

令和6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	1D01	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	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する。</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する。</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、様々な仕事に対しての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	2W・主題・構図・露出・露出補正・撮影モード
3	3W・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
4	4W・ヒストグラム・トーンカーブ・レイヤ合成・マスク合成・フィルタ処理
5	5W・★小テスト「静止画の撮影」
6	6W・ベクタ形式（解像度はマルチメディア概論で行う）
7	7W・★小テスト「ラスタ形式画像加工・ベクタ形式編集」
8	8W・カメラワーク・ライティング
9	9W・★小テスト「カメラワーク・ライティング」
10	10W・3DCGに必要な要素・映像制作のワークフロー(P22)
11	11W・座標系・点、線、面・移動、回転、スケール
12	12W・★小テスト「座標系・点、線、面・移動、回転、スケール」
13	13W・マテリアル・モデルの表示・モデリング要素
14	14W・モデリング手法
15	15W・★小テスト「モデリング手法」
16	16W・ワイヤーフレーム・シェーディング
17	17W・ポリゴン
18	18W・サブディビジョンサーフェス
19	19W・反射・透過・屈折
20	20W・テクスチャマッピング・UVマッピング
21	21W・★小テスト「モデリング・マッピング」
22	22W・アニメーション
23	23W・リギング・デフォーメーション
24	24W・レンダリング
25	25W・合成「コンポジット」
26	26W・★小テスト「アニメーション・レンダリング」
27	27W・ハードウェアとソフトウェア
28	28W・ペイント系・ドロー系ソフト
29	29W・★小テスト「ペイント系・ドロー系ソフト」
30	30W・デジタルの基礎 2進数と16進数、A/D変換
31	31W・知的財産権とは
32	32W・★小テスト「知的財産権」

令和6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	1D02	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 実際に使用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、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、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	今後2年間のデザイン実習系の授業の基礎となるので、予習・復習・課題提出をしっかり行って欲しい。					
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%	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)

回数	講義内容
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
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】 テクスチャの作り方
38	【Ps】 テクスチャの作り方
39	【Ps】 テクスチャの作り方2、グラデーション
40	【Ps】 テクスチャの作り方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)

回数	講義内容
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】フォトタッチ3(人物のタッチ)
54	【Ps】フォトタッチ3(人物のタッチ)
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6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	1D03	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、3DCGの基礎を身に付けると共に、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、ポーンデジタル刊）					
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	10%	20%	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

回数	講義内容
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
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	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
38	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
39	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
40	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
41	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
42	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
43	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
44	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
45	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
46	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
47	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する
48	テーマに沿ってCGアニメーション実習で使用する作品を制作する

令和6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	1D04	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	①HTMLを学び、Webページの構造を作れるようになる。 ②CSSを学び、Webページを装飾できるようになる。 ③Webページ制作の流れを実践的に学ぶ事ができる。 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。						
教材名	・世界一わかりやすいHTML&CSSコーディングとサイト制作の教科書[改訂2版] 技術評論社 ・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	・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	Lesson01 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	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)
5	Lesson03 画像表示とリンクをマークアップしよう
6	Lesson03 画像表示とリンクをマークアップしよう
7	Lesson04 リストとナビゲーションをマークアップしよう
8	Lesson04 リストとナビゲーションをマークアップしよう
9	Lesson04 リストとナビゲーションをマークアップしよう
10	Lesson04 リストとナビゲーションをマークアップしよう 小テスト(復習)
11	Lesson05 表組みをマークアップしよう
12	Lesson05 表組みをマークアップしよう
13	Lesson06 フォームをマークアップしよう
14	Lesson06 フォームをマークアップしよう 小テスト(復習)
15	Lesson07 CSSコーディングの基本を学ぼう
16	Lesson07 CSSコーディングの基本を学ぼう
17	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう
18	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう
19	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう
20	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう
21	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト)
22	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト) 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	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト) 楠祭にて展示発表する
24	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト) 楠祭にて展示発表する
25	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト) 楠祭にて展示発表する
26	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト) 楠祭にて展示発表する
27	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト) 楠祭にて展示発表する
28	作品制作(楠祭にて展示するWebサイト)
29	Lesson09 CSSレイアウトの基本を学ぼう

回数	講義内容
30	Lesson09 CSSレイアウトの基本を学ぼう
31	Lesson10 ページ全体をレイアウトしてみよう
32	Lesson10 ページ全体をレイアウトしてみよう
33	Lesson10 ページ全体をレイアウトしてみよう
34	Lesson10 ページ全体をレイアウトしてみよう
35	Lesson11 リストとナビゲーションをスタイリングしよう
36	Lesson11 リストとナビゲーションをスタイリングしよう
37	Lesson12 表をスタイリングしよう
38	Lesson12 表をスタイリングしよう
39	Lesson13 フォームをスタイリングしよう
40	Lesson13 フォームをスタイリングしよう 小テスト(復習)
41	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう
42	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう
43	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
44	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
45	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
46	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
47	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
48	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
49	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
50	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
51	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
52	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
53	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
54	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
55	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
56	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
57	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
58	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
59	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)
60	作品制作(前倒しで実施する可能性あり)

回数	講義内容
61	Lesson15 webサイトを公開しよう
62	Lesson15 webサイトを公開しよう
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	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

令和6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	1D05	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	<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、個人のものを使用しても良い ・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（デイライトシンクロなど）

令和6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	1D06	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	世界一わかりやすい InDesign 操作とデザインの教科書 [改訂2版] - 2021/5/12					
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epub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①
4	InDesignの基本操作②
5	新規ドキュメントの作成
6	様々なドキュメントの作成方法
7	マスターページの作成方法
8	文字の入力と編集
9	テキストフレームの設定
10	書式の設定
11	文字組みと禁止処理
12	段落スタイルと文字スタイル
13	段落スタイルと文字スタイル
14	画像の配置と編集
15	画像の配置と編集②
16	カラーと効果の設定
17	カラーと効果の設定②
18	オブジェクトの編集
19	オブジェクトの編集②
20	フレームやテキストのデザイン
21	表の作成
22	表の作成②
23	チラシの作成
24	パンフレットの作成
25	パッケージと出力
26	PDFの書き出し EPUBの書き出し
27	中間課題

回数	講義内容
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6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	1D07	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	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
3	デッサン/塗りの練習・遠近法の考え方
4	デッサン/塗りの練習・遠近法の考え方
5	デッサン/幾何形体
6	デッサン/幾何形体 (色彩構成の準備 *色コマの貼り付け／家庭課題)
7	平面構成(1)
8	平面構成(1)
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	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)
11	デッサン・幾何形体/遠近法の考え方・陰影・明暗／球
12	デッサン・幾何形体/遠近法の考え方・陰影・明暗／球
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	デッサン 幾何形態1<静物・ブロック>
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	平面構成(6) 多角形を配するイメージ構成
21	デッサン <静物・瓶>質感／ガラス質
22	デッサン <静物・瓶>質感／ガラス質
23	デッサン <静物・瓶>質感／ガラス質
24	デッサン <静物・瓶>質感／ガラス質
25	平面構成(7) テーマによるイメージ構成
26	平面構成(7) テーマによるイメージ構成
27	平面構成(7) テーマによるイメージ構成
28	デッサン <静物・缶>質感／金属質
29	デッサン <静物・缶>質感／金属質
30	デッサン <静物・缶>質感／金属質
31	総括 講評
32	総括 講評

令和6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	1D08	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。 ・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)色鉛筆によって表現することができる(6)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	<p>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)</p>					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	<p>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</p>					
履修に あたっての 留意点	<p>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</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%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	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)
2	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)
3	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)
4	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)
5	第三角法演習
6	第三角法演習
7	第三角法による色彩による構成
8	第三角法による色彩による構成
9	平面構成 イメージ配色／実践的テーマ
10	平面構成 イメージ配色／実践的テーマ
11	マークデザイン(1) 解説／ダブルイメージのマーク
12	マークデザイン(1) 解説／ダブルイメージのマーク
13	マークデザイン(2) CTPマークの作成
14	マークデザイン(2) CTPマークの作成
15	デッサン・静物(プラスチック)／パイプ継手
16	デッサン・静物(プラスチック)／パイプ継手
17	デッサン・静物(プラスチック)／パイプ継手
18	デッサン・静物(プラスチック)／パイプ継手
19	オリジナルサイコロ／平面と立体図面
20	オリジナルサイコロ／平面と立体図面
21	オリジナルサイコロ／平面と立体図面
22	オリジナルサイコロ／平面と立体図面
23	人物研究／頭部の骨格と筋肉
24	人物研究／頭部の骨格と筋肉
25	色鉛筆演習／静物
26	アイコンデザイン(頭部)
27	アイコンデザイン(頭部)
28	デッサン・静物(工業製品)／ジョーロ
29	デッサン・静物(工業製品)／ジョーロ
30	デッサン・静物(工業製品)／ジョーロ
31	講評 まとめ
32	講評 まとめ

令和6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	1D09	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	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、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、CG、マルチメディアについての講義を行う。					
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	2W・さまざまな画像・動画フォーマットの特徴について
3	3W・音の3要素、さまざまな音声フォーマットの特徴について
4	4W・★小テスト「静止画・動画・音声」
5	5W・コンピュータで用いる単位、加法混色、減法混色、RGBとCYMKについて
6	6W・色の3属性について・視覚（錯視）・聴覚
7	7W・画像・音声のデジタル化（標本化・量子化・符号化）について
8	8W・★小テスト「色の3属性・デジタル化（標本化・量子化・符号化）」
9	9W・解像度・ファイルのデータサイズ、文字コードについて
10	10W・★小テスト「解像度・データサイズ・文字コード」
11	11W・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
12	12W・OSについて（仕組み・種類・ユーザインタフェース）
13	13W・★小テスト「OSについて」
14	14W・マルチモーダルインタフェース・VR・AR・ゲーム機の変化
15	15W・ソフトウェア・ユーザインタフェースについて
16	16W・★小テスト「ソフトウェア・ユーザインタフェース」
17	17W・5大装置、インタフェースについて
18	18W・★小テスト「5大装置、インタフェース」
19	19W・ポータブル記録メディアについて
20	20W・★小テスト「ハードウェア・ポータブル記録メディア」
21	21W・アニメーション・レンダリング・合成・編集について
22	22W・★小テスト「アニメーション・レンダリング・合成・編集」
23	23W・オンラインショッピング、金融サービス・コンテンツ配信について
24	24W・IPアドレス・ドメイン名・URL・Webブラウザについて
25	25W・★小テスト「IPアドレス・ドメイン名・URL」

回数	講義内容
26	26W・広告とマーケティングについて
27	27W・★小テスト「広告とマーケティング」
28	28W・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）について
29	29W・★小テスト「パケット交換方式・接続方式」
30	30W・ICカード・街角のマルチメディア・交通について
31	31W・知的財産権（マルチメディア概論範囲）
32	32W・★小テスト「知的財産権」

令和6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	1D10	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、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、CG、マルチメディアについての講義を行う。					
履修に あたっての 留意点	検定試験合格に向け、問題集をこなすだけでなく、二度三度と復習し、学習の定着を図る。					
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・CGクリエイター検定問題 テスト&解説
2	1W・CGクリエイター検定問題 テスト&解説
3	2W・CGクリエイター過去問題 テスト&解説
4	2W・CGクリエイター過去問題 テスト&解説
5	3W・マルチメディア検定問題 テスト&解説
6	3W・マルチメディア検定問題 テスト&解説
7	4W・マルチメディア過去問題 テスト&解説
8	4W・マルチメディア過去問題 テスト&解説

令和6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	1D11	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。 ・画像処理における基礎知識を身につける。 					
教材名	入門Webデザイン 第四版 山口康夫著 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デザイナー検定ベーシック 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デザイン
3	Webデザインへのアプローチ さまざまなWebサービス
4	Webデザインへのアプローチ Webサイトの作成フロー
5	コンセプトと情報設計 コンセプトメイキング
6	コンセプトと情報設計 情報の収集・分類・組織化
7	コンセプトと情報設計 さまざまな閲覧機器
8	デザインと表現手法 文字
9	デザインと表現手法 色
10	デザインと表現手法 画像
11	デザインと表現手法 インフォグラフィックス
12	デザインと表現手法 ナビゲーション
13	デザインと表現手法 レイアウト/インタラクション
14	デザインと表現手法 レイアウト/インタラクション
15	Webページを実現する技術
16	Webページを実現する技術 HTMLとCSSの学習準備
17	Webページを実現する技術 HTMLの基礎
18	Webページを実現する技術 HTMLの基礎
19	Webページを実現する技術 HTMLの基礎
20	Webページを実現する技術 HTMLの基礎
21	Webページを実現する技術 HTMLの基礎
22	Webページを実現する技術 HTMLの基礎
23	Webページを実現する技術 HTMLの基礎
24	知的財産権

令和6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	アプリケーション実習	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	佐藤リ	
学 年	1年			教科番号	1D12	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	アプリケーションソフトのMicrosoft Word2019, Excel2019の基本					
到達目標	<p>表計算と文書作成のアプリケーションソフトとして広く利用されている</p> <ul style="list-style-type: none"> ・MicrosoftOffice Word2019 ・MicrosoftOffice Excel2019 <p>の利用方法の学習と実習を通して、業務を効率的に行うための技術を身につける また、下記の資格取得目標を達成するための知識を身につける</p>					
教材名	30時間でマスター Word&Excel2019					
資格の 取得目標	<ul style="list-style-type: none"> ・サーティファイ Word文書処理技能認定試験 3級以上 ・サーティファイ Excel表計算処理技能認定試験 3級以上 <p>2月のサーティファイ検定は全員受検とする</p>					
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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業とは関係ないサイトを開いたりしない ・他人に迷惑をかけない 					
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	30%	0%	30%	40%	0%	100%

回数	講義内容
1	各ソフトウェアの役割、基本操作、文字入力
2	ページ設定、書式設定、文字体裁
3	表の作成方法、行と列の挿入・削除、セルの配置・結合、均等割り付け
4	表のスタイル、画像を活用した文書作成、実習問題1
5	入力演習（目標：10分以内で200文字以上）、 実習問題2、ワードアート、図形
6	タブとリーダー、ヘッダー、フッター、 Word検定対策1: 過去問題をプリント配布して書き込みながら解く
7	Word検定対策2: 1の時と同じ問題を、一通り自力で解く
8	Word検定対策3: 新たな問題を解く、少しずつペースを上げて解く
9	Word検定対策4: 制限時間を設けて解く
10	入力演習（目標：10分以内で250文字以上）、 Word検定対策5
11	Word検定対策6
12	Excel 基本操作、オートフィル
13	グラフ
14	関数1 (MAX,MIN,COUNT,RANK.EQ,ROUND)、絶対・相対参照
15	入力演習（目標：10分以内で300文字以上）、 関数2 (IF,COUNTIF,SUMIF,VLOOKUP,HLOOKUP)
16	関数3(総復習)、並べ替え、フィルター、条件付き書式
17	テーブル、ピボットテーブル、ページレイアウト設定(ヘッダー、フッター等)
18	実技演習1
19	実技演習2
20	入力演習（目標：10分以内で350文字以上）、 Excel検定対策1: 過去問題をプリント配布して書き込みながら解く
21	Excel検定対策2: 1の時と同じ問題を、一通り自力で解く
22	Excel検定対策3: 新たな問題を解く、少しずつペースを上げて解く
23	Excel検定対策4: 制限時間を設けて解く

回数	講義内容
24	Excel検定対策5
25	入力演習（目標：10分以内で400文字以上）、 Excel検定対策6
26	Word,Excel検定対策1
27	Word,Excel検定対策2
28	Word,Excel検定対策3
29	Word,Excel検定対策4
30	入力演習（目標：10分以内で450文字以上）、 Word,Excel検定対策5
31	Word,Excel検定対策6
32	Word,Excel検定対策7

令和6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	1D13	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 ・デジタル化の進展を踏まえ、ICT・AI活用・データリテラシーを学び、DXに関する知識、技術を身に付けることができる。 					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・「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」 ・2026年度版 最新！SPI3完全版 					
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						
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	オリエンテーション／自己紹介 実習室パソコン使用時のマナー・インターネット使用時のモラル等
2	基礎学力テスト／ガイダンス準備
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)／マンダラチャート指導
4	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 DXリテラシ:AIを仕事や生活で活用する為の基礎的素養を身につける(AI利活用)①
5	DXリテラシ:基本的なパソコン操作を身につける(ICT PCスキル)
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	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
8	職業観、業種と職種の違いを調査 / 自己分析シートの作成
9	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 アルスオープンキャンパスについて／学生の手引き(期末試験、成績について)
10	ソーシャルスキルトレーニング:コミュニケーションの基本を知る DXリテラシ:AIを仕事や生活で活用する為の基礎的素養を身につける(AI利活用)②
11	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
12	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」
13	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
14	DXリテラシ:情報セキュリティやネットモラルなど、自分や企業の情報を守る知識を身につける。
15	オープンキャンパス準備
16	夏休みの宿題、過ごし方などについてのオリエンテーション、個別ガイダンスなど
17	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 後期のスケジュールについて(秋の就職強化週間準備、服装・身だしなみについて)
18	実践行動学Part1マジックドア5 目標を設定しよう
19	ソーシャルスキルトレーニング:コミュニケーションの難しさを知る+チームとしての力を高めるコミュニケーション
20	校長先生講話:「学ぶことの意義と役割」
21	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
22	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
23	自分の適正と職業選択 アサーショントレーニング:第1回目 ソーシャルスキルトレーニング:私は誰、あなただ誰
24	就職活動の流れ 志望先を選ぶ時の注意点
25	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
26	アサーショントレーニング:第2回

回数	講義内容
27	実践行動学Part2マジックドア2 考え方を変えれば行動が変わる
28	アサーショントレーニング:第3回
29	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
30	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3-1-1 (P34-P38)
31	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
32	就職活動のあらまし
33	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
34	自己ブランディング:STEP3 STEP3【④】長所をまとめてみましょう/短所をまとめてみましょう
35	自己ブランディング STEP3 3-1-2「趣味」 3-1-3「特技について」(P42-P43) STEP3 3-1-4「アルバイト」3-1-5「スポーツ・部活動」(P44-P47)/ 個人ガイダンス
36	自己ブランディング STEP3 3-1-2「趣味」 3-1-3「特技について」(P42-P43) STEP3 3-1-4「アルバイト」3-1-5「スポーツ・部活動」(P44-P47)/ 個人ガイダンス
37	自己ブランディング 3-1-6「学生時代で力をいれたこと(学業について)」 3-1-7「学生時代で力を入れたこと(学業以外について)」3-1-9「自己PR」(P48-P55) SPI対策
38	自己ブランディングまとめ / SPI対策
39	自己ブランディングまとめ / SPI対策
40	SPI対策
41	就職活動の流れ・考え方 / 冬休みの過ごし方
42	1月以降スケジュールについて ※OB・OG対談スケジュール確認 ※卒業研究発表会確認
43	冬～年度末にかけての就職スケジュールについて書類選考対策 履歴書の書き方 他
44	就職活動の流れ (合同説明会/個別説明会/インターンシップ 他
45	就職強化週間(春期)指導①
46	就職強化週間(春期)指導② / インターンシップ指導
47	就職強化週間(春期)指導③ / インターンシップ指導
48	(OB・OG事前指導)質問の仕方 / キャリアデザインルーブリック評価 就職強化週間(春期)指導④ / インターンシップ指導