材を活かしたダイナミックな映像制作を目指します。		
授業内容	After Effects の基本的なスキルを使った映像制作演習を行います。 ①合成(マスク、アルファチャンネル、キーイング) ②エフェクト(プラグイン、パーティクル) ③モーショントラッキング(3D カメラ、マスク、顔) ④レンダリング(Media Encoder によるレンダーキューの実行):完成ムービー作成		
評価方法	①課題の評価 ②出席点(60 X 出席率) 課題評価点と出席点の 合計点が 6 割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3D アニメーション		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	Autodesk Maya を使用した 3D キャラクターによるアニメーション制作方法の習得を目指します。		
授業内容	3D キャラクターアニメーション制作に必要な流れを身につけます。 ① スケルトン(ボーン)の構築とリグの作成 ② 基本的なアニメーション(歩く、走る)の制作 ③ シーン演出のアニメーション(カメラワーク、ライティング、質感変化)の制作 ④ デフォーマー(パスアニメーションなど)による変形アニメーションの制作 ⑤ アニメーションのレンダリングとムービー制作 ⑥ 他のアプリケーション(Unity など)との連携		
評価方法	①課題の評価 ②出席点(60 X 出席率) 課題評価点と出席点の合計点が 6 割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	Web デザイン		
実務経験 教員	専門学校卒業後、Web デザイン制作会社にて Web サイトや DTP デザインの制作に従事。その後、フリーランスの Web デザイナーとして独立し、企業・個人案件を請負う。現在は、クリエイター支援を目的とした EC サイト運営や展示イベントの企画を中心とする個人事業を開業・運営中。これらの活動と並行して、専門学校にて Web デザインや 2DCG を担当する非常勤講師として教育にも携わっている。		
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	アートディレクタ・Web デザイナ・コーダとして求められる、Web サイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンシブ Web デザインの習得を目指す。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ① Web ページの情報構造とワイヤーフレームの設計 ② Illustrator を用いたデザインカンプの制作 ③ Photoshop による画像補正と素材調整の基礎 HTML5+CSS3 でレスポンシブ対応のWeb サイト制作 ④ コンセプトに応じたレイアウトの展開 ⑤ コンセプトに応じた配色の展開 ⑥ コンセプトに応じたタイポグラフィーの展開 ⑦ コンセプトに応じた写真のレタッチ ⑧ コンセプトに応じた図版の制作 ⑨ インタクションの追加 (CSS・JavaScript) ⑩ 動作確認・運用		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	Web プログラミング		
実務経験 教員	専門学校卒業後、Web デザイン制作会社にて Web サイトや DTP デザインの制作に従事。その後、フリーランスの Web デザイナーとして独立し、企業・個人案件を請負う。現在は、クリエイター支援を目的とした EC サイト運営や展示イベントの企画を中心とする個人事業を開業・運営中。これらの活動と並行して、専門学校にて Web デザインや 2DCG を担当する非常勤講師として教育にも携わっている。		
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	アートディレクタ・Web デザイナ・コーダとして求められる、Web サイトの 制作技術を実習を通して習得することを目指す。企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインを コーディングする。レスポンス Web デザインの習得を目指す。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ① Web ページの情報構造とワイヤーフレームの設計 ② Illustrator を用いたデザインカンプの制作 ③ Photoshop による画像補正と素材調整の基礎 HTML5+CSS3 でレスポンス対応のWeb サイト制作 ④ コンセプトに応じたレイアウトの展開 ⑤ コンセプトに応じた配色の展開 ⑥ コンセプトに応じたタイポグラフィーの展開 ⑦ コンセプトに応じた写真のレタッチ ⑧ コンセプトに応じた図版の制作 ⑨ インタラクションの追加 (CSS・JavaScript) ⑩ 動作確認・運用		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	デザイン学 (Web)		
実務経験 教員	専門学校卒業後、Web デザイン制作会社にて Web サイトや DTP デザインの制作に従事。その後、フリーランスの Web デザイナーとして独立し、企業・個人案件を請負う。現在は、クリエイター支援を目的とした EC サイト運営や展示イベントの企画を中心とする個人事業を開業・運営中。これらの活動と並行して、専門学校にて Web デザインや 2DCG を担当する非常勤講師として教育にも携わっている。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	アートディレクタ・Web デザイナ・コーダとして求められる、Web サイトの 制作技術を実習を通して習得することを目指す。企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインを コーディングする。レスポンス Web デザインの習得を目指す。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①Web デザインの目的・情報構成・ナビゲーション構造の理解 ②視線誘導とレイアウト構造の基本パターン ⑧ Web における配色の心理的効果と設計方法 ① タイポグラフィの Web フォントの選び方・使い方 ② モバイル対応とレスポンス思考の理解 ③ 良い UI／悪い UI の観察と構造的説明の演習 ④ レスポンス対応の LP サイトを作成 ⑤ 動作確認・提出		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑥ 追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	デザイン学(DTP)		
実務経験 教員	専門学校卒業後、Web デザイン制作会社にて Web サイトや DTP デザインの制作に従事。その後、フリーランスの Web デザイナーとして独立し、企業・個人案件を請負う。現在は、クリエイター支援を目的とした EC サイト運営や展示イベントの企画を中心とする個人事業を開業・運営中。これらの活動と並行して、専門学校にて Web デザインや 2DCG を担当する非常勤講師として教育にも携わっている。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	2D 制作において必須である、デザインの基本的な技術の習得を目指す。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ① デザイン制作のワークフローを学習 ② デザインの 4 大原則（近接・整列・対比・反復）の学習 ③ 配色の基本知識を学習 ④ タイポグラフィの基本技術の学習 ⑤ ビジュアル要素（写真・イラスト）の扱いに関する学習 ⑥ 視線誘導・情報の優先順位に関する学習 ⑦ 作品（名刺・ポスター・Web バナーなど）の制作演習		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	CG概論 I		
実務経験 教員	システム開発企業にてCADシステムのカスタマイズを担当。コンピュータ専門学校CG制作学科にて10年ほど、デジタル画像のシステム処理から各種画像表現の講師として就業。独立し、Webシステム開発・画像処理・グラフィックデザイン・DTP事業を20年ほど行う。並行して大学・専門学校にてAI、Web、CG、色彩の非常勤講師を担当。画像情報教育振興協会委員。画像電子学会地方理事。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野1年		
到達目標	CGクリエイター検定ベーシック合格レベルの、CG映像の基本的な制作技術の理解を目指す。2次元CGと3次元CG、デザインに関する基礎的な理解と、CGの静止画制作を行うための基礎知識を修得する。		
授業内容	実務経験の中で必要となる知識が集約された資格取得について履修する。各内容について、資格取得の為の知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。 以下の分野を履修する。 ①CGの産業応用と制作のワークフロー ②デッサンからタイポグラフィーまで画像表現の基礎知識 ③2次元CGから写真撮影とレタッチ ④モデリングからレンダリングと合成までの3次元CG制作技法 ⑤コンピュータのハードウェアとソフトウェアの概論 ⑥知的財産権		
評価方法	①学習分野ごとの修得確認テストの累積による全体評価(合計60点満点) ②講義への取組み状況評価(40点満点) ①と②の合計により総合評価点を算出する。 総合評価点が6割に満たない場合は未認定とする。		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	CG概論Ⅰ		
実務経験 教員	Web デザイン、DTP 制作、画像処理、コンサルティング事業。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期	時間／後期	56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)
対象学年	CG分野1年		
到達目標	CGクリエイター検定エキスパートの、3次元CGの基礎制作技術の理解を目指す。実写映像の撮影技法から編集技法の基礎について理解し、3次元CGを制作するための基礎知識を修得する。		
授業内容	実務経験の中で必要となる知識が集約された資格取得について履修する。各内容について、資格取得の為の知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。 以下の分野を履修する。 ①写真撮影から動画撮影とカラーコレクションまで実写撮影の実践技法 ②映像編集の基礎知識から実践手法 ③基礎からキャラクタまでの3DCGモデリング技法 ④変形制御のためのリギングからキャラクタのリギングまでの手法		
評価方法	①学習分野ごとの修得確認テストの累積による全体評価（合計60点満点） ②講義への取組み状況評価（40点満点） ①と②の合計により総合評価点を算出する。 総合評価点が6割に満たない場合は未認定とする。		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策Ⅰ		
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイト実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野1年		
到達目標	就職活動をする準備を行う。 ポートフォリオの準備、履歴書の作成、SPI 対策		
授業内容	①ジャンル別必要能力をチェック ②自己判断テストで長所・短所を知る ③弱点別トレーニングアドバイス ④自分のことをよくしろう ⑤自分の強みを見つけよう ⑥適職を見つけよう ⑦社会人基礎力チェック ⑧就職スケジュールを考える ⑨自己アピール力を高める（ポートフォリオ・履歴書） ⑩SPI 対策		
評価方法	①課題提出 ②出席状況		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	課外授業		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	16 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	CG分野1年生		
到達目標	学校の通常授業時間外において、セミナーや校外学習から業界に関する知識を習得します。自身が、キャリアについて向き合って、進路を考え、将来を選択できる力を身に付ける事を目標とします。		
授業内容	① 制作展示会 学年末の集大成として、作品を展示し、先輩、後輩、他学科の学生や先生から評価を受ける。また、業界人、OB/OG など学外の方からの意見をもらう。 ② 関係企業講演会セミナー 業界の動向や目指す業種について知識習得をする ・ 報告書（レポート）を提出する。 ③ 学科イベントの実施 学科の作品展示会や、学園祭などの実施・運営		
評価方法	担当教員とディスカッション及び報告書（レポート）		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	模写 I		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	用意した図や絵を模写し、基本となる構図を理解しながら写し、構図について理解を深める。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①顔のアタリ ②顔のパーツ ③体の構図まで		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	造形学 I		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	平面の画面構成から造形による表現力を養う。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①線による画面構成 ②色彩構成 ③切り絵による二色構成 ④平面から立体を考える ⑤コラージュ技法		
評価方法	①各課題による採点 ②出席状況、授業態度 総合点が 6 割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	色彩学Ⅰ		
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイト実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 1 年		
到達目標	色彩に関する基本概念と幅広い知識を学ぶ		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①光と色 ②色の三属性と色立体 ③表色系 ④色彩心理、視覚効果 ⑤配色調和 ⑥配色技法		
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の可否 ②出席状況、授業態度 総合点が 6 割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	デッサンⅡ		
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイト実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 2 年		
到達目標	一年次に習得した表現力をより精密描写、質感・立体表現の向上させ就職活動において必要な作品を制作する。		
授業内容	B3 画用紙に鉛筆デッサンを中心に静物、人物画などで視点、構図、バランス感覚 を高める。 ①様々なモチーフを描写Ⅰ（靴、鞆など身近なモノを様々な視点で観察する） ②様々なモチーフを描写Ⅱ（靴、鞆など身近なモノを様々な視点で観察する） ③様々なモチーフを描写Ⅲ（靴、鞆など身近なモノを様々な視点で観察する） ④精密描写（レタリング等できるだけ細かいところまで観察してリアリティを追求） ⑤静物画（ボールペンによるハッチング効果の表現） ⑥絵画模写（構図と陰影表現の観察） ⑦静物画（色鉛筆による着彩）		
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の可否 ②出席状況、授業態度 総合点が 6 割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	2D 実習応用		
実務経験 教員	専門学校卒業後、Web デザイン制作会社にて Web サイトや DTP デザインの制作に従事。その後、フリーランスの Web デザイナーとして独立し、企業・個人案件を請負う。現在は、クリエイター支援を目的とした EC サイト運営や展示イベントの企画を中心とする個人事業を開業・運営中。これらの活動と並行して、専門学校にて Web デザインや 2DCG を担当する非常勤講師として教育にも携わっている。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 2 年		
到達目標	2D 制作において必須である、ソフトウェア操作とデザインの基本的な技術の習得を目指す。ソフトウェアの操作技術、デザイン技術のスキルアップを目指す。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ① テーマ設定・構成案・ラフの作成 ② Illustrator・Photoshop によるビジュアルデザインの応用実習 ③ デザインの四大原則（近接・整列・対比・反復）を理解したデザインの応用実習 ④ テイストに適した文字組を意識したデザインの応用実習 ⑤ 目的に応じたメディア展開（印刷物／SNS／Web 用など） ⑥ ChatGPT を補助的に用いたコピー・構成案の検討と改善（AI プロンプトの学習） ⑦ コンテストに作品を応募 ⑧ 作品の発表・フィードバックとブラッシュアップ ⑨ ポートフォリオへ反映・更新（印刷データの扱い含む）		
評価方法	① 実施単位ごとの提出課題 ② 授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク Or 個人） ③ 授業態度 ④ 出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤ 追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ポートフォリオ制作		
実務経験 教員	ゲーム業界の2Dデザイナー、イラスト制作業務を務めている経験を活かしてポートフォリオの制作について教えている		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 0 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野2年		
到達目標	ポートフォリオの作成を通して作品の見せ方や文字組み、紙面レイアウトデザインのスキルアップを目指す。 他の授業で作成した作品も随時追加し、ポートフォリオの質と量を向上させる。		
授業内容	ポートフォリオのブラッシュアップと就職活動でのPRのための作品制作の指導。 以下の内容を履修する。 ①レイアウト構成デザイン考案 ②新規作成作品の追加 ③各作品のブラッシュアップ ④ポートフォリオ作成		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャラクターデザインⅡ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ゲーム業界でデザイン業務に従事。その後、専門学校教員として2DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。現在はフリーランスの2DCGデザイナー、イラストレーターとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野2年		
到達目標	ポートフォリオ、コンテストに向けての具体的なイラスト制作		
授業内容	実務経験から、クライアントから依頼のあった多種多様なキャラクターイラスト案件について対応できるように、キャラクターを描く為に必要な技術を指導する。 以下の内容を履修する。 ①商品の擬人化 ②動きのあるポーズ（パース技法を使って描く） ③学祭用ポストカード制作 ④G F Fコンテスト用作品制作 ⑤背景と人物 ⑥Illustrator を使ったのUI制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	就職作品制作		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ゲーム業界でデザイン業務に従事。その後、専門学校教員として2DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。現在はフリーランスの2DCGデザイナー、イラストレーターとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 112 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野2年		
到達目標	卒業制作は、学生各自でテーマを設定し、それを他者に伝わるよう表現したイラスト制作を行う。発想力、想像力、表現力など制作スキルを総合的に身につけるとともにテーマの意図が伝わるかを目標とする。		
授業内容	以下の内容を履修する。 各自でテーマを考案しスケジュール管理を行い、設定したイラスト作品を制作する。 ①テーマの決定 ②資料収集、分析 ③コンセプト表現の方法を決定 ④納期に従って制作スケジュールを決定 ⑤制作、報告 作品については、制作発表会で出展する。		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	DTP 実習		
実務経験 教員	ゲーム業界の2Dデザイナー、イラスト制作業務を務めている経験を活かしてポートフォリオの制作について教えている		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 0 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野2年		
到達目標	ポートフォリオの作成を通して作品の見せ方や文字組み、紙面レイアウトデザインのスキルアップを目指す。 他の授業で作成した作品も随時追加し、ポートフォリオの質と量を向上させる。		
授業内容	ポートフォリオのブラッシュアップと就職活動でのPRのための作品制作の指導。 以下の内容を履修する。 ①レイアウト構成デザイン考案 ②新規作成作品の追加 ③各作品のブラッシュアップ ④ポートフォリオ作成		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	MAYA 実習		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野2年		
到達目標	3DCGモデルにおける静止画作品のクオリティ工場を目指す		
授業内容	①木箱、マウスの作成、郵便ポストの制作 ・三面図制作、ローモデル、ハイモデル制作方法とテクスチャ制作技法を学習 ・テクスチャ制作方法とテクスチャ制作技法を学習 ②前期評価とまとめ ・作品評価、アドバイス ・授業で制作したモデルのブラッシュアップと作品提出 ③キャラクターモデリング ・三面図制作、ローモデル、ハイモデル制作方法とテクスチャ制作技法を学習 ・テクスチャ制作方法とテクスチャ制作技法を学習 ④キャラクターリギング ・MAYAを用いたジョイントの作成、ウェイト調整 ⑤ポージング ・キャラクターのポージング技法 ⑥レンダリング ・カメラワーク、ライティング ・ポートフォリオ用作品のレンダリングと提出 ⑦後期評価まとめ ・作品評価、アドバイス ・授業で制作したモデルのブラッシュアップと作品提出		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	映像制作		
実務経験 教員	大手ゲームメーカーをはじめ、複数の企業でデザイナーとして20年以上の経験を積み、現在はゲーム開発会社の代表を務める。豊富な実務経験を活かし、3DCGを中心とするゲーム開発に関する講義や実習指導を行い、次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	1 年		
到達目標	映像の概念や種類などの知識、制作の流れを把握し、企画書からシナリオ、絵コンテ、制作までの工程を実習する。 Maya、アフターエフェクト等を使用した映像作品の作成を目指す。		
授業内容	以下の内容の基礎を履修する。 ①映像の概念、種類、規格など ②映像のデータフォーマットやコーデック ③映像制作の基本的な全体の流れ ④映像の企画書の基本的な書式 ⑤シナリオ作成の前工程の流れ ⑥シナリオの基本的な書式 ⑦シナリオ作成 ⑧カメラ、レンズの知識 ⑨カメラワーク、ポジション、アングルなど ⑩照明の知識や種類、ライティングなど ⑪絵コンテの書式 ⑫絵コンテ作成 ⑬Maya、アフターエフェクト等を使用したCG動画作品の制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	Web デザインⅡ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、Web デザイン制作会社にて Web サイトや DTP デザインの制作に従事。その後、フリーランスの Web デザイナーとして独立し、企業・個人案件を請負う。現在は、クリエイター支援を目的とした EC サイト運営や展示イベントの企画を中心とする個人事業を開業・運営中。これらの活動と並行して、専門学校にて Web デザインや 2DCG を担当する非常勤講師として教育にも携わっている。		
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 2 年		
到達目標	アートディレクタ・Web デザイナ・コーダとして求められる、Web サイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。 企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンス Web デザインの習得を目指す。		
授業内容	デザイン業界で主流のツールとワークフロー (Figma、Photoshop、HTML/CSS など) を活用し、現代の Web 制作に求められる UI/UX 設計力、実装力、AI 活用スキルを段階的に身につける。 以下の内容を履修する。 ①業界動向の理解と AI の活用 (ChatGPT、Firefly など) ②Figma による UI 設計 (テンプレ編集、ワイヤーフレーム作成、プロトタイプ) ③Photoshop と Firefly を用いたヒーローイメージ制作 ④HTML/CSS の基礎・応用 (Figma 模写、レスポンス対応) ⑤HTML/CSS での Web サイト構築 ⑥ 中間・最終課題による設計・実装		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	就職対策		
実務経験 教員	専門学校卒業後、Web デザイン制作会社にて Web サイトや DTP デザインの制作に従事。その後、フリーランスの Web デザイナーとして独立し、企業・個人案件を請負う。現在は、クリエイター支援を目的とした EC サイト運営や展示イベントの企画を中心とする個人事業を開業・運営中。これらの活動と並行して、専門学校にて Web デザインや 2DCG を担当する非常勤講師として教育にも携わっている。		
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 2 年		
到達目標	就職活動用作品制作とブラッシュアップを行いながら更にデザイン力を高める		
授業内容	以下の内容を履修する。 ① 進路選択・職種調査・年間スケジュール作成 ② 自己分析（強み・適性）と職種マッチング ③ 志望動機・自己 PR 文の作成とブラッシュアップ ④ 進路に応じたポートフォリオの調整（過去作品の見直し） ⑤ 修正、ブラッシュアップ箇所（形、陰影、質感等）のチェック ⑥ 修正、ブラッシュアップ作業 ⑦ 作品のチェック ⑧ ポートフォリオ用での不足作品の制作計画 ⑨ 作品制作 ⑩ 作品撮影（随時） ⑪ 作品のポートフォリオ用データ作成（随時）		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	CG概論Ⅱ		
実務経験 教員	システム開発企業にてCADシステムのカスタマイズを担当。コンピュータ専門学校CG制作学科にて10年ほど、デジタル画像のシステム処理から各種画像表現の講師として就業。独立し、Webシステム開発・画像処理・グラフィックデザイン・DTP事業を20年ほど行う。並行して大学・専門学校にてAI、Web、CG、色彩の非常勤講師を担当。画像情報教育振興協会委員。画像電子学会地方理事。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野2年		
到達目標	CGクリエイター検定ベーシック合格レベルの、CG映像の基本的な制作技術の理解を目指す。2次元CGと3次元CG、デザインに関する基礎的な理解と、CGの静止画制作を行うための基礎知識を修得する。		
授業内容	実務経験の中で必要となる知識が集約された資格取得について履修する。各内容について、資格取得の為の知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。 以下の分野を履修する。 ①CGの産業応用と制作のワークフロー ②デッサンからタイポグラフィーまで画像表現の基礎知識 ③2次元CGから写真撮影とレタッチ ④モデリングからレンダリングと合成までの3次元CG制作技法 ⑤コンピュータのハードウェアとソフトウェアの概論		
評価方法	①学習分野ごとの修得確認テストの累積による全体評価(合計60点満点) ②講義への取組み状況評価(40点満点) ①と②の合計により総合評価点を算出する。 総合評価点が6割に満たない場合は未認定とする。		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	CG概論Ⅱ		
実務経験 教員	Web デザイン、DTP 制作、画像処理、コンサルティング事業。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期	時間／後期	56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)
対象学年	CG分野2年		
到達目標	Web デザイナー検定ベーシック合格レベルの、Web ページの基本的な制作技術の理解を目指す。コンセプトメイキングとWeb ページデザインの手法から、テストと評価といった運用を行うための基礎知識を修得する。		
授業内容	実務経験の中で必要となる知識が集約された資格取得について履修する。各内容について、資格取得の為の知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。 以下の分野を履修する。 ①インターネットとWeb の基礎知識・代表的なWeb サービス・Web サイト制作フロー ②コンセプトメイキングから情報の収集・分類・組織化と閲覧機器による違い ③インフォグラフィックス・ナビゲーション・レイアウト・インタラクションなどの手法 ④HTMLとCSSによるWeb ページの制作技術 ⑤Web サイトのテスト・修正から公開・評価までの運用手法		
評価方法	①学習分野ごとの修得確認テストの累積による全体評価（合計60点満点） ②講義への取組み状況評価（40点満点） ①と②の合計により総合評価点を算出する。 総合評価点が6割に満たない場合は未認定とする。		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策Ⅱ		
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイト実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野2年		
到達目標	就職活動をする準備を行う。 ポートフォリオの準備、履歴書の作成、SPI 対策		
授業内容	①目標設定 ②自己PRの書き方、志望動機の構築方法。 ③履歴書作成 ④企業情報の収集方法、業界のトレンド分析 ⑤SPI 対策		
評価方法	①課題提出 ②出席状況		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	課外授業		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	16 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	CG分野2年生		
到達目標	学校の通常授業時間外において、セミナーや校外学習から業界に関する知識を習得します。自身が、キャリアについて向き合って、進路を考え、将来を選択できる力を身に付ける事を目標とします。		
授業内容	① 制作展示会 学年末の集大成として、作品を展示し、先輩、後輩、他学科の学生や先生から評価を受ける。また、業界人、OB/OG など学外の方からの意見をもらう。 ② 関係企業講演会セミナー 業界の動向や目指す業種について知識習得をする ・ 報告書（レポート）を提出する。 ③ 学科イベントの実施 学科の作品展示会や、学園祭などの実施・運営		
評価方法	担当教員とディスカッション及び報告書（レポート）		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☒ 後期	☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	色彩学Ⅱ				
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイト実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。				
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 （状況よりオンラインと対面の併用形式）				
対象学年	CG分野2年				
到達目標	色彩のより高度な知識を学びつつ、イメージ配色等の演習を行い、色彩力を高める				
授業内容	①光と色 ②色表示 ③表色系 ④色彩心理、視覚効果 ⑤配色調和 ⑥デザインと色彩 ⑦配色技法 色彩検定2級取得を目指す				
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の合否 ②出席状況、授業態度 ③総合点が6割に満たない場合は欠点				
その他	80%以上の出席が必要				

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☒ 後期	☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	造形学Ⅱ				
実務経験 教員					
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	CG分野2年				
到達目標	平面の画面構成から造形による表現力を養う				
授業内容	以下の内容を履修する。 ①線による画面構成 ②色彩構成 ③切り絵による二色構成 ④平面から立体を考える ⑤コラージュ技法				
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の合否 ②出席状況、授業態度 ③総合点が6割に満たない場合は欠点				
その他	80%以上の出席が必要				

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	模写Ⅱ		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野2年		
到達目標	用意した参考図を模写し、体の構図と性別・動きを写す		
授業内容	以下の内容を履修する。 以下の内容について模写する。 ①体の構図（復習） ②男女の描き分け ③基本の動き・パーツの動き		
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の合否 ②出席状況、授業態度 ③総合点が6割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	デッサンⅢ		
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイト実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 3 年		
到達目標	精密描写、質感・立体表現の向上を行いながら更にデッサン力を高める		
授業内容	B3 画用紙に鉛筆デッサンを中心に静物、人物画などで視点、構図、バランス感覚 を高める。 ①静物画 ②人物画 ③風景画 ④就職用作品の制作 ⑤作品のブラッシュアップ 各、課題モチーフについては、授業開始時に決める。		
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の可否 ②出席状況、授業態度 総合点が 6 割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	就職対策Ⅱ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ゲーム業界でデザイン業務に従事。その後、専門学校教員として2DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。現在はフリーランスの2DCGデザイナー、イラストレーターとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 0 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	ポートフォリオ、コンテストに向けての具体的なイラスト制作		
授業内容	実務経験から、クライアントから依頼のあった多種多様なキャラクターイラスト案件について対応できるように、キャラクターを描く為に必要な技術を指導する。 以下の内容を履修する。 ①キャラクターデザインの発想法 ②資料収集、分析 ③テーマの盛り込み方 ④企業のイメージキャラクターの制作と展開 ⑤公募作品の制作（キャラクターデザイン）		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	卒業制作		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 112 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	ゲーム・CG業界に向けた就職活動用のポートフォリオの完成を目指しながら 作品発表・展示のためのプレゼンテーション技能を学ぶ		
授業内容	ポートフォリオ用作品制作 ・作品ブラッシュアップ（改善・改良・技能向上）の実施 中間チェックⅠ ・個人リテイク指示 ・学生一人ひとりに対し、ポートフォリオの改善点を具体的に指示 中間チェックⅡ ・個人リテイク指示 ・学生一人ひとりに対し、ポートフォリオの改善点を具体的に指示 中間レビュー ・個別フィードバック ・ポートフォリオ改善点の具体的指示、表現力、訴求力向上アドバイス 個別リテイク指導 ・最終調整、クオリティ担保 最終プレゼンを実施 ・作品評価、プレゼン評価の実施		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☐ 演習 ☒ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームキャラモデリング		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	年々、新しい技術の進展が目覚ましいゲーム業界において、 更なる次世代ゲーム機に対応できる作品づくりを目指す。 UnityやUnreal Engine 上での3D作品の完成を目指す。		
授業内容	①Blenderによるハイディテールなスカルプトモデリングの基礎と応用 ③MAYAを用いた法線マップの作成と活用によるディテールの表現 ④UnityへのMayaモデルのインポートとセットアップ ⑤Unreal EngineへのMayaモデルのインポートと最適化 ⑥MAYAを用いた物理ベースレンダリングにおける現実的なマテリアル設定 ⑦サブスタンスペインターによる物理ベースレンダリングに適したテクスチャ画像の作成と適用 ⑧ポートフォリオ制作 個別フォローとサポート” ⑨中間チェック 個別面談、アドバイス ⑩前期チェック 個別面談、アドバイス		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームキャラモデリング		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ゲーム業界でデザイン業務に従事。その後、専門学校教員として2DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。現在はフリーランスの2DCGデザイナー、イラストレーターとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 0 間／後期 56 間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	オリジナリティのあるキャラクターをデザインする発想方法や展開方法を身につける		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①キャラクターデザインの発想法 ②資料収集、分析 ③テーマの盛り込み方 ④三面図の制作 ⑤キャラクターのグループ展開 ⑥公募作品の制作（キャラクターデザイン）		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームエフェクト		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	MAYAを使用したエフェクト制作技法を学びます。		
授業内容	爆発と煙エフェクトの作成 ・飛行物体と地面のモデリング、チェック画像の作成と提出 ・アニメーションの作成、チェックムービーの作成と提出 ・エフェクト作成、素材出しのためのレンダリング ・エフェクトの合成作業、ムービー完成 火のエフェクト作成 ・モデリング（焚火）、チェック画像の作成と提出 ・アニメーションの作成、チェックムービーの作成と提出 ・エフェクト作成、素材出しのためのレンダリング ・エフェクトの合成作業、ムービー完成 水のエフェクト作成 ・モデリング（焚火）、チェック画像の作成と提出 ・アニメーションの作成、チェックムービーの作成と提出 ・エフェクト作成、素材出しのためのレンダリング ・エフェクトの合成作業、ムービー完成 デモリール制作① ・作成したエフェクトムービーの演習 デモリール制作② ・エフェクトデモリールの完成と提出		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3DアニメーションⅡ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 112 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	Mayaを使用した3DCGアニメーション制作方法を学ぶ		
授業内容	①バウンスボール 重いボールと軽いボールのアニメーション制作 壁に跳ね返って止まるボールのアニメーションを制作する。 ②歩きモーション ・歩きモーションの基本 老若男女の歩きモーションの制作 ③走りモーション 走りモーションの基本 老若男女の出した走りモーションの制作 ④キャラクターリグ キャラクターにリグを搭載する ウエイト調整 ⑤デモリール制作 デモリールの完成と提出 ・頂点カラー、テクスチャーアニメーション等を用いたエフェクト ・ボーン変形等を用いたエフェクト ・ゲームエンジンへの書き出しとアセットの運用		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	Maya 実習2		
実務経験 教員	大手ゲームメーカーをはじめ、複数の企業でデザイナーとして20年以上の経験を積み、現在はゲーム開発会社の代表を務める。豊富な実務経験を活かし、3DCGを中心とするゲーム開発に関する講義や実習指導を行い、次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	Maya、SubstanceDesigner、SubstancePainter などを利用して、3DCG に関する理解を深めつつ、ポートフォリオに掲載する作品を制作する。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ・ Maya の機能の解説と実習 ポリゴンモデリングと UV 展開の復習 ・ 3D シーンの作成 アセットのモデリング Bifrost の解説と実習 Bifrost を利用したモデリング手法 ライティングとレンダリング ・ 3D キャラクターモデルの作成 ポリゴンでのキャラクターモデリング キャラクターモデルの UV 展開 ・ SubstanceDesigner を使用したテクスチャの作成 SubstanceDesigner の解説と実習 地面 屋根瓦 木目 魔法陣 点字ブロック SF パネル ・ SubstancePainter を使用した 3D ペイント SubstanceDesigner の解説と実習 大剣 樽 サイ ライフル ロボット 壁と扉		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	DTP実習Ⅱ		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	印刷のプロセス踏まえた紙媒体・印刷データの基礎知識学び、作品のブラッシュアップを含め、デザイン技術のスキルアップを目指す。 作品のブラッシュアップを含めたデザイン技術のスキルアップを目指す。		
授業内容	デザイン業務をする場合に、実務経験から得た効率の良いソフトウェアの使い方について学び、応用できる力を養う。 以下の内容を履修する。 ①Illustrator、Photoshopを使用したデザインの応用実習 ②文字組を意識したデザインの応用実習 ③画像の加工及び画像を使用したレイアウト構成を意識したデザインの応用実習 ④コンテスト応募 ⑤ポートフォリオ作成(印刷データの扱い含む)		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	WebプログラミングⅡ		
実務経験 教員	アートディレクタ・Webデザイナー・コードとして求められる、Webサイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンシブWebデザインの習得を目指す。		
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標			
授業内容	以下の分野を履修する。 基礎の確認 ①基礎的なHTMLによるWebページの制作（構造定義） ②基礎的なスタイルシート（CSS）による体裁の定義 HTML5+CSS3 でのWebサイト ③コンセプトに応じたレイアウトの展開 ④コンセプトに応じた配色の展開 ⑤コンセプトに応じたタイポグラフィの展開 ⑥コンセプトに応じた写真のレタッチ ⑦コンセプトに応じた図版の制作 Webサイト制作の実践 ⑧インタラクションの追加（CSS・JavaScript） ⑨JavaScriptの実装 ⑩運用		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	Webサイトデザイン		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 112 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	アートディレクタ・Webデザイナー・コーダとして求められる、Webサイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。 企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンシブWebデザインの習得を目指す。		
授業内容	以下の分野を履修する。 基礎の確認 ①基礎的なHTMLによるWebページの制作（構造定義） ②基礎的なスタイルシート（CSS）による体裁の定義 HTML5+CSS3でのWebサイト ③コンセプトに応じたレイアウトの展開 ④コンセプトに応じた配色の展開 ⑤コンセプトに応じたタイポグラフィの展開 ⑥コンセプトに応じた写真のレタッチ ⑦コンセプトに応じた図版の制作 Webサイト制作の実践 ⑧インタラクションの追加（CSS・JavaScript） ⑨ヘッダー、バナー、スライダーなどの画像作成 ⑩運用		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク or 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	Webサイト制作		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☐ 選択 ☒ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	アートディレクタ・Webデザイナー・コードとして求められる、Webサイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。 企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンシブWebデザインの習得を目指す。		
授業内容	以下の分野を履修する。 Webサイト制作の実践 ①インタラクションの追加 (CSS・JavaScript) ②ヘッダー、バナー、スライダーなどの画像作成 ③運用 ④ポートフォリオのWebサイトを制作する。		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	インターンシップ		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	40 時間		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	在学中に一定期間、自分の専攻や将来のキャリアに関連した企業に出向いて実 際業務に携わる体験型の職業研修に参加する事。企業体験を通じて専攻した分野 と将来の職業に対する興味が高まるだけでなく、職業人としての自覚がもてる。		
授業内容	長期休み期間を利用し、原則、業界関係企業が実施するインターンシップへ参加する。 ①前期 ・ 8月1日～8月9日 ②後期 ・ 12月24日～12月27日 ・ 3月1日～3月31日 上記期間にて、5日以上参加する。		
評価方法	① 報告書実 ② レポート		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策Ⅲ		
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイト実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	将来の目標設定やその実現に向けた具体的なステップを学ぶ ポートフォリオの準備、履歴書の作成、SPI 対策		
授業内容	1 自己分析・強み・弱みの把握 2 応募書類作成・履歴書・職務経歴書の書き方 3 エントリーシート（ES）の効果的な記述方法 4 面接対策・模擬面接（個人・集団）・面接マナーと服装指導 5 ビジネスマナー講座・敬語の使い方・電話応対、メールマナー・名刺交換や訪問時のエチケット 6 就職活動の戦略立案・スケジュール管理 7 社会人基礎力の育成・コミュニケーションスキルのトレーニング		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策Ⅲ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野3年		
到達目標	ゲーム・CG業界に向けた就職活動用のポートフォリオの完成を目指す		
授業内容	①導入 ・ポートフォリオの説明と制作スケジュールの作成 ②ポートフォリオデザイン案作成 ・スケジュール草案作成、リファレンス収集 ③ポートフォリオデザイン ・デザインの評価とアドバイスの実施 ④ポートフォリオ用作品制作 ・進捗確認とアドバイスの実施 ⑤ポートフォリオ提出 ・作品評価とアドバイスの実施 ⑥中間チェック ・個別リテイク指示 ⑦最終チェック ・ポートフォリオチェックと評価の実施		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	課外授業		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	16 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	CG分野3年生		
到達目標	学校の通常授業時間外において、セミナーや校外学習から業界に関する知識を習得します。自身が、キャリアについて向き合って、進路を考え、将来を選択できる力を身に付ける事を目標とします。		
授業内容	① 制作展示会 学年末の集大成として、作品を展示し、先輩、後輩、他学科の学生や先生から評価を受ける。また、業界人、OB/OG など学外の方からの意見をもらう。 ② 関係企業講演会セミナー 業界の動向や目指す業種について知識習得をする ・ 報告書（レポート）を提出する。 ③ 学科イベントの実施 学科の作品展示会や、学園祭などの実施・運営		
評価方法	担当教員とディスカッション及び報告書（レポート）		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☒ 後期	☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	試験対策				
実務経験 教員					
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	C G分野3年				
到達目標	色彩検定2級の取得。色彩のより高度な知識を学びつつ、イメージ配色等の演習を行い色彩力を高める				
授業内容	①光と色 ②色表示 ③表色系 ④色彩心理、視覚効果 ⑤配色調和 ⑥デザインと色彩 ⑦配色技法 色彩検定2級取得を目指す				
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の合否 ②出席状況、授業態度 ③総合点が6割に満たない場合は欠点				
その他	80%以上の出席が必要				

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☒ 後期	☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	造形学Ⅲ				
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイト実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。				
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	CG分野3年				
到達目標	造形の表現に必要な素材と技法を研究し平面の画面構成から立体造形による空間把握力を養い感性を向上させ広い視野と柔軟な発想力を習得する				
授業内容	素材と表現のあらゆる可能性を探り、デジタルだけではなく手を使う事により感じる感覚で新たな造形、創造の喜びを理解してもらう。 自由制作を中心とし、各自イメージを設定する サイズ、制作点数、スケジュールを各自で設定・管理する				
評価方法	①提出作品の評価と授業（課題）に取り組む姿勢 ②出席率が6割に満たない場合は欠点				
その他	80%以上の出席が必要				

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	デッサンⅣ		
実務経験 教員	ナショナルブランドの商品企画・開発・デザイン業務で経験を積み、その後、数社で商品の企画・デザイン、制作～生産管理、広告デザインを担当。幅広いクリエイティブ実務経験を生かし、講義や実習指導を行い次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 4 年		
到達目標	就職活動用作品の制作とブラッシュアップを行いながら更にデッサン力を高め自分の表現力を見つける		
授業内容	B3 画用紙に鉛筆デッサンを中心に静物、人物画などで視点、構図、バランス感覚 を高める。 ①静物画（修正ブラッシュアップ、水性等描画材料のバリエーション表現） ②人物画（修正ブラッシュアップ、水性等描画材料のバリエーション表現） ③風景画（修正ブラッシュアップ、水性等描画材料のバリエーション表現） ④就職用作品の制作 ⑤作品のブラッシュアップ 各、課題モチーフについては、授業開始時に決める。		
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の可否 ②出席状況、授業態度 総合点が 6 割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	就職対策Ⅲ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 4 年		
到達目標	ゲーム・CG 業界に向けた就職活動用のポートフォリオの完成を目指しながら作品発表・展示のためのプレゼンテーション技能を学びつつ、企業研究による業界への理解を行う。		
授業内容	ポートフォリオ用作品制作 ・作品ブラッシュアップ（改善・改良・技能向上）の実施 中間チェックⅠ ・個人リテイク指示 ・学生一人ひとりに対し、ポートフォリオの改善点を具体的に指示 中間チェックⅡ ・個人リテイク指示 ・学生一人ひとりに対し、ポートフォリオの改善点を具体的に指示 中間レビュー ・個別フィードバック ・ポートフォリオ改善点の具体的指示、表現力、訴求力向上アドバイス 個別リテイク指導 ・最終調整、クオリティ担保 最終プレゼンを実施 ・作品評価、プレゼン評価の実施		
評価方法	①各項目小テストの採点、検定の可否 ②出席状況、授業態度 総合点が6割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームキャラモデリングⅡ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG 分野 4 年		
到達目標	年々、新しい技術の進展が目覚ましいゲーム業界において、 更なる次世代ゲーム機に対応できる作品づくりを目指す。 Unity や Unreal Engine 上での 3D 作品の完成を目指す。		
授業内容	①Blender によるハイディテールなスカルプトモデリングの基礎と応用 ③MAYA を用いた法線マップの作成と活用によるディテールの表現 ④Unity への Maya モデルのインポートとセットアップ ⑤Unreal Engine への Maya モデルのインポートと最適化 ⑥MAYA を用いた物理ベースレンダリングにおける現実的なマテリアル設定 ⑦サブスタンスペインターによる物理ベースレンダリングに適したテクスチャ画像の作成と適用 ⑧ポートフォリオ制作 個別フォローとサポート” ⑨中間チェック 個別面談、アドバイス ⑩前期チェック 個別面談、アドバイス		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業内で実施する制作課題（グループワーク Or 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポートもしくは課題作品の作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームキャラモデリングⅡ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ゲーム業界でデザイン業務に従事。その後、専門学校教員として2DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。現在はフリーランスの2DCGデザイナー、イラストレーターとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	C G分野 4 年		
到達目標	オリジナリティのあるキャラクターをデザインする発想方法や展開方法を身につける		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①キャラクターデザインの発想法 ②資料収集、分析 ③テーマの盛り込み方 ④三面図の制作 ⑤キャラクターのグループ展開 ⑥公募作品の制作（キャラクターデザイン）		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	映像編集応用		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野 4年		
到達目標	個人またはチームにてシナリオから絵コンテを作成し、実写素材の撮影、Maya 等で CG 素材作成、アフターエフェクトでの合成までを主体とした映像作品の作成を行う。		
授業内容	以下の内容を履修する。 以下の内容を履修する。 ①実写素材の補正、加工 ②手ぶれ補正、2Dトラッキング ③レーザー光線などのマスクを用いたエフェクト ④光の実写合成 ⑤爆発や炎のエフェクト ⑥銃撃戦の実写合成 ⑦破壊の実写合成 ⑧3Dトラッキング ⑨3DCG との実写合成 ⑩ショートムービー作成		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3DアニメーションⅢ		
実務経験 教員	専門学校卒業後、ポストプロダクションにて映像制作に従事。その後、専門学校教員として3DCGの授業を担当し、学生の育成に尽力。教員退職後はCGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する傍ら、専門学校や大学の非常勤講師も務める。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野 4年		
到達目標	個人またはチームにてシナリオから絵コンテを作成し、実写素材の撮影、Maya 等で CG 素材作成、アフターエフェクトでの合成までを主体とした映像作品の作成を行う。		
授業内容	①バウンスボール 重いボールと軽いボールのアニメーション制作 壁に跳ね返って止まるボールのアニメーションを制作する。 ②歩きモーション ・歩きモーションの基本 老若男女の歩きモーションの制作 ③走りモーション 走りモーションの基本 老若男女の出した走りモーションの制作 ④キャラクターリグ キャラクターにリグを搭載する ウエイト調整 ⑤デモリール制作 デモリールの完成と提出		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☒ 後期	☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	卒業制作				
実務経験 教員					
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	CG 分野 4 年				
到達目標	チームもしくは個人で作品制作を行う。クリエイターとしての完成度の高い制作を企画、工程管理、制作、フィードバックを完成まで持続して遂行することを目指します。				
授業内容	プロフェッショナルとして積極的な制作工程を進めます。 ①企画(個人/グループによるプランニング) ②企画書の作成(フィードバックを繰り返して行う) ③工程管理(作業配分、工程表の作成:スケジュールリング) ④制作内容の決定(コンセプトに基づいたシナリオ、デザイン[キャラクター、ステージ]、ストーリーボードの作成) ⑤スケジュールに沿ったチェックとフィードバック ⑥完成と制作発表				
評価方法	①課題の評価 ②出席点(60 X 出席率) 課題評価点と出席点の 合計点が 6 割に満たない場合は欠点				
その他	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	Maya 実習 3		
実務経験 教員	大手ゲームメーカーをはじめ、複数の企業でデザイナーとして 20 年以上の経験を積み、現在はゲーム開発会社の代表を務める。豊富な実務経験を活かし、3DCG を中心とするゲーム開発に関する講義や実習指導を行い、次世代のクリエイター育成に尽力している。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野4年		
到達目標	Maya、SubstanceDesigner、SubstancePainter、UnrealEngine などを利用して、3DCG に関する理解を深めつつ、ポートフォリオに掲載する作品を制作する。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ・ Maya の機能の解説と実習 ポリゴンモデリングと UV 展開の復習 ・ 3D キャラクターモデルの作成 ポリゴンでのキャラクターモデリング Xgen を用いた毛髪の作成 ・ SubstanceDesigner を使用したテクスチャの作成 SubstanceDesigner の解説と実習 地面 屋根瓦 木目 魔法陣 点字ブロック SF パネル ・ SubstancePainter を使用した 3D ペイント SubstanceDesigner の解説と実習 大剣 樽 サイ ライフル ロボット 壁と扉 ・ UnrealEngine を使用したシーン作成 サイバーパンクシティの作成 エフェクトの作成 キャラクターアニメーション		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策Ⅳ		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野4年		
到達目標	将来の目標設定やその実現に向けた具体的なステップを学ぶ ポートフォリオの準備、履歴書の作成、SPI 対策		
授業内容	1 自己分析 ・ 強み・弱みの把握 2 応募書類作成 ・ 履歴書・職務経歴書の書き方 ・ エントリーシート (ES) の効果的な記述方法 3 面接対策 ・ 模擬面接 (個人・集団) ・ 面接マナーと服装指導 4 ビジネスマナー講座 ・ 敬語の使い方 ・ 電話応対、メールマナー ・ 名刺交換や訪問時のエチケット 5 就職活動の戦略立案 ・ スケジュール管理 6 社会人基礎力の育成 ・ コミュニケーションスキルのトレーニング		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	課外授業		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	16 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	CG分野4年生		
到達目標	学校の通常授業時間外において、セミナーや校外学習から業界に関する知識を習得します。自身が、キャリアについて向き合って、進路を考え、将来を選択できる力を身に付ける事を目標とします。		
授業内容	① 制作展示会 学年末の集大成として、作品を展示し、先輩、後輩、他学科の学生や先生から評価を受ける。また、業界人、OB/OG など学外の方からの意見をもらう。 ② 関係企業講演会セミナー 業界の動向や目指す業種について知識習得をする ・ 報告書（レポート）を提出する。 ③ 学科イベントの実施 学科の作品展示会や、学園祭などの実施・運営		
評価方法	担当教員とディスカッション及び報告書（レポート）		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	造形学Ⅳ		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	CG分野4年		
到達目標	造形の表現に必要な素材と技法を研究し平面の画面構成から立体造形による空間把握力を養い感性を向上させ広い視野と柔軟な発想力を習得する		
授業内容	素材と表現のあらゆる可能性を探り、デジタルだけではなく手を使う事により感じる感覚で新たな造形、創造の喜びを理解してもらう。 自由制作を中心とし、各自イメージを設定する サイズ、制作点数、スケジュールを各自で設定・管理する		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク or 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		