

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	CG実習（応用Ⅱ）	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	馬渡	
学 年	2年			教科番号	2401	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	3DCGアニメーションソフトウェアMayaを使用して、3DCGアニメーションの制作が行えるようなモデルを作成し、3DCGアニメーションの基礎を学ぶ。					
到達目標	3DCGアニメーションシーンが制作できるように、モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリングを学ぶ。					
教材名	入門CGデザイン（必須図書、CG-ARTS協会刊） Autodesk Maya トレーニングブック第4版（参考図書、ボーンデジタル刊）					
資格の 取得目標	まだCG-ARTS協会主催「CGクリエイター検定・ベーシック」に合格していない学生は、合格を目指す。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてMayaの応用操作の習得について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	授業で作成したデータは、自分が所有するUSBメモリ、またはUSBハードディスクを用意し、それに保存する事。また、ノートと筆記用具は必須。授業の内容で、重要な事柄はノートに記入する事。課題は随時出題するので、これを行う事。欠席するとその日の内容が欠落してしまうので、出席率を重視します。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	30%	20%	50%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンス、Mayaの基本的な使い方の復習
2	Mayaの基本的な使い方の復習
3	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
4	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
5	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
6	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
7	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
8	アニメーションが設定可能なモデリングを学ぶ
9	モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリング等でのMayaの応用操作を学ぶ
10	モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリング等でのMayaの応用操作を学ぶ
11	モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリング等でのMayaの応用操作を学ぶ
12	モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリング等でのMayaの応用操作を学ぶ
13	モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリング等でのMayaの応用操作を学ぶ
14	モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリング等でのMayaの応用操作を学ぶ
15	モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリング等でのMayaの応用操作を学ぶ
16	モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、レンダリング等でのMayaの応用操作を学ぶ

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームグラフィックス	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	池畠	
学 年	2年			教科番号	2402	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	2DCGと3DCGの制作ツールの習得、及びDCC（デジタル・コンテンツ・クリエイション）ツールを活用したゲーム用CG制作を行う。					
到達目標	MayaとPhotoshopなどのグラフィックツールを使用したゲームグラフィックス作成技術の修得。					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲーム用のドット絵、マップチップ、Live2Dアニメーションの制作を行う					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	10%	50%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ゲーム業界の話 職種や役割、求められるスキルなどの解説
2	ゲーム開発の解説 げー、鶉のグラフィック解説
3	ゲーム画面の作成 ゲーム画面の解説、ドット絵ツールEDGEの説明
4	ゲーム画面の作成 4方向スクロールするマップの解説、チップ作成
5	ゲーム画面の作成 4方向スクロールするマップのチップ作成
6	ゲーム画面の作成 TILEDの解説、4方向スクロールするマップの配置
7	ゲーム画面の作成 BGオブジェクトの解説、BGオブジェクトの作成
8	ゲーム画面の作成 4方向スクロールするマップの評価
9	ゲーム画面の作成 コリジョン、トリガーの解説
10	ゲーム画面の作成 4方向スクロールするマップにコリジョンを設定
11	ゲーム画面の作成 4方向スクロールするマップに高さの設定する方法解説&設定
12	ゲーム画面の作成 完成した4方向スクロールするマップの評価
13	ゲーム画面の作成 横スクロールするマップの解説(遠近感の出し方など)、チップの作成
14	2Dゲーム画面の作成 横スクロールするマップのチップの作成
15	2Dゲーム画面の作成 TILEDで横スクロールするマップの配置
16	2Dゲーム画面の作成 TILEDで完成させた横スクロールするマップの評価
17	2Dゲーム画面の作成 クォータービューの解説とチップの作成
18	2Dゲーム画面の作成 クォータービューのチップの作成
19	2Dゲーム画面の作成 クォータービューのTILEDでの配置の解説&配置
20	2Dゲーム画面の作成 クォータービューの配置と角度を合わせたキャラクターの作成&配置
21	2Dゲーム画面の作成 クォータービューのBGの評価
22	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュの解説
23	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュによるBG、素材探し&作成
24	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュによるBGの作成
25	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュによるBGに合わせたキャラクターを作画
26	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュによるBGに合わせたキャラクターを作画&カードゲームにするフレーム作成
27	2Dゲーム画面の作成 フォトバッシュ&フレームの評価
28	2Dゲーム画面の作成 ゲーム画面のUIの解説&作成
29	2Dゲーム画面の作成 ゲーム画面のUIの評価
30	2Dゲーム画面の作成 ゲームタイトルロゴの解説&作成
31	2Dゲーム画面の作成 ゲームタイトルロゴの作成
32	2Dゲーム画面の作成 ゲームタイトルロゴの評価

回数	講義内容
33	3Dモデリング MAYAの基本、操作の解説
34	3Dモデリング 簡単なモデルの作成
35	3Dモデリング 簡単なモデルにマテリアル適用
36	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルの作成
37	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルの作成
38	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのUV設定
39	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのUV設定
40	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのテクスチャ作成
41	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのスケルトン設定
42	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのスキニング設定
43	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルのIK設定
44	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルを使ったアニメーションの解説
45	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルを使ったアニメーションの作成
46	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルを使ったアニメーションのムービー作成
47	3Dモデリング ローポリゴンの人型モデルを使ったムービーの評価
48	総括

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	CGアニメーション実習	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	馬渡	
学 年	2年			教科番号	2403	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	3DCGアニメーションソフトウェアMayaを使用して、3DCGアニメーションの制作を学ぶ。 課題は授業期間中、随時出題するので、これに取り組む。また、授業期間の最終盤には自分自身でテーマを決めて課題制作を行う。					
到達目標	自分自身で3DCGアニメーションを設計し。モデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラワーク、チャンネル制御等を用いた3DCGアニメーションシーンが制作できるようにする。					
教材名	入門CGデザイン（参考図書、CG-ARTS協会刊） デジタル映像表現（参考図書、CG-ARTS協会刊） Autodesk Maya トレーニングブック第4版（参考図書、ボーンデジタル刊）					
資格の 取得目標	まだCG-ARTS協会主催「CGクリエイター検定・ベーシック」に合格していない学生は、合格を目指す。 「CGクリエイター検定・ベーシック」すでに合格している学生は、「CGクリエイター検定・エキスパート」への合格を目指す。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてMayaを用いた3Dアニメーションの制作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	授業で作成したデータは、自分が所有するUSBメモリ、またはUSBハードディスクを用意し、それに保存する事。また、ノートと筆記用具は必須。授業の内容で、重要な事柄はノートに記入する事。課題は随時出題するので、これを行う事。 欠席するとその日の内容が欠落してしまうので、出席率を重視します。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	25%	25%	50%	0%	100%

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

回数	講義内容
33	スケルトン
34	スケルトン
35	スケルトン
36	スケルトン
37	スケルトン
38	スケルトン
39	スケルトン
40	スケルトン
41	スケルトン
42	スケルトン
43	課題制作
44	課題制作
45	課題制作
46	課題制作
47	課題制作
48	課題制作

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	DTP実習Ⅱ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	竹澤	
学 年	2年			教科番号	2404	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	後期では、小冊子や雑誌といったページ数の多い物の製作実習を通して印刷物作成の企画から納品までの一連の流れを学びます。また、インタラクティブPDFの作成や電子書籍についても触れます。					
到達目標	1. 印刷物の知識 2. DTP業界の仕事の流れ 3. DTP検定II種取得程度の能力					
教材名	世界一わかりやすいInDesign 操作とデザインの教科書 ベクトルハウス著 技術評論社					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を活かして出版物の企画・編集・DTP制作、電子出版で用いるFlash技術の習得について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象となります。 ・ 授業中のスマートフォンの使用は原則禁止とします。 ・ 毎回の授業の課題をしっかりと行なって下さい。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	50%	25%	25%	0%	100%

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

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ムービー編集	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	吉田	
学 年	2年			教科番号	2405	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	映像制作の習得を目的に、映像編集ソフト、映像合成ソフトを用いて制作を行い、個人、またはグループでオリジナル映像作品を企画、撮影し、編集を行って完成させる。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■映像編集ソフト・映像加工合成ソフトの操作を習得する。 ■ストーリー性のあるシナリオ・絵コンテの作成ができるようになる。 ■定められた期間内に制作可能な映像作品の制作規模を決定し、作業効率を換算し、最も効率的なスケジュールを考えて制作を行う。 					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	映像編集業務の経験を有する教員がその経験を活かして動画編集ソフトの操作・VFX（実写合成）の基礎について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	■各回で設定する課題の提出を最も重視する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	40%	20%	30%	10%	100%

回数	講義内容
1	編集技法(I) 映像編集ソフト、映像合成ソフトの基本機能を理解する □
2	編集技法(II) プレミアの性能を理解する□
3	編集技法(III) プレミアを使った基本的な編集方法を習得する
4	編集技法(IV) After Effectsの基本機能を理解する
5	動画撮影技法 ビデオカメラ操作技術を習得する
6	キャプチャー作業技法 映像のパソコンへの取り込み作業を習得する
7	テロップ・合成技法 編集ソフトを使ったテロップ(字幕)合成ソフトの操作を習得する
8	タイトル技法 レイアウトデザインを習得する
9	特殊効果撮影 ブルーバックを使用して合成撮影を習得する
10	特殊効果・合成技法 映像加工・合成ソフトの操作を習得する
11	タイトルクレジット合成作業 編集ソフト、合成ソフトを使用するの作成方法を習得。
12	音楽選曲技法 選曲及び音楽編集技術の習得。
13	制作実習(1) 指定された素材を使用してCMを製作する
14	制作実習(1) 指定された素材を使用してCMを製作する
15	制作実習(1) 指定された素材を使用してCMを製作する
16	制作実習(1) 指定された素材を使用してCMを製作する
17	制作実習(1) 課題提出、プレビュー
18	制作実習(2) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
19	制作実習(2) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
20	制作実習(2) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
21	制作実習(2) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
22	制作実習(2) 課題提出、プレビュー
23	編集技法(V) より高度な編集方法を習得する
24	編集技法(VI) より高度な編集方法を習得する
25	編集技法(VII) より高度な編集方法を習得する
26	編集技法(VIII) より高度な合成方法を習得する
27	編集技法(IX) より高度な合成方法を習得する
28	編集技法(X) より高度な合成方法を習得する
29	編集技法(XI) より高度な合成方法を習得する
30	編集技法(XII) より高度な合成方法を習得する
31	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
32	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作

回数	講義内容
33	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
34	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
35	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
36	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
37	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
38	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
39	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
40	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
41	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
42	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
43	制作実習(3) 課題(各コンテスト含む)のテーマに沿った作品の制作
44	制作実習(3) 課題提出、プレビュー
45	制作実習(3) 課題修正
46	映像概論(Ⅰ) 著作権
47	映像概論(Ⅱ) 放送規格
48	エンコード、DVDオーサリングを習得する

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	Webデザイン概論Ⅱ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	金井	
学 年	2年			教科番号	2407	単位数 3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	Webコンテンツ制作に必要な基礎知識を学び、実際の制作に活用・応用できるようにする					
到達目標	<p>①テキストエディタのみでも基本的なWebサイトが構築できるような、HTML・CSSの知識を身につける</p> <p>②Webサイトの目的・コンセプトに従った、Webサイト設計を行う為の知識を身につける</p> <p>③完成後のWebサイトの動作テスト項目をリストアップできるようになる</p> <p>④運用中のWebサイトの評価基準をプロデューサと話し合えるようになる</p> <p>⑤Webサイト制作においてトラブルを起こさないための知的財産権に関する知識を身につける</p>					
教材名	入門Webデザイン Webデザイナー検定エキスパート・ベーシック公式問題集 公益財団法人 画像情報教育振興協会					
資格の 取得目標	CG-ARTS協会 Webデザイナー検定 ベーシック 習得 (7月受験)					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWebデザイナー検定(CG-Arts検定Webデザイン部門)対策を行う					
履修に あたっての 留意点	・授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	70%	0%	10%	20%	0%	100%

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

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	プロジェクト企画	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	森	
学 年	2年			教科番号	2408	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	1年次に習得した基礎力を活かし、デザインの課題発見・企画・表現などのデザイン応用力を身につける。					
到達目標	<p>①デザイン業界の現場と同じ流れで、デザインのプロセスを理解している。</p> <p>②プロジェクトを俯瞰から捉え、社会の中でのデザインの役割を理解している。</p> <p>③自ら課題を発見し、目標到達のための企画を立て表現する事ができる。</p> <p>④自身のデザインを企業へ提案できる。</p>					
教材名	授業配布プリント					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	デザイン事務所を運営している教員がその経験を活かしてプロジェクト企画立案技法の習得について授業を行う（マーケティング・コンセプトメイキング・フィールドワーク）					
履修に あたっての 留意点	連携企業や団体については検討中					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	25%	25%	20%	30%	100%

回数	講義内容
1	デザインとは？デザイナーとは？：社会の中でのデザインの役割、デザインの考え方
2	↓ クラスメイトをデザインする
3	デザインの現場を知る：デザイン業界を学ぶ
4	↓ 店頭調査(グループワーク) 各自リサーチし授業内で発表
5	デザイン実践：宣伝ツールをデザインする(1人1作品)
6	↓ 宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする
7	↓ (ディスカッションのみグループワーク)
8	↓ リサーチ・ヒアリング・プランニング・デザインの流れで制作する
9	↓
10	↓
11	↓
12	↓
13	連携企業へのデザイン提案①(デザイン提案①②はまとめる可能性有)
14	↓ リサーチ：連携企業について、業界動向、質問内容作成
15	↓ ヒアリング：リサーチを元に企業が抱える課題を把握
16	↓ プランニング：宣伝ツールを考える(共通課題)
17	↓ デザイン
18	↓
19	↓
20	↓
21	↓ プレゼン：連携企業への提案、評価、②のヒアリング
22	↓
23	連携企業へのデザイン提案②
24	↓ プランニング：宣伝ツールを考える(自由課題ツール選定から検討・グループワーク)
25	↓ デザイン
26	↓
27	↓
28	↓
29	↓
30	↓
31	↓ プレゼン：連携企業への提案、評価
32	↓

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	プレゼンテーション技法	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川	
学 年	2年			教科番号	2409	単位数 3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	プレゼンテーションの実施方法を学習・習得する。 プレゼンテーションソフトPowerPointを実習問題をもとに使用方法を習得する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの準備・リハーサル・実施・反省の流れをわかる。 ・プレゼンテーションソフトPowerPointの操作方法を習得する。 ・実際にプレゼンテーションを実施・体験をする。 					
教材名	30時間でマスタープレゼンテーション+PowerPoint2016					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	効果的なプレゼンテーションの実践、PowerPointの操作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの準備・リハーサル・実施・反省の流れを習得していること。 ・プレゼンテーションソフトPowerPointの操作を習得していること。 ・例題、実習問題を提出すること。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	40%	30%	30%	0%	100%

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

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	卒業研究	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川/金井/卒研担当	
学 年	2年			教科番号	2410	単位数 15.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	2年間の総合的な学習成果として、グループで作品をつくる					
到達目標	<p>①卒業研究の意義に基づいて立案した企画が、指導担当教員の承認を得ることが出来る</p> <p>②自ら立てたスケジュールに基づき、作業を遂行し記録することができる</p> <p>③グループで定めた完成目標に基づき、修得した知識・技能や自主的な調査・研究を行い、作品という形で具現化できる</p>					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ・ 授業態度の項目は、授業の終期に個人及びグループ総括を行い、作品及びグループへの貢献度も評価対象とする。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	35%	35%	20%	10%	100%

回数	講義内容
1	卒業研究の意義、卒業研究授業スケジュール管理について、提出フォルダ構成の説明
2	テーマ検討・決定、グループ編成、
3	↓
4	↓
5	↓
6	↓
7	↓
8	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
9	↓
10	↓
11	↓
12	↓
13	↓
14	↓
15	↓
16	↓
17	↓
18	↓
19	↓
20	↓
21	↓
22	↓
23	↓
24	↓
25	↓
26	企画書作成・編集、週間作業報告書作成、中間チェック(企画書の内容を教員にプレゼンテーションする)
27	↓
28	↓
29	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
30	↓
31	↓
32	↓

回数	講義内容
33	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
34	↓
35	↓
36	↓
37	↓
38	↓
39	↓
40	↓
41	↓
42	↓
43	↓
44	↓
45	↓
46	↓
47	↓
48	↓
49	↓
50	↓
51	↓
52	↓
53	↓
54	↓
55	↓
56	↓
57	↓
58	↓
59	↓
60	↓
61	↓
62	↓
63	↓
64	↓

回数	講義内容
65	↓
66	↓
67	↓
68	↓
69	↓
70	↓
71	↓
72	↓
73	↓
74	↓
75	↓
76	↓
77	↓
78	↓
79	↓
80	↓
81	↓
82	↓
83	↓
84	↓
85	↓
86	↓
87	↓
88	↓
89	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成 β版(動作確認が可能な)作品提出
90	↓
91	↓
92	↓
93	↓
94	↓
95	↓
96	↓

回数	講義内容
97	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成、研究発表会準備
98	↓
99	↓
100	↓
101	↓
102	↓
103	↓
104	↓
105	↓
106	↓
107	↓
108	↓
109	↓
110	↓
111	↓
112	↓
113	グループ作業、個人作業、研究発表会準備、発表前最終チェック(作品の内容を教員にプレゼンテーションする)
114	↓
115	↓
116	↓
117	卒業研究総括
118	卒業研究総括
119	卒業研究総括
120	卒業研究総括

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	キャリアデザインⅡ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	金井	
学 年	2年			教科番号	2411	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を持ち、社会的・職業的自立に向けた基盤となる能力や態度を学び、修得する。そのために、実践行動学プログラムや、アサーショントレーニングなど複合的に学ぶ。					
到達目標	<p>①学ぶこと、働くことの意義、多様性を理解する。</p> <p>②実践行動学や自己ブランディングや外部・内部講演などを通じて、自己理解が出来る。</p> <p>③自己の適性に合わせた内定先を見つけ、積極的な就職活動を行う。</p> <p>④規律ある学生生活を送る。</p> <p>⑤行事の意義を理解し、積極的に役割を持ち、参加する。</p>					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・ 夢実現のための実践行動学／実践行動学研究所出版 ・ 入社1年目の教科書／ダイヤモンド社 ・ 超速マスター！一般常識&時事問題／高橋書店 ・ 授業配布プリント 					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして就職活動に必要な履歴書作成や面接練習等、就職指導を行う					
履修に あたっての 留意点	<p>①行事の出席・取り組み状況も評価の中にも含める。</p> <p>②提出物の項目は、完成度だけでなく、提出期限が守られていたかなども評価対象とする。</p> <p>③授業とは関係のないものの使用は不可とする。</p>					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	20%	40%	40%	0%	100%

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

回数	講義内容
33	特別講演(9月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
34	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
35	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
36	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
37	特別講演(10月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
38	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
39	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
40	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
41	特別講演(11月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
42	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
43	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
44	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
45	特別講演(1月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
46	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
47	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
48	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	企業実習	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者		
学 年	2年			教科番号	2412	単位数 3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
			○			
授業概要	企業や病院でのインターンシップ（保育科はボランティア活動）					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企業や病院の業務を直接体験することによって、基本姿勢を学ぶ。 2. 自分から積極的に挨拶ができるようになる。 3. 社会人として通用する立ち振る舞いを学ぶ。 4. 社会人として恥ずかしくない言葉遣いができる。 5. 自ら報告・連絡・相談ができるようにする。 6. 就職活動を真摯に行う心構えをつくる。 					
教材名	補助プリント					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	事前事後指導も評価に含める 提出期限を厳守					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	30%	20%	30%	20%	100%

回数	講義内容
1	事前学習:1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
2	事前学習:1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
3	実習
4	"
5	"
6	"
7	"
8	"
9	"
10	"
11	"
12	"
13	"
14	"
15	"
16	"
17	"
18	"
19	"
20	"
21	"
22	"
23	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出
24	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出