

令和3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概論	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川	
学 年	1年			教科番号	1401	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、3DCGの基礎知識・基礎理論を学び、実際の制作に活用・応用できるようにする					
到達目標	<p>①静止画、動画、音声などの各種フォーマットの特徴を学び、適切な用途で使い分けができるようになる。</p> <p>②コンピュータの基本構造を学び、どのような原理でマルチメディアコンテンツが動作するのかを説明できるようになる。</p> <p>③ネットワークの基本知識を知り、ネットワークトラブルが発生した際に原因が推測できるようになる。</p> <p>④社会の中でどのようにコンピュータとコンテンツが活用されるのかを学び、様々な仕事に対する理解ができるようになる。</p>					
教材名	入門CGデザイン CGクリエイタ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 CGクリエイター検定 ベーシック 習得 (11月受験)					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かしCGクリエイター検定ベーシック対策を行う					
履修に あたっての 留意点	・授業の理解度をはかるため单元ごと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	60%	10%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	1W・目標検定・授業内容・成績評価についてガイダンス
2	1W・主題・構図・露出・露出補正
3	2W・露出の3要素・撮影モード
4	2W・焦点距離・パースペクティブ・被写界深度・ホワイトバランス
5	★3W・小テスト「静止画の撮影」
6	3W・ヒストグラム
7	4W・トーンカーブ
8	4W・レイヤ合成・マスク合成・フィルタ処理
9	5W・ベクタ形式(解像度はマルチメディア概論で行う)
10	5W・★小テスト「ラスタ形式画像加工・ベクタ形式編集」
11	6W・カメラワーク
12	6W・ライティング
13	7W・★小テスト「カメラワーク・ライティング」
14	7W・3DCGに必要な要素・映像制作のワークフロー(P22)
15	8W・座標系・点、線、面・移動、回転、スケール
16	8W・マテリアル
17	9W・マテリアル
18	9W・モデルの表示・モデリング要素
19	10W・モデリング手法
20	10W・マテリアル
21	11W・マッピング
22	11W・★小テスト「モデリング・マッピング」
23	12W・動き(P36~)・アニメーション
24	12W・アニメーション
25	13W・レンダリング
26	13W・レンダリング
27	14W・合成(コンポジット)
28	14W・編集
29	15W・★小テスト「アニメーション・レンダリング・合成・編集」
30	15W・前期末試験直前暗記問題入力
31	16W・前期末試験直前暗記問題対策
32	★16W・前期末試験

回数	講義内容
33	17W・遠近法
34	17W・文字
35	18W・コンピュータ系以外低出題率分野
36	18W・★小テスト「遠近法・文字・低出題率分野」
37	19W・ソフトウェア
38	19W・ハードウェア
39	20W・★小テスト「コンピュータ系」
40	20W・前期復習①
41	21W・前期復習②
42	21W・前期復習③
43	22W・知的財産権(マルチメディア概論範囲)
44	22W・知的財産権(マルチメディア概論範囲)
45	23W・★小テスト「知的財産権」※CG概論と並行で集中して行う
46	23W・後期末試験直前暗記問題入力
47	24W・後期末試験直前暗記問題対策
48	★24W・後期末試験

令和3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（基礎）	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川	
学 年	1年			教科番号	1402	単位数 8.0
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	画像編集ソフトのPhotoshop及びIllustratorの基本操作初めに学び、さらに応用編として実践的な技術を身に付ける。また同時に画像に関する基礎知識を合わせて習得する。技術と理論の両面からPhotoshopとIllustratorを学んでいく。					
到達目標	Adobe Illustratorを使ってグラフィックデザインの工程を学ぶ 実際に行うことができる正しい印刷データ作りの知識と、美しい形を作図できる技術を身につける。 他のソフトウェアのための素材を制作する技術を身につける。 PhotoShopの基本操作、ツールの使い方を習得し自身の作品制作に活用出来る。					
教材名	これからはじめるIllustrator & Photoshopの本					
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	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かし2DCGソフト（Illustrator・Photoshop）によるグラフィックス制作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						
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%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	【AI】デジタルデータの基礎知識、ソフトウェアについて
2	【AI】デジタルデータの基礎知識、ソフトウェアについて
3	【AI】基本の形円や長方形、線を組み合わせて、自由に形を作る
4	【AI】基本の形円や長方形、線を組み合わせて、自由に形を作る
5	【Ps】操作パネルの説明、基礎ツールの使い方
6	【Ps】操作パネルの説明、基礎ツールの使い方
7	【Ps】基礎ツールの使い方2、デザインの基礎
8	【Ps】基礎ツールの使い方2、デザインの基礎
9	【AI】ペンツールの基本的な使用方法習得とトレース。レイヤーの扱い(ロックと入れ替え)
10	【AI】ペンツールの基本的な使用方法習得とトレース。レイヤーの扱い(ロックと入れ替え)
11	【AI】ペンツールを自由に扱う。アンカー、ハンドル、パスの基本を覚える。(パスを選択する、切る、繋ぐ、揃える)
12	【AI】ペンツールを自由に扱う。アンカー、ハンドル、パスの基本を覚える。(パスを選択する、切る、繋ぐ、揃える)
13	【Ps】媒体に応じた画像の作り方
14	【Ps】媒体に応じた画像の作り方
15	【Ps】色調補正
16	【Ps】色調補正
17	【AI】Photoshopとの違い、使用目的に応じたAiとPsの選び方
18	【AI】Photoshopとの違い、使用目的に応じたAiとPsの選び方
19	【AI】印刷の基礎知識、ベクター画像について
20	【AI】印刷の基礎知識、ベクター画像について
21	【Ps】画像の切り抜きと合成1(パスで切り抜く)
22	【Ps】画像の切り抜きと合成1(パスで切り抜く)
23	【Ps】画像の切り抜きと合成2(自動選択ツール、クイック選択ツール)
24	【Ps】画像の切り抜きと合成2(自動選択ツール、クイック選択ツール)
25	【AI】カラーパネル、スウォッチをはじめとしたカラーのための機能、
26	【AI】カラーパネル、スウォッチをはじめとしたカラーのための機能、
27	【AI】プリント設定とプリント、印刷業界の基礎知識
28	【AI】プリント設定とプリント、印刷業界の基礎知識
29	【Ps】画像の切り抜きと合成3(マスク)
30	【Ps】画像の切り抜きと合成3(マスク)
31	【Ps】ブラシツールの使い方、ペンタブレットの使用
32	【Ps】ブラシツールの使い方、ペンタブレットの使用

回数	講義内容
33	【AI】映像業界で扱うための基礎知識
34	【AI】映像業界で扱うための基礎知識
35	【AI】トレーストレーニング
36	【AI】トレーストレーニング
37	【Ps】テキストチャの作り方
38	【Ps】テキストチャの作り方
39	【Ps】テキストチャの作り方2、グラデーション
40	【Ps】テキストチャの作り方2、グラデーション
41	【AI】滑らかで美しい曲線を作るコツとティップス
42	【AI】滑らかで美しい曲線を作るコツとティップス
43	【AI】パターンの制作、グラデーション、ブラシ(散布ブラシ・アートブラシ)、文字のアウトライン
44	【AI】パターンの制作、グラデーション、ブラシ(散布ブラシ・アートブラシ)、文字のアウトライン
45	【Ps】フォトレタッチ(Raw編集)
46	【Ps】フォトレタッチ(Raw編集)
47	【Ps】フォトレタッチ2(不要な物を消す)
48	【Ps】フォトレタッチ2(不要な物を消す)
49	【AI】Photoshopとの連携、外部ソフトウェアとの連携
50	【AI】Photoshopとの連携、外部ソフトウェアとの連携
51	【AI】業務における納品方法、他ソフトへの読み込み
52	【AI】業務における納品方法、他ソフトへの読み込み
53	【Ps】フォトレタッチ3(人物のレタッチ)
54	【Ps】フォトレタッチ3(人物のレタッチ)
55	【Ps】Psでの映像の作り方
56	【Ps】Psでの映像の作り方
57	【AI】最後の課題を制作
58	【AI】最後の課題を制作
59	【AI】今までの課題の直し
60	【AI】今までの課題の直し
61	【Ps】最終課題の制作
62	【Ps】最終課題の制作
63	【Ps】今までのまとめ
64	【Ps】今までのまとめ

令和3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Ⅰ）	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	馬渡	
学 年	1年			教科番号	1403	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、その使用方法やPCの基本操作を学び、主として静止画を用いた3DCGシーンの制作を学ぶ。					
到達目標	自分自身で3DCGシーンを設計し、モデリング、テクスチャリング等を用いて3DCGシーンの制作ができるようにする。					
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3DCGソフト（Maya）によるグラフィックス制作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	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、PCの基本操作、Mayaの基本的な使い方
2	PCの基本操作、Mayaの基本的な使い方
3	PCの基本操作、Mayaの基本的な使い方
4	3DCGの基礎、モデリング
5	3DCGの基礎、モデリング
6	3DCGの基礎、モデリング
7	3DCGの基礎、モデリング
8	3DCGの基礎、モデリング
9	3DCGの基礎、モデリング
10	3DCGの基礎、モデリング
11	3DCGの基礎、モデリング
12	3DCGの基礎、モデリング
13	色と質感、ライト、カメラ
14	色と質感、ライト、カメラ
15	色と質感、ライト、カメラ
16	色と質感、ライト、カメラ
17	レンダリング
18	レンダリング
19	レンダリング
20	新しいテーマでモデリング
21	新しいテーマでモデリング
22	新しいテーマでモデリング
23	新しいテーマでモデリング
24	新しいテーマでモデリング
25	新しいテーマでモデリング
26	新しいテーマでモデリング
27	色と質感、ライト、カメラ
28	色と質感、ライト、カメラ
29	色と質感、ライト、カメラ
30	色と質感、ライト、カメラ
31	レンダリング
32	レンダリング

回数	講義内容
33	レンダリング
34	レンダリング
35	レンダリング
36	レンダリング
37	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
38	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
39	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
40	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
41	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
42	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
43	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
44	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
45	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
46	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
47	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する
48	3DCGシーンを設計し、CGアニメーション実習で使用する作品を制作する

令和3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デザイン実習	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	森	
学 年	1年			教科番号	1404	単位数 8.0
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サイトを制作する言語であるHTML・CSSを、PCを使用しながら学ぶ。					
到達目標	<p>①HTMLを学び、Webページの構造を作れるようになる。</p> <p>②CSSを学び、Webページを装飾できるようになる。</p> <p>③Webページ制作の流れを実践的に学ぶ事ができる。</p> <p>④自身の作品として、簡単なWebサイトを2つ以上制作できる。</p>					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・HTML5 & CSS3 コーディングとサイト制作の教科書 技術評論社（株式会社マジカルリミックス 著） ・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HTML文法基礎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"> ・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。 ・提出作品にて技術習得度を測る。 					
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	20%	40%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	Lesson01 wwwやwebサイト制作の基本を理解しよう
2	↓ テンプレートを使用し自己紹介サイトを制作。
3	Lesson02 HTMLコーディングの基本を学ぼう ブラインドタッチ練習(前期中1日5分)
4	↓
5	Lesson03 画像表示とリンクをマークアップしよう
6	↓
7	Lesson04 リストとナビゲーションをマークアップしよう
8	↓
9	↓
10	↓ 小テスト(復習)
11	Lesson05 表組みをマークアップしよう
12	↓
13	Lesson06 フォームをマークアップしよう
14	↓ 小テスト(復習)
15	Lesson07 CSSコーディングの基本を学ぼう
16	↓
17	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう
18	↓
19	↓
20	↓
21	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト)
22	↓ 支給された文字原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元にWebサイトを作成
23	↓ 楠祭にて展示発表する
24	↓
25	↓
26	↓
27	↓
28	↓
29	Lesson09 CSSレイアウトの基本を学ぼう
30	↓
31	Lesson10 ページ全体をレイアウトしてみよう
32	↓

回数	講義内容
33	↓
34	↓
35	Lesson11 リストとナビゲーションをスタイリングしよう
36	↓
37	Lesson12 表をスタイリングしよう
38	↓
39	Lesson13 フォームをスタイリングしよう
40	↓ 小テスト(復習)
41	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう
42	↓
43	作品制作(前倒して実施する可能性あり)
44	↓ HTML5作品アワード(1月後半) 又は 彩の国さいたまICTコンテスト(9月)への応募
45	↓
46	↓
47	↓
48	↓
49	↓
50	↓
51	↓
52	↓
53	↓
54	↓
55	↓
56	↓
57	↓
58	↓
59	↓
60	↓
61	Lesson15 webサイトを公開しよう
62	↓
63	JavaScriptで動きを表現する: JavaScriptの基本と特徴、画像をスライドさせる
64	↓

令和3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	デジタル撮影技術	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川	
学 年	1年			教科番号	1405	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
	△	0	○			
授業概要	<p>①撮影を行う際に必要な、基本的なカメラやレンズの知識を身につける。 ②デジタル一眼レフカメラを使用した演習課題を通して、基本的な撮影技術を身につける。 ③デザイン印刷物の作成方法を学び、レイアウト力を身につける。</p>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ デジタル一眼レフカメラを用いて、適切なピント・露出・構図での撮影が行えるようになる。 ・ 様々な焦点距離を使い分け、特徴を活かした表現ができるようになる。 ・ 被写界深度をコントロールし、表現を活かした撮影ができるようになる。 ・ Lightroomによるレタッチの基本を習得し、撮影写真を適切に加工できるようになる。 ・ デザイン印刷物の作成方法を学び、印刷物が作れるようになる。 ・ 組写真による表現方法を学び、パンフレット制作やムービー制作に応用できるようになる。 					
教材名	入門CGデザイン 公益財団法人 画像情報教育振興協会					
資格の 取得目標	直接の該当なし しかし、CGデザイナー検定の「撮影技術」分野を学ぶ。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かしデジタルカメラによる撮影技術及びデジタル加工技術の習得についての授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学校の所有する5台の一眼レフカメラを、グループごとに貸し出して使用する ・ 学校の所有する一眼レフカメラと、同等のカメラであるならば、個人のもので使用しても良い ・ 必須課題は必ず提出すること 					
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%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	課題1・一眼レフカメラの基本的な操作方法(露出モードの設定・露出補正・ピント合わせ・フォーカスロック)
2	課題2・焦点距離による画角とパースペクティブのコントロール
3	課題3・学校周辺の自由撮影①(連休中課題4「組写真の制作」)
4	課題4・Lightroomでのレタッチ(トリミング・露光調整・コントラスト調整・ホワイトバランス調整)
5	課題3・学校周辺の自由撮影②
6	課題5・Lightroomでのレタッチ(部分補正・シャープネス・ノイズ・設定値のコピー&ペースト)
7	課題3・学校周辺の自由撮影③
8	Photoshopでのテキストレイヤー・レイヤー効果・グリッドデザインなど、DTP基礎知識
9	必須課題「学校周辺パンフレット」制作① 駅に設置する、両面印刷のパンフレットを想定して制作する
10	必須課題「学校周辺パンフレット」制作②
11	必須課題「学校周辺パンフレット」制作③
12	必須課題「学校周辺パンフレット」制作④
13	必須課題「学校周辺パンフレット」完成・印刷・楠祭準備
14	楠祭出展作品振り返り
15	特殊な交換レンズの活用(超広角・マクロ・望遠)
16	特殊な撮影技法(デイルイトシンクロなど)

令和3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 I	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	竹澤	
学 年	1年			教科番号	1406	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	前期では、Adobe InDesignの基本操作を中心に、PhotoshopやIllustratorとも連携した印刷物作成の基礎を学びます。また、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	資料等配布致します。					
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	ガイダンス
2	Adobe InDesignの紹介(DTP実習1:自己紹介の作成)
3	InDesignの基本操作
4	InDesignの基本操作
5	書籍のデザイン 書籍の紙面設計とレイアウト
6	書籍のデザイン 中綴じ小冊子のレイアウト実習
7	書籍のデザイン 中綴じ小冊子のレイアウト実習
8	書籍のデザイン 中綴じ小冊子のレイアウト実習
9	書籍の制作 素材の作成 キャラクター
10	書籍の制作 素材の作成 キャラクター アイディアメモ提出
11	書籍の制作 ストーリー プロット作成
12	書籍の制作 ストーリー プロット作成
13	書籍の制作 中綴じ冊子のレイアウト
14	書籍の制作 中綴じ冊子のレイアウト
15	Web絵本の作成 インタラクティブドキュメントの作成
16	Web絵本の作成 インタラクティブドキュメントの作成
17	Web絵本の作成 アニメーションパネル機能
18	Web絵本の作成 アニメーション設定
19	IWeb絵本の作成 アニメーション設定
20	電子書籍データ EPUB
21	電子書籍データ EPUB
22	ブックカバーデザイン CD配布デジタル絵本のジャケットとレーベルのデザイン
23	ブックカバーデザイン ジャケット レーベルの制作
24	ブックカバーデザイン ジャケット レーベルの制作
25	ブックカバーデザイン ジャケット レーベルの制作
26	入稿 入稿時の注意点と 最終課題の準備
27	中間課題
28	中間課題
29	中間課題
30	中間課題
31	中間課題
32	前期まとめ 中間課題提出

令和3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	デザイン概論	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	亀田	
学 年	1年			教科番号	1407	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	色彩学（平面構成；イメージ構成など）と図学（図形、数学的美学原理：黄金分割）を主にワークブックを使用して行う。デッサンを基礎的な幾何形態から始め、徐々に日常の静物を対象としていく。遠近法を重点としたドローイング、クロッキーを継続的に行っていく。					
到達目標	（1）ビジュアルデザイナーにとってデスクトップ上で作業する前に、必要な美術的基礎能力；色彩、図学を中心としたデザイン知識を得ることができる。（2）「プロセス」を重点に、アイデアからフィニッシュワークへの“結びつき”を考えことができる。（3）デッサン、クロッキーによって表現力、観察力を高められる。					
教材名	BASIC ART WORKBOOK（HEXAS/亀田洋二著） デザインの色彩（日本色彩研究所） トーナルカラー（日本色彩研究所）					
資格の取得目標						
授業内容と教員の実務経験の関連性	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして色彩・図形に関する基本について授業を行う					
履修にあたっての留意点	制作時間（×切の意識）・完成度の意識・イーゼルを使用時の机の合理的配置・清潔な環境・チャレンジ性					
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%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション／授業の進行、道具の使い方・クロッキーの心得
2	同
3	デッサン/塗りの練習・遠近法の考え方
4	同
5	デッサン/幾何形体
6	同
7	平面構成(1)/色コマの貼り付け・四季の表現
8	同
9	平面構成(2)/色の対比(テトラド、トライアド、コンプリメンタリー)
10	同
11	デッサン・幾何形体/遠近法の考え方・陰影・明暗／球
12	同
13	平面構成(3)/ナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
14	平面構成(4)/ドミナント
15	デッサン 幾何形態1<静物・ブロック>
16	同
17	図学I-1 概要／ルート矩形と黄金分割
18	図学I-2 図形・多角形
19	平面構成(6) 多角形を配するイメージ構成
20	同
21	デッサン <静物・瓶>質感／ガラス質
22	同
23	同
24	同
25	平面構成(7) テーマによるイメージ構成
26	同
27	同
28	デッサン <静物・缶>質感／金属質
29	同
30	同
31	総括 講評
32	同

令和3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	表現基礎	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	亀田	
学 年	1年			教科番号	1408	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	<p>平面の色彩構成、マークデザインを主にワークブックの中で行っていく。平面に加え立体的造形把握の演習を展開図や第三角法によって行なっていく。デッサンはデザイン概論で行ってきた基礎的なものから高度なものへと進行していく。</p> <p>・クロッキーは毎授業、最初の10分に行う。・定期試験は行わない。</p>					
到達目標	<p>(1) デザイン概論で習得したデザイン知識と表現能力をより深めることができる。(2) デッサンによって、遠近法、構図、質感表現をより深められる。(3) 色彩能力を活用し、マークデザインに活かすことができる。(4) 立体図の読みとる能力と、それを立体的造形に活用することができる。(5) それぞれの課題を作品としての意識を持ち、ポートフォリオに加えられることができる。</p>					
教材名	BASIC ART WORKBOOK (HEXAS/亀田洋二著) デザインの色彩 (日本色彩研究所) トーナルカラー (日本色彩研究所)					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてデッサンの基礎について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	制作時間(×切の意識)・完成度の意識・イーゼルを使用時の机の合理的配置・清潔な環境・チャレンジ性					
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%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	デッサン・静物(金属質のもの)／質感(金属)を表現する／塗料などの缶
2	同
3	同
4	同
5	平面構成(1)イメージ配色／実践的テーマ
6	同
7	デッサン-石膏頭像／デッサン(形の取り方・デッサンスケール使用)
8	同
9	同
10	同
11	平面構成(2)イメージ配色／実践的テーマ
12	同
13	マークデザイン(1) 解説／ダブルイメージのマーク
14	同
15	マークデザイン(2) CTPマークの作成
16	同
17	同
18	同
19	デッサン・静物(プラスチック)／パイプ継手
20	同
21	同
22	同
23	オリジナルサイコロ／平面と立体図面
24	同
25	同
26	同
27	デッサン・静物(工業製品)／ジョーロ
28	同
29	同
30	同
31	講評 まとめ
32	同

令和3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	マルチメディア概論	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川	
学 年	1年			教科番号	1409	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	マルチメディア制作に必要な、コンピュータそのものに関連する知識や、社会の中でのコンピュータの活用について学ぶ。					
到達目標	<p>①静止画、動画、音声などの各種フォーマットの特徴を学び、適切な用途で使い分けができるようになる。</p> <p>②コンピュータの基本構造を学び、どのような原理でマルチメディアコンテンツが動作するのかを説明できるようになる。</p> <p>③ネットワークの基本知識を知り、ネットワークトラブルが発生した際に原因が推測できるようになる。</p> <p>④社会の中でどのようにコンピュータとコンテンツが活用されるのかを学び、様々な仕事に対する理解ができるようになる。</p>					
教材名	入門マルチメディア マルチメディア検定エキスパート・ベーシック公式問題集 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 マルチメディア検定 ベーシック 習得 (11月受験)					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かしマルチメディア検定ベーシック、情報活用試験3級取得試験対策の授業を行う					
履修に あたっての 留意点	・授業の理解度をはかるため单元ごと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	60%	10%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	1W・目標検定・授業内容・成績評価についてガイダンス
2	1W・さまざまな画像フォーマットの特徴について
3	2W・さまざまな動画フォーマットの特徴について
4	2W・音の3要素について
5	3W・さまざまな音声フォーマットの特徴について
6	★3W・小テスト「静止画・動画・音声」
7	4W・コンピュータで用いる単位について・加法混色、減法混色について・RGBとCYMK
8	4W・色の3属性について・視覚(錯視)・聴覚
9	5W・画像・音声のデジタル化(標本化・量子化・符号化)について
10	5W・解像度・ファイルのデータサイズについて
11	6W・文字コードについて
12	★6W・小テスト「色の3属性・錯視・デジタル化・データサイズ・文字コード」
13	7W・アプリケーションソフト(静止画・動画・音声・文書・圧縮)について
14	7W・OSについて(仕組み・種類・ユーザインタフェース)
15	8W・マルチモーダルインタフェース・VR・AR・ゲーム機の変化
16	★8W・小テスト「ソフトウェア・ユーザインタフェース」
17	9W・5大装置について
18	9W・5大装置について・インタフェースについて
19	10W・ポータブル記録メディアについて
20	★10W・小テスト「ハードウェア・ポータブル記録メディア」
21	11W・メールサービス
22	11W・ブラウザ・SNS・検索エンジン・クラウドなどの各種サービス
23	12W・ブラウザ・SNS・検索エンジン・クラウドなどの各種サービス
24	12W・オンラインショッピング
25	13W・金融サービス・コンテンツ配信
26	★13W・小テスト「インターネットで提供されるサービス」
27	14W・Webページの作成
28	14W・広告とマーケティング
29	★15W・小テスト「Webページの作成・広告とマーケティング」
30	15W・前期末試験直前暗記問題入力
31	16W・前期末試験直前暗記問題対策
32	★16W・前期末試験

回数	講義内容
33	17W・IPアドレス・ドメイン名・URL・Webブラウザ
34	17W・パケット交換方式・接続方式(ブロードバンドネットワーク)
35	18W・複数のコンピュータの接続(LAN)
36	18W・モバイル通信・無線LAN
37	★19W・小テスト「ネットワークの仕組み」
38	19W・情報家電・デジタル放送・テレビ(放送)
39	20W・ICカード・街角のマルチメディア・交通
40	20W・医療と福祉・学術と文化・電子政府
41	★21W・小テスト「社会とコンピュータ」
42	21W・マルウェア・詐欺・SSL/TLSサーバ証明
43	22W・認証・個人情報の保護
44	★22W・小テスト「セキュリティ」
45	23W・小テスト「知的財産権」※CG概論と並行で集中して行う
46	23・後期末試験直前暗記問題入力
47	24W・後期末試験直前暗記問題対策
48	★24W・後期末試験

令和3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	特別講義	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川	
学 年	1年			教科番号	1410	単位数 1.0
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	マルチメディア検定ベーシックの合格に向けた対策授業を行う					
到達目標	①分野別問題を繰り返し、暗記系の問題の正答率を90%以上獲得する ②過去問題を繰り返し、正答率を70%以上取得することができる。					
教材名	・入門マルチメディア[改訂新版]公益財団法人 画像情報教育振興協会（CG-ARTS） ・マルチメディア検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第三版] 公益財団法人 画像情報教育振興協会（CG-ARTS） ・授業配布プリント					
資格の 取得目標	CG-ARTS協会主催 マルチメディア検定 ベーシック					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かしマルチメディア検定ベーシックの試験対策授業を行う					
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	60%	10%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	マルチメディア検定問題演習1 分野別テスト&解説
2	マルチメディア検定問題演習2 分野別テスト&解説
3	マルチメディア検定問題演習3 分野別テスト&解説
4	マルチメディア検定問題演習4 分野別テスト&解説
5	マルチメディア検定問題演習1 通し問題テスト&解説
6	マルチメディア検定問題演習2 通し問題テスト&解説
7	マルチメディア検定問題演習3 通し問題テスト&解説 e-ラーニングの活用方法
8	マルチメディア検定問題演習4 通し問題テスト&解説 e-ラーニングの活用方法

令和3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 I	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	田中	
学 年	1年			教科番号	1411	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デザインの基本の学習					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Webデザインに必要な基礎知識を身につける。 ・ 画像処理においての基礎知識を身につける。 					
教材名	入門Webデザイン 若林尚樹著 公益財団法人画像情報教育振興協会					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしてWebデザ イナ検定ベーシック 対策を行う					
履修に あたっての 留意点	小テスト、学期末試験を実施して評価する。					
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	40%	0%	30%	30%	0%	100%

回数	講義内容
1	Webデザインへのアプローチ Webデザイン
2	Webデザインへのアプローチ Webサイトの種類
3	Webデザインへのアプローチ Webサイトの作成フロー
4	Webデザイン Webサイトのしくみ
5	Webデザイン コンセプトメイキング
6	Webデザイン 情報の収集・分類・組織化
7	Webデザイン 情報の構造化とアクセスルート
8	Webデザイン さまざまな閲覧機器
9	Webデザイン Webページの画面構成
10	Webデザイン 素材の作成
11	Webデザイン 素材の作成
12	Webデザイン テストと修正
13	Webデザイン 評価とメンテナンス
14	Webページを実践する技術 HTMLとCSSの基礎
15	Webページを実践する技術 HTMLとCSSの基礎
16	Webページを実践する技術 文書要素の制御
17	Webページを実践する技術 文書の装飾
18	Webページを実践する技術 文書の装飾
19	Webページを実践する技術 フォーム
20	Webページを実践する技術 フォーム
21	Webページを実践する技術 フォーム
22	Webページを実践する技術 CSSレイアウト
23	Webページを実践する技術 CSSレイアウト
24	Webページを実践する技術 CSSレイアウト

令和3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Ⅰ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	皆川	
学 年	1年			教科番号	1412	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	様々な教育アプローチを通じて、キャリア形成に必要とされる意欲・態度及び価値観を醸成し、社会的・職業的自立を目指す。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実践行動学、グループワークでの学びを踏まえて夢実現に向けて「心のあり方」と「達成のスキル」を身につけることができる ・世の中にある様々な職業について学び、また就職活動に向けての準備を通じて働く事の意義や就労意識を持つことができる ・自己ブランディングを用いて、自分自身の特徴を可視化、自覚することで履歴書などでの自己アピールに繋げることができる ・その場その場にふさわしい表現方法で自分の気持ちや考えなどを正直に伝えられるようなコミュニケーションスキルを身につけることができる 					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・「キャリアデザイン」就職指導研究会 著 実教出版 発行 ・「最新!SPI3完全版」柳本新二 著 株式会社高橋書店 発行 ・「夢実現のための実践行動学」一般社団法人 実践行動学研究所 編著・発行 ・「自己発見・自己ブランディング」 					
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	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かしデジタルカメラによる撮影技術及びデジタル加工技術の習得についての授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	・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。					
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	ソーシャルスキル:コミュニケーションの基本を知る オリエンテーション、自己紹介
2	ソーシャルスキル:私は誰、あなたは誰 マンダラチャートを使用し、2年間の目標を立てる
3	学生の手引き(建学の精神、教育理念、教育方針) 年間スケジュールの説明(行事の目的、学校の過ごし方)
4	職業観、業種と職種の違いを調査 自己分析シートの作成
5	自己ブランディング:自己ブランディングの目的 自己ブランディング:STEP1(自己分析・発見)-自分に光を当てる-テーマ1学校生活から得た資産
6	自己ブランディング:自己ブランディングの記入 個人ガイダンス
7	〃
8	自己ブランディング:STEP1(自己分析・発見)-自分に光を当てる-まとめ 自己ブランディング:STEP2(社会的自己分析・発見について)-テーマ1私の仕事能力
9	実践行動学Part1コンセプト、意欲的な心構え 実践行動学Part1マジックドア1 夢と目標
10	実践行動学Part1マジックドア2 夢を喰うバク「誤った思い込み」と「言い訳」
11	実践行動学Part1マジックドア3 自分への信頼を取り戻すために その1 行動のよりどころと心構え
12	ソーシャルスキル:適切な話し方と聴き方を知ろう
13	実践行動学Part1マジックドア4 自分への信頼を取り戻すために その2 まず第一歩を
14	実践行動学Part1マジックドア5 目標を設定しよう
15	就職講演1:適職アドバイザー「働くことの意義と役割」 就職講演2:校長「学ぶことの意義と役割」
16	実践行動学Part2マジックドア1 プラス思考が自分の能力・可能性を大きく広げる 今後のスケジュールについて 1分間スピーチ ソーシャルスキル:あなたにとって何が大切
17	自己分析シート ソーシャルスキル:コミュニケーションの難しさを知る
18	第1回アサーショントレーニング 就職講演:就職部「企業と身だしなみ、企業からのニーズ」
19	自己ブランディング:自己ブランディングの記入 個人ガイダンス
20	〃
21	自分の適正と職業選択 第2回アサーショントレーニング
22	就職活動の流れ 志望先を選ぶ時の注意点 実践行動学Part2マジックドア2 考え方が変われば行動が変わる
23	頭髪、身だしなみ、服装指導 ソーシャルスキル:チームとしての力を高めるコミュニケーション 第3回アサーショントレーニング
24	実践行動学Part2マジックドア3 あなたの問題は、あなたが解決できる
25	自己ブランディング:STEP3自己表現・自分ブランディングについて テーマ1私という人間を理解させ、共感を得る 第4回アサーショントレーニング
26	実践行動学Part2マジックドア4 コミュニケーションスタイルを見直そう
27	自己ブランディング:STEP3 長所をまとめてみましょう 短所をまとめてみましょう
28	実践行動学Part2マジックドア5 目標があなたの才能を開花させる
29	インターンシップ指導、就職強化週間準備 自己ブランディング:STEP3 趣味・特技について
30	インターンシップ指導、就職強化週間準備 自己ブランディング:STEP3 アルバイト・部活動について
31	インターンシップ指導、就職強化週間準備 自己ブランディング:STEP3 学生時代で力を入れた事(学業について、学業以外について)
32	インターンシップ指導、就職強化週間準備 就職講演:適職アドバイザー「業界の職種と適正について」

回数	講義内容
33	インターンシップ指導、就職強化週間準備 就職講演:校長先生「自己理解と多様性」
34	就職強化週間準備
35	個人ガイダンス 自己ブランディング:記入事項の整理
36	就職講演:社労士「社会保険の仕組み、就業規則、求人票の見方」 自己ブランディング:記入事項の整理
37	SPI対策 求職票の作成
38	冬～年度末にかけての就職スケジュールについて 求職票の作成
39	就職活動の流れ・考え方 冬休みの過ごし方
40	書類選考対策 履歴書の書き方 他
41	就職講演:就職部「就職活動に備えて」
42	就職活動の流れ(合同説明会、個別説明会、企業主催のインターンシップ 他)
43	インターンシップ指導 就職強化週間指導、年度末にあたって
44	〃
45	〃
46	業界研究、個人面談、作品制作指導
47	〃
48	〃