

令和8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	岡部	
学 年	1年			教科番号	1D01	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	2DCG、3DCGの基礎知識、基礎理論を学習する。 目標検定の取得および、実際の作品制作に活用、応用できるようになる。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ デジタル画像のしくみを学習し、適切な用途で使い分けができる。 ・ 写真撮影、画像編集の基礎を学習し、実際の作品制作に活用、応用できる。 ・ 3DCGの基礎知識をもとに、3DCG制作に関連する用語を説明できる。 					
教材名	入門CGデザイン -CG制作の基礎- 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	公益財団法人 画像情報教育振興協会主催 CGクリエイター検定ベーシック 取得（初回受験11月）					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業後は、配布資料やノートを整理し、理解が不十分な箇所を補うために教科書や参考文献を再度確認する。 ・ 検定試験や期末試験などに備え、十分に自主学習を行なう。 ・ 授業の理解度をはかるために小テストと学期末試験を実施し、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%	0%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	初回ガイダンス・目標検定について 座学1・写真撮影 ①写真撮影の基礎(主題・構図・露出) ②露出の三要素 ③焦点距離と遠近法
2	座学2・画像編集 ①デジタル画像のしくみ ②画像編集の基礎 ③画像合成の基礎
3	小テスト・写真撮影と画像編集 CGクリエイター検定過去問題から出題 小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う
4	座学3・3DCGの基礎 ①3DCG制作の流れ ②座標系
5	座学4・モデリング ①モデリング要素 ③点、線、面・移動、回転、スケール
6	小テスト・3DCGの基礎知識・モデリング CGクリエイター検定過去問題から出題 小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う
7	座学5・マテリアルとマッピング ①マテリアルの種類 ②マッピング方法 ③透過・屈折・反射
8	座学6・レンダリング ①レンダリング表現 ②シェーディングの種類 ②ビューボリュームとクリッピング・陰面消去

回数	講義内容
9	<p>小テスト・マテリアルとレンダリング CGクリエイター検定過去問題から出題</p> <p>小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う</p>
10	<p>座学9・カメラワーク ①フレーミング ②カメラアングル ③カメラの動きの名称</p>
11	<p>座学10・ライティング ①三灯照明 ②ライトの種類と色・影</p>
12	<p>小テスト・カメラワークとライティング CGクリエイター検定過去問題から出題</p> <p>小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う</p>
13	<p>座学9・アニメーション① ①リギング・階層構造 ②デフォーメーション ③スケルトン構造・IK・FK</p>
14	<p>座学10・アニメーション② ①動きの表現 ②キーフレーム法・補間方法</p>
15	<p>小テスト・アニメーション CGクリエイター検定過去問題から出題</p> <p>小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う</p>
16	<p>小テスト・3DCG分野復習 CGクリエイター検定過去問題から出題、3DCGに関する分野から総合的に出題する。</p> <p>小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う</p>

令和8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	岡部	
学 年	1年			教科番号	1D02	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	Adobe Illustrator及びAdobe Photoshopの基本操作を学修し、テーマ・コンセプトを明確にした作品制作を通して実践的な技術を身に付ける。また同時に印刷物、画像編集に関する基礎知識を合わせて習得する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustratorの基本ツールを使用してベクター画像の作成ができる。 ・ Adobe Photoshopの基本ツールを使用してラスター画像の作成・編集ができる。 ・ 正しい印刷用データの知識をもとに、名刺等の印刷用データを作成できる。 ・ ペジエ曲線を用いて美しい形を作図できる。 ・ 3DCG・Web制作等、他分野の作品制作に使用できる素材が作成できる。 ・ 自分の制作した作品のテーマ・コンセプトを説明できる。 					
教材名	世界一わかりやすい Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書 技術評論社					
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	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 原則として生成AIによる生成物をそのまま使用した作品の提出は禁止。 ・ 制作課題作品は公序良俗に反さないもの、著作権作品のロゴやキャラクター等を使用していないものを制作すること。 ・ ノート類を用意し、操作方法などの説明はメモを取ること。 ・ 授業後はノートを整理し、理解が不十分な箇所を補うために教科書や参考文献を再度確認する。 ・ 各課題の制作条件・提出期限を厳守し作品を制作・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	初回ガイダンス ①IllustratorとPhotoshopの違いについて ②授業で使用する物の確認 ③課題の提出方法について説明 ④注意事項
2	初回ガイダンス ①IllustratorとPhotoshopの違いについて ②授業で使用する物の確認 ③課題の提出方法について説明 ④注意事項
3	演習① Illustratorの基礎① ①Illustratorのファイル作成・保存の方法 ②Illustratorの基本ツールの使い方 ③基本ツールを用いた演習課題
4	演習① Illustratorの基礎① ①Illustratorのファイル作成・保存の方法 ②Illustratorの基本ツールの使い方 ③基本ツールを用いた演習課題
5	演習② Photoshopの基礎① ①Photoshopのファイル作成・保存の方法 ②Photoshopの基本ツールの使い方 ③基本ツールを用いた演習課題
6	演習② Photoshopの基礎① ①Photoshopのファイル作成・保存の方法 ②Photoshopの基本ツールの使い方 ③基本ツールを用いた演習課題
7	演習③ Illustratorの基礎② ①文字ツールとアウトライン ②特殊な文字ツール ③文字詰め・カーニング ④演習課題
8	演習③ Illustratorの基礎② ①文字ツールとアウトライン ②特殊な文字ツール ③文字詰め・カーニング ④演習課題

回数	講義内容
9	演習④ Photoshopの基礎② ①レイヤー合成の基本 ②被写体の切り抜き ③基本ツールを用いた演習課題
10	演習④ Photoshopの基礎② ①レイヤー合成の基本 ②被写体の切り抜き ③基本ツールを用いた演習課題
11	演習⑤ Illustratorの基礎③ ①パスの編集・削除・結合 ②パスファインダーと複合パス ③クリッピングマスク ④演習課題
12	演習⑤ Illustratorの基礎③ ①パスの編集・削除・結合 ②パスファインダーと複合パス ③クリッピングマスク ④演習課題
13	演習⑥ Photoshopの基礎③ ①フィルタを用いたテクスチャ制作 ②レイヤーモードを用いた画像加工 ③演習課題
14	演習⑥ Photoshopの基礎③ ①フィルタを用いたテクスチャ制作 ②レイヤーモードを用いた画像加工 ③演習課題
15	演習⑦ Illustratorの基礎④ ①整列と変形 ②アピアランス ③演習課題
16	演習⑦ Illustratorの基礎④ ①整列と変形 ②アピアランス ③演習課題

回数	講義内容
17	演習課題・自己紹介ポスター制作① 今までに習得したIllustrator・Photoshopの知識を元に、自己紹介用のA4サイズポスターを制作する
18	演習課題・自己紹介ポスター制作① 今までに習得したIllustrator・Photoshopの知識を元に、自己紹介用のA4サイズポスターを制作する
19	演習課題・自己紹介ポスター制作② 今までに習得したIllustrator・Photoshopの知識を元に、自己紹介用のA4サイズポスターを完成させる
20	演習課題・自己紹介ポスター制作・まとめ それぞれが制作した自己紹介ポスターを実際に印刷し、教室内で互いの作品を評価し合う。
21	制作課題① 名刺の制作に向けた演習 ①トンボと塗り足しについて ②印刷用データの条件 ③演習課題・お手本データの名刺を完成させる
22	制作課題① 名刺の制作① 提示された制作条件・提出期限を守り、名刺のデザインを制作する。
23	制作課題① 名刺の制作② 提示された制作条件・提出期限を守り、名刺のデザインを制作する。
24	制作課題① 名刺の制作・まとめ 提示された制作条件・提出期限を守り、名刺のデザインを制作する。 それぞれが制作した名刺のデータを実際に印刷し、教室内で互いの作品を評価し合う。

回数	講義内容
25	<p>制作課題② 連作ポストカードの制作に向けた演習</p> <p>①イメージボードの制作 ②テーマ・コンセプトの選定</p> <p>イメージボードの確認が終了した学生から制作を開始する</p>
26	<p>制作課題② 連作ポストカードの制作に向けた演習</p> <p>①イメージボードの制作 ②テーマ・コンセプトの選定</p> <p>イメージボードの確認が終了した学生から制作を開始する</p>
27	<p>制作課題② 連作ポストカードの制作①</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、3連作ポストカードのデザインを制作する。</p>
28	<p>制作課題② 連作ポストカードの制作①</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、3連作ポストカードのデザインを制作する。</p>
29	<p>制作課題② 連作ポストカードの制作②</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、3連作ポストカードのデザインを制作する。</p>
30	<p>制作課題② 連作ポストカードの制作②</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、3連作ポストカードのデザインを制作する。</p>
31	<p>制作課題② 連作ポストカードの制作③</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、3連作ポストカードのデザインを制作する。</p>
32	<p>制作課題② 連作ポストカードの制作・まとめ</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、3連作ポストカードのデザインを制作する。 それぞれが制作したポストカードのデータを実際に印刷し、教室内で互いの作品を評価し合う。</p>

回数	講義内容
33	<p>制作課題③ ティッシュボックスの制作に向けた演習</p> <p>①モックアップデータの使い方 ②イメージボードの制作 ③テーマ・コンセプトの選定</p> <p>イメージボードの確認が終了した学生から制作を開始する</p>
34	<p>制作課題③ ティッシュボックスの制作に向けた演習</p> <p>①モックアップデータの使い方 ②イメージボードの制作 ③テーマ・コンセプトの選定</p> <p>イメージボードの確認が終了した学生から制作を開始する</p>
35	<p>制作課題③ ティッシュボックスの制作①</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、ティッシュボックスのデザインとモックアップを使用したイメージ画像・縮小模型を制作する。</p>
36	<p>制作課題③ ティッシュボックスの制作①</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、ティッシュボックスのデザインとモックアップを使用したイメージ画像・縮小模型を制作する。</p>
37	<p>制作課題③ ティッシュボックスの制作②</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、ティッシュボックスのデザインとモックアップを使用したイメージ画像・縮小模型を制作する。</p>
38	<p>制作課題③ ティッシュボックスの制作②</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、ティッシュボックスのデザインとモックアップを使用したイメージ画像・縮小模型を制作する。</p>
39	<p>制作課題③ ティッシュボックスの制作③</p> <p>提示された制作条件・提出期限を守り、ティッシュボックスのデザインとモックアップを使用したイメージ画像・縮小模型を制作する。</p>
40	<p>制作課題③ ティッシュボックスの制作・まとめ</p> <p>それぞれが制作したデザインデータ、縮小模型を用いて教室内で互いの作品を評価し合う。</p>

回数	講義内容
41	<p>制作課題④ S2制作ゲームのロゴ制作に向けた演習</p> <p>①ロゴデザインの演習 ②イメージボードの制作 ③制作する作品の選定</p> <p>S2クラスの学生が制作した楠祭作品の企画書の内容と、ヒアリングシートの内容を元に、ロゴデザインのイメージボードを制作する</p>
42	<p>制作課題④ S2制作ゲームのロゴ制作に向けた演習</p> <p>①ロゴデザインの演習 ②イメージボードの制作 ③制作する作品の選定</p> <p>S2クラスの学生が制作した楠祭作品の企画書の内容と、ヒアリングシートの内容を元に、ロゴデザインのイメージボードを制作する</p>
43	<p>制作課題④ S2制作ゲームのロゴ制作①</p> <p>S2クラスの学生が制作した楠祭作品の企画書の内容と、事前に記入されたヒアリングシートの内容を元に、期限内にデザインを制作する</p>
44	<p>制作課題④ S2制作ゲームのロゴ制作①</p> <p>S2クラスの学生が制作した楠祭作品の企画書の内容と、事前に記入されたヒアリングシートの内容を元に、期限内にデザインを制作する</p>
45	<p>制作課題④ S2制作ゲームのロゴ制作②</p> <p>S2クラスの学生が制作した楠祭作品の企画書の内容と、事前に記入されたヒアリングシートの内容を元に、期限内にデザインを制作する</p>
46	<p>制作課題④ S2制作ゲームのロゴ制作②</p> <p>S2クラスの学生が制作した楠祭作品の企画書の内容と、事前に記入されたヒアリングシートの内容を元に、期限内にデザインを制作する</p>
47	<p>制作課題④ S2制作ゲームのロゴ制作③</p> <p>S2クラスの学生が制作した楠祭作品の企画書の内容と、事前に記入されたヒアリングシートの内容を元に、期限内にデザインを制作する</p>
48	<p>制作課題④ S2制作ゲームのロゴ制作・まとめ</p> <p>それぞれが制作したデザインデータを用いて教室内で互いの作品を評価し合う。</p>

回数	講義内容
49	<p>制作課題⑤ 楠祭用ツールの制作(選択課題)①</p> <p>①受付番号カード ②フード・ドリンクチケット ③スタンプラリー用紙 ④ピロティ用壁画 上記からいずれか2つを選択し、期限内にデザインを制作する</p>
50	<p>制作課題⑤ 楠祭用ツールの制作(選択課題)①</p> <p>①受付番号カード ②フード・ドリンクチケット ③スタンプラリー用紙 ④ピロティ用壁画 上記からいずれか2つを選択し、期限内にデザインを制作する</p>
51	<p>制作課題⑤ 楠祭用ツールの制作(選択課題)②</p> <p>①受付番号カード ②フード・ドリンクチケット ③スタンプラリー用紙 ④ピロティ用壁画 上記からいずれか2つを選択し、期限内にデザインを制作する</p>
52	<p>制作課題⑤ 楠祭用ツールの制作(選択課題)②</p> <p>①受付番号カード ②フード・ドリンクチケット ③スタンプラリー用紙 ④ピロティ用壁画 上記からいずれか2つを選択し、期限内にデザインを制作する</p>
53	<p>制作課題⑥ 楠祭用自由作品制作①</p> <p>楠祭で展示する自由作品を制作する ①イメージボードの制作 ②テーマ・コンセプトの選定</p> <p>イメージボードの確認が終了した学生から制作を開始する</p>
54	<p>制作課題⑥ 楠祭用自由作品制作①</p> <p>楠祭で展示する自由作品を制作する ①イメージボードの制作 ②テーマ・コンセプトの選定</p> <p>イメージボードの確認が終了した学生から制作を開始する</p>
55	<p>制作課題⑤ 楠祭用自由作品制作②</p> <p>楠祭で展示する自由作品を制作する</p>
56	<p>制作課題⑤ 楠祭用自由作品制作②</p> <p>楠祭で展示する自由作品を制作する</p>

回数	講義内容
57	制作課題⑤ 楠祭用自由作品制作③ 楠祭で展示する自由作品を制作する
58	制作課題⑤ 楠祭用自由作品制作③ 楠祭で展示する自由作品を制作する
59	制作課題⑤ 楠祭用自由作品制作④ 楠祭で展示する自由作品を制作する
60	制作課題⑤ 楠祭用自由作品制作④ 楠祭で展示する自由作品を制作する
61	楠祭展示準備 各班に分かれ、今までに制作したデザインデータをもとにデータチェック、 展示用パネル、ブース看板デザインの制作を行う
62	楠祭展示準備 各班に分かれ、今までに制作したデザインデータをもとにデータチェック、 展示用パネル、ブース看板デザインの制作を行う
63	楠祭展示準備 各班に分かれ、今までに制作したデザインデータをもとにデータチェック、 展示用パネル、ブース看板デザインの制作を行う
64	楠祭展示準備 各班に分かれ、今までに制作したデザインデータをもとにデータチェック、 展示用パネル、ブース看板デザインの制作を行う

令和 8 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	安齋	
学 年	1年			教科番号	1D03	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、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	Autodesk Maya トレーニングブック第4版（ポーンデジタル刊）					
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	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	オリエンテーション ・授業概要の説明 ・成績基準についての説明 ・Mayaの基本操作
2	Mayaの基本操作つづき ・プロジェクト管理 ・ディレクトリ構造
3	オブジェクト操作とピボット(軸)の概念 ・回転 ・移動 ・基準点の重要性
4	ポリゴンモデリング基礎(1) ・コンポーネント編集 ・トポロジー(四角形ポリゴン)
5	ポリゴンモデリング基礎(2) ・可動域を考慮した分割(関節等の割り方)
6	モデリング演習(1) ・プリミティブを用いたプロップ(小物)作成
7	モデリング演習(2) ・形状の整理 ・ヒストリの削除 ・トランスフォームのフリーズ
8	曲面の表現 ・スムーズメッシュ ・ハードエッジ

回数	講義内容
9	効率的なモデリング ・複製 ・インスタンス ・ミラーリング
10	UV展開の基礎(1) ・テクスチャの歪みを防ぐ投影法
11	UV展開の基礎(2) ・UVエディタ操作 ・シーム(切れ目)の処理 ・データのクリーンアップ(不要なノードの削除)
12	モデリング課題提出 ・
13	マテリアルと質感(1) ・Hypershadeの操作 ・シェーダの属性
14	マテリアルと質感(2) ・テクスチャマッピング ・ファイルパスの管理
15	ライティング基礎 ・ライトの種類 ・影の制御 ・3点照明とは
16	カメラワーク基礎 ・画角と構図 ・カメラのアニメーションキー設定

回数	講義内容
17	レンダリング基礎(1) ・レンダラ(Arnold等)の設定 ・サンプリング
18	レンダリング基礎(2) ・質感表現の向上 ・バンプ ・スペキュラ
19	レンダリングした画像の出力 ・解像度設定 ・連番画像(アニメーション出力への予備知識)
20	応用課題(1) ・テーマ設定 ・企画(※将来的に動かすことを想定したデザイン)
21	応用課題(2) ・ブロッキング(ラフモデルによる配置とサイズ感の確定)
22	応用課題(3) ・メインモデル制作(※変形を意識したポリゴンの流れの整理)
23	応用課題(4): ・サブモデル ・背景制作
24	応用課題(5) ・UV展開 ・テクスチャ作成(外部ツールとの連携)

回数	講義内容
25	応用課題(6) ・質感設定 ・ルックデヴ(LookDev)
26	応用課題(7) ・アウトライナの整理と階層構造 ・グループ化・親子関係の最適化
27	シーン構築(1) ・ライティングによる演出と雰囲気作り
28	シーン構築(2) ・カメラ設定 ・被写界深度
29	レンダリング準備 ・レンダリング設定の最適化とテスト
30	2年次への接続 ・スケルトン ・スキニング
31	最終レンダリング ・高品質静止画の出力
32	最終レンダリング ・高品質静止画の出力

令和8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	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	Webサイト制作の基礎力を身につけるために、HTML・CSSの基本構造や記述方法をPCを使用した演習を通して学習し、実際のWebページ制作を行いながら、デザインと構造の関係を理解し、主体的に学修する。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ HTMLを使用し、Webページが作成できる。 ・ CSSを使用し、Webページに装飾ができる。 ・ Webページ制作の流れを理解し、一連の作業ができる。 ・ 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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ 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"> ・ 各回の授業後は、教材や配布資料、制作データを確認し、理解が不十分な箇所を復習する。 ・ 授業で学んだ内容をもとに、制作したWebページの見直しや修正を行い、技術の定着を図る。 ・ 授業内で実施する小テストに備え、基本用語や記述方法について自主学修を行う。なお、小テストおよび提出課題は成績評価の対象となるため、十分に準備を行うこと。 ・ 提出課題（制作物）は期限を守り、HTML・CSSの理解に基づいた内容で作成する。 ・ 自身の制作物について改善点を整理し、次回以降の制作に活かす。 ・ スマートフォンの使用は、Webページの参考閲覧など授業に必要な範囲に限る。 ・ 生成AIを使用する場合は教員の指示に従い、内容を理解・修正したうえで活用し、そのまま提出しない。 						
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	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 ・Webサイトが表示される仕組み、言語 ・Webサイト制作のキーワード ・アプリケーション、画像を学ぶ ・エディタ(Visual studio code)の使い方を学ぶ 自己紹介サイトを制作 ・テンプレートを使用し、HTMLにふれてみる
2	Lesson01 wwwやwebサイト制作の基本を理解しよう ・Webサイトが表示される仕組み、言語 ・Webサイト制作のキーワード ・アプリケーション、画像を学ぶ ・エディタ(Visual studio code)の使い方を学ぶ 自己紹介サイトを制作 ・テンプレートを使用し、HTMLにふれてみる
3	ブラインドタッチ練習(前期中1日5分を予定しているが上達状況を見て後期も継続) Lesson02 HTMLコーディングの基本を学ぼう ・HTMLとマークアップ、タグ、要素、属性 ・head要素、body要素 ・Webサイトを構成するファイルの管理 ・HTMLファイルを作成して保存する ・Webサイトの全体像を見る
4	ブラインドタッチ練習(前期中1日5分を予定しているが上達状況を見て後期も継続) Lesson02 HTMLコーディングの基本を学ぼう ・HTMLとマークアップ、タグ、要素、属性 ・head要素、body要素 ・Webサイトを構成するファイルの管理 ・HTMLファイルを作成して保存する ・Webサイトの全体像を見る
5	Lesson03 画像表示とリンクをマークアップしよう ・画像を表示する ・リンクを設定する ・パスを指定する
6	Lesson03 画像表示とリンクをマークアップしよう ・画像を表示する ・リンクを設定する ・パスを指定する
7	Lesson04 リストとナビゲーションをマークアップしよう ・順不同リスト ・順序付きリスト ・説明リスト ・リストでナビゲーションを作る
8	Lesson04 リストとナビゲーションをマークアップしよう ・順不同リスト ・順序付きリスト ・説明リスト ・リストでナビゲーションを作る

回数	講義内容
9	小テスト(Lesson01～04の復習) ・エディタの使い方 ・HTMLの基本 ・画像表示、リンク、リスト
10	小テスト(Lesson01～04の復習) ・エディタの使い方 ・HTMLの基本 ・画像表示、リンク、リスト
11	Lesson05 表組みをマークアップしよう ・シンプルな表組み ・セルの結合 ・高度な表組み
12	Lesson05 表組みをマークアップしよう ・シンプルな表組み ・セルの結合 ・高度な表組み
13	Lesson06 フォームをマークアップしよう ・フォームの基本 ・入力フォームに合わせたフォームパーツ ・お問い合わせフォーム 小テスト(Lesson05～06の復習) ・表組み、フォーム
14	Lesson06 フォームをマークアップしよう ・フォームの基本 ・入力フォームに合わせたフォームパーツ ・お問い合わせフォーム 小テスト(Lesson05～07の復習) ・表組み、フォーム
15	Lesson07 CSSコーディングの基本を学ぼう ・CSSの基本 ・CSSを組み込む方法 ・セレクタ ・擬似クラス ・擬似要素
16	Lesson07 CSSコーディングの基本を学ぼう ・CSSの基本 ・CSSを組み込む方法 ・セレクタ ・擬似クラス ・擬似要素

回数	講義内容
17	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう <ul style="list-style-type: none"> ・文字サイズ ・行間 ・書体
18	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう <ul style="list-style-type: none"> ・文字サイズ ・行間 ・書体
19	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう <ul style="list-style-type: none"> ・文字色 ・見出しを装飾(背景色、線、先頭文字) ・段落スタイルの設定
20	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう <ul style="list-style-type: none"> ・文字色 ・見出しを装飾(背景色、線、先頭文字) ・段落スタイルの設定
21	提出課題(制作物) <ul style="list-style-type: none"> ・架空店舗のWebサイト作成 ・支給された原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元に、ここまで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・illustrator、Photoshopも一部使用
22	提出課題(制作物) <ul style="list-style-type: none"> ・架空店舗のWebサイト作成 ・支給された原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元に、ここまで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・illustrator、Photoshopも一部使用
23	提出課題(制作物) <ul style="list-style-type: none"> ・架空店舗のWebサイト作成 ・支給された原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元に、ここまで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・illustrator、Photoshopも一部使用
24	提出課題(制作物) <ul style="list-style-type: none"> ・架空店舗のWebサイト作成 ・支給された原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元に、ここまで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・illustrator、Photoshopも一部使用

回数	講義内容
25	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・架空店舗のWebサイト作成 ・支給された原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元に、ここまで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・illustrator、Photoshopも一部使用
26	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・架空店舗のWebサイト作成 ・支給された原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元に、ここまで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・illustrator、Photoshopも一部使用
27	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・架空店舗のWebサイト作成 ・支給された原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元に、ここまで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・illustrator、Photoshopも一部使用
28	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・架空店舗のWebサイト作成 ・支給された原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップを元に、ここまで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・illustrator、Photoshopも一部使用
29	<p>Lesson09 CSSレイアウトの基本を学ぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボックスモデル ・余白の調整 ・ボックスサイズの計算 ・Webサイトの基本レイアウト
30	<p>Lesson09 CSSレイアウトの基本を学ぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボックスモデル ・余白の調整 ・ボックスサイズの計算 ・Webサイトの基本レイアウト
31	<p>Lesson10 ページ全体をレイアウトを試みよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Webレイアウトパターン ・段組みレイアウト ・自由な配置 ・要素の回り込み ・要素の縦、横方向の位置を指定してレイアウトをする
32	<p>Lesson10 ページ全体をレイアウトを試みよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Webレイアウトパターン ・段組みレイアウト ・自由な配置 ・要素の回り込み ・要素の縦、横方向の位置を指定してレイアウトをする

回数	講義内容
33	Lesson10 ページ全体をレイアウトをしてみよう ・Webレイアウトパターン ・段組みレイアウト ・自由な配置 ・要素の回り込み ・要素の縦、横方向の位置を指定してレイアウトをする
34	Lesson10 ページ全体をレイアウトをしてみよう ・Webレイアウトパターン ・段組みレイアウト ・自由な配置 ・要素の回り込み ・要素の縦、横方向の位置を指定してレイアウトをする
35	Lesson11 リストとナビゲーションをスタイリングしよう ・リストの装飾 ・ナビゲーションの装飾 ・グローバルナビゲーション ・パンくずリスト
36	Lesson11 リストとナビゲーションをスタイリングしよう ・リストの装飾 ・ナビゲーションの装飾 ・グローバルナビゲーション ・パンくずリスト
37	Lesson12 表をスタイリングしよう ・表の装飾 ・横線、縦線のための表 ・さまざまな装飾の表
38	Lesson12 表をスタイリングしよう ・表の装飾 ・横線、縦線のための表 ・さまざまな装飾の表
39	Lesson13 フォームをスタイリングしよう ・フォームの装飾 ・使いやすい装飾 ・ボタンのデザイン 小テスト(Lesson07～13の復習) ・CSSの基本 ・見出し、段落、リスト、ナビゲーション、表、フォームの装飾
40	Lesson13 フォームをスタイリングしよう ・フォームの装飾 ・使いやすい装飾 ・ボタンのデザイン 小テスト(Lesson07～13の復習) ・CSSの基本 ・見出し、段落、リスト、ナビゲーション、表、フォームの装飾

回数	講義内容
41	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう ・コーディング準備 ・トップページのHTMLを作成
42	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう ・コーディング準備 ・トップページのHTMLを作成
43	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう ・トップページCSSを作成
44	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう ・トップページCSSを作成
45	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう ・コース紹介ページのHTMLとCSSを作成 ・アクセスページのHTMLとCSSを作成
46	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう ・コース紹介ページのHTMLとCSSを作成 ・アクセスページのHTMLとCSSを作成
47	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう ・レスポンシブデザイン
48	Lesson14 Webサイト制作を実践してみよう ・レスポンシブデザイン

回数	講義内容
49	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は ②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
50	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は ②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
51	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は ②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
52	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は ②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
53	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は ②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
54	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は ②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
55	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は ②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
56	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は ②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用

回数	講義内容
57	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
58	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
59	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
60	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
61	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
62	<p>提出課題(制作物)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルWebサイト作成 ・原稿、ワイヤーフレーム、サイトマップも自身で考え、ここまでで学習したHTMLとCSSを使用して仕上げる。 ・サイトのテーマは、①指定の共通テーマ(架空の店舗など)又は②自分が作りたいテーマ(ポートフォリオなど) ・illustrator、Photoshopも一部使用
63	<p>Lesson15 webサイトを公開しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サーバーとドメイン ・FTP ・Webサイトデータのチェック ・Webサイトの管理
64	<p>Lesson15 webサイトを公開しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サーバーとドメイン ・FTP ・Webサイトデータのチェック ・Webサイトの管理

令和8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	岡部		
学 年	1年			教科番号	1D05	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	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学修する。 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。						
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。 ・ 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。 ・ 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。 ・ レタッチの基本を習得し、撮影写真を適切に加工できる。 						
教材名	入門CGデザイン -CG制作の基礎- 公益財団法人 画像情報教育振興協会 世界一わかりやすい Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書 技術評論社						
資格の 取得目標	CGクリエイター検定の写真撮影・画像編集分野に関する演習を行う。						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして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レタッチ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"> ・ ノート類を用意し、操作方法などの説明はメモを取ること。 ・ 授業後はノートを整理し、理解が不十分な箇所を補うために教科書や参考文献を再度確認する。 ・ 各課題の制作条件・提出期限を厳守し作品を制作・提出すること。 ・ 学校の所有する4台の一眼レフカメラを使用する際は、破損等がないよう取扱いに十分注意すること。 ・ 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、個人のもを使用しても良い 						
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%	30%	20%		100%	

回数	講義内容
1	初回ガイダンス ①使える写真の条件 ②写真の三大要素 ③画像編集の基礎知識
2	演習課題① 教室内での撮影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
3	演習課題② 教室内での撮影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
4	演習課題③ Photoshopでのレタッチ① 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 ①レベル補正を用いた補正 ②トーンカーブを用いた補正
5	演習課題④ Photoshopでのレタッチ② 部分補正・シャープネス・ノイズ ①マスクを用いた部分補正 ②フィルターを用いた補正
6	演習課題⑤ Photoshopでのレタッチ③ 特殊な画像補正 ①画像解像度の変更 ②AI機能を使用した補正
7	演習課題⑥ 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 部分補正・シャープネス・ノイズ・設定値のコピー&ペースト
8	課題① 学校周辺の自由撮影に向けた準備 学校周辺で写真撮影を行うにあたり、撮影場所の事前調査、必要に応じて撮影交渉を行う。

回数	講義内容
9	<p>課題① 学校周辺の自由撮影①</p> <p>学校の所有する4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</p>
10	<p>課題① 学校周辺の自由撮影②</p> <p>学校の所有する4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</p>
11	<p>課題① 学校周辺の自由撮影③</p> <p>学校の所有する4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</p>
12	<p>課題① 学校周辺の自由撮影④</p> <p>学校の所有する4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</p>
13	<p>課題② 学校周辺パンフレット制作①</p> <p>自分たちで撮影した写真を適切に編集し、実際のデザインに使用する 駅に設置する、B4見開き両面印刷のパンフレットを想定して制作する</p>
14	<p>課題② 学校周辺パンフレット制作②</p> <p>自分たちで撮影した写真を適切に編集し、実際のデザインに使用する 駅に設置する、B4見開き両面印刷のパンフレットを想定して制作する</p>
15	<p>課題② 学校周辺パンフレット制作③</p> <p>自分たちで撮影した写真を適切に編集し、実際のデザインに使用する 駅に設置する、B4見開き両面印刷のパンフレットを想定して制作する</p>
16	<p>課題② 学校周辺パンフレット制作・まとめ</p> <p>それぞれが制作したパンフレットのデータを実際に印刷し、教室内で互いの作品を評価し合う。</p>

令和8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 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	前期の本授業では、印刷物制作の基礎としてDTPの概念と基本操作を体系的に学修する。Illustrator・Photoshop・InDesignの基礎技術を通して、レイアウト・文字組版・画像処理の基本を理解し、実務を見据えた制作プロセスを学修する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ DTPの基本概念と制作工程を理解し、適切に説明できる ・ Illustratorで図形・文字を用いた基本的な誌面を作成できる ・ Photoshopで画像補正や解像度調整など基礎処理ができる ・ InDesignで段落スタイルを用いた統一された誌面設計ができる ・ 入稿データの基本ルール（トンボ・塗り足し）を理解し設定できる 					
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	JAGAT DTPエキスパート・マイスター認証認定講師が、印刷・出版の制作工程（組版・レイアウト・配色・タイポグラフィ）および商業レシピ本のレイアウト実務に基づき指導する。					
履修に あたっての 留意点	評価は課題提出（完成度・レイアウト設計・データの正確性）を中心に、授業内課題および中間課題の提出・発表、学期末課題により総合的に行う。筆記試験は実施しない。授業外では復習（操作確認）および課題制作、データ整理を行い、提出期限を厳守すること。※授業内容および練習課題は、進行状況や理解度に応じて変更する場合がある。					
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%	50%	25%	25%	0%	100%

回数	講義内容
1	DTPの概要と役割を理解 印刷物制作の流れ把握 InDesignの位置づけ確認 制作環境とデータ管理
2	InDesign基本操作① 画面構成とツール理解 フレームの概念を学ぶ 新規ドキュメント作成
3	InDesign基本操作② テキストフレーム操作 文字入力と編集 リンクテキストの理解
4	文字組版の基礎① フォントと文字設定 行間・字間の調整 可読性の基礎
5	文字組版の基礎② 段落設定と整列 禁則処理の理解 日本語組版の基本
6	スタイル機能① 段落スタイル設定 文字スタイル活用 統一デザインの考え方
7	スタイル機能② スタイルの階層管理 修正と一括反映 効率的制作手法
8	レイアウト基礎① 余白と版面設計 グリッドの考え方 視線誘導の基本

回数	講義内容
9	レイアウト基礎② 情報の優先順位整理 見出しと本文設計 階層構造の可視化
10	画像配置① 画像リンクの仕組み 配置とサイズ調整 解像度の確認
11	画像配置② トリミングと表示調整 キャプション配置 文字と画像の関係
12	素材作成(補助)① Illustrator基礎復習 簡易図版作成 配置用データ書き出し
13	素材作成(補助)② Photoshop基礎復習 画像補正・トリミング 配置用画像の最適化
14	誌面制作演習① テキスト主体レイアウト スタイル適用 基本構成作成
15	誌面制作演習② 画像配置と調整 余白とバランス 可読性改善
16	中間課題説明 テーマ設定 構成案(ラフ)作成 制作計画立案

回数	講義内容
17	中間課題制作① ラフの具体化 スタイル設計 フィードバック
18	中間課題制作② 組版作業 画像配置 構成調整
19	中間課題制作③ デザイン精度向上 可読性改善 最終調整
20	中間課題提出・発表 制作意図説明 講評 振り返り
21	印刷データ基礎 トンボ・塗り足し カラーモード確認 入稿知識
22	PDF書き出し プリセット設定 エラーチェック 入稿データ作成
23	商業レシピ本レイアウト① 誌面構造の理解 情報整理 写真と文字配置
24	商業レシピ本レイアウト② 可読性と視認性 余白と配色設計 実務レイアウト演習

回数	講義内容
25	商業レシピ本レイアウト③ スタイルによる統一 効率的制作 品質向上
26	最終課題説明 テーマ設定 構成案作成 制作計画
27	最終課題制作① ラフ作成 設計確認 方向性調整
28	最終課題制作② 組版作業 素材配置 デザイン構築
29	最終課題制作③ スタイル調整 統一感向上 精度改善
30	最終課題制作④ 最終調整 入稿データ作成 チェック
31	最終課題提出・発表 制作意図説明 講評 相互評価
32	総括・振り返り 成果確認 実務応用整理 ポートフォリオ整理

令和 8 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利用して学修する。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空間表現を学修する。					
到達目標	<p>（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。</p> <p>（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。</p> <p>（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。</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	<ul style="list-style-type: none"> ・制作時間／×切の意識を持つこと ・完成度の意識を持つこと。 ・デッサンの場合、教室構成が異なる為、速やかに机の移動など協力し準備を行うこと。 ・デザイナーにとって清潔な環境・チャレンジ性を身につけること。 					
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		70%	10%	20%		100%

回数	講義内容
1	概要／これからの授業説明 ・授業の進行 ・道具の使い方 ・鉛筆の削り方 ・毎回のクロッキーの心得と手順説明
2	鉛筆による塗りの説明(各立体の性質による違い) グラデーション・遠近法 クロッキーブック
3	①構図・レイアウトの仕方 ②遠近法 1点透視図法 2点透視図法 3点透視図法 ③視点の違い
4	デッサン／立方体 ・石膏幾何形態の描写 特定の用紙に鉛筆 *色コマの貼り付け／家庭課題
5	色彩構成1「四季の表現」 ・各季節の説明 BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現 (色彩構成の準備)
6	色彩構成1「四季の表現」 ・各季節の説明 BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現 (色彩構成の準備) 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
7	色彩構成2「色の対比」 ・各色彩用語の説明 BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現
8	色彩構成2「色の対比」 ・各色彩用語の説明 BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現 継続し注意するポイントを意識しながら完成する

回数	講義内容
9	デッサン／グラデーション ・鉛筆の濃淡の表現できるようにする B4画用紙
10	デッサン／球体 石膏幾何形態の描写 ・前回デッサンの際に学習した要素を踏まえ、さらに陰影の濃淡表現を生かせるようになる B4画用紙
11	デッサン／静物・ブロック ・基本形態から日常の物を描けるようになる。形の必然性を捉え、確認しながら描写する
12	デッサン／静物・ブロック ・基本形態から日常の物を描けるようになる。形の必然性を捉え、確認しながら描写する 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
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 ・BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現
14	平面構成(4)/ドミナント ・BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現
15	図法1 黄金比率とルート長方形 ・数学的調和を理解し、BASIC ART WORKBOOKの描き方を見ながらプリントによって確認していく
16	図法2 多角形 ・多角形の数学的調和を理解しBASIC ART WORKBOOKの描き方を見ながらプリントによって確認していく

回数	講義内容
17	<p>色彩構成(5)イメージ構成①「多角形を配したイメージ」 ・前回の多角形の数学的調和を理解し、さらにイメージテーマを表現していく。BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現</p>
18	<p>色彩構成(5)イメージ構成①「多角形を配したイメージ」 ・前回の多角形の数学的調和を理解し、さらにイメージテーマを表現していく。BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現</p> <p>注意するポイントを意識しながら継続する</p>
19	<p>色彩構成(5)イメージ構成①「多角形を配したイメージ」 ・前回の多角形の数学的調和を理解し、さらにイメージテーマを表現していく。BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現</p> <p>継続し客観的にポイントを意識しながら完成する</p>
20	<p>デッサン／ガラスの質感静物ーワイン瓶 ・ガラス質の質感表現ができるようになる B3画用紙 鉛筆</p>
21	<p>デッサン／ガラスの質感静物ーワイン瓶 ・ガラス質の質感表現ができるようになる B3画用紙 鉛筆</p> <p>注意するポイントを意識しながら継続する</p>
22	<p>デッサン／ガラスの質感静物ーワイン瓶 ・ガラス質の質感表現ができるようになる B3画用紙 鉛筆</p> <p>継続し客観的にポイントを意識しながら完成する</p>
23	<p>平面構成(6) テーマによるイメージ構成② ・BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現</p>
24	<p>平面構成(6) テーマによるイメージ構成② ・BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現</p> <p>注意するポイントを意識しながら継続する</p>

回数	講義内容
25	平面構成(6) テーマによるイメージ構成② ・BASIC ART WORKBOOK上にトータルカラーによる表現 継続し客観的にポイントを意識しながら完成する
26	デッサン／静物・缶と綿布 ①金属の質感静物一缶の質感表現ができるようになる ②布の質感静物一綿布の質感表現ができるようになる B3画用紙 鉛筆
27	デッサン／静物・缶と綿布 ①金属の質感静物一缶の質感表現ができるようになる ②布の質感静物一綿布の質感表現ができるようになる B3画用紙 鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する
28	デッサン／静物・缶と綿布 ①金属の質感静物一缶の質感表現ができるようになる ②布の質感静物一綿布の質感表現ができるようになる B3画用紙 鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する
29	デッサン／静物・缶と綿布 ①金属の質感静物一缶の質感表現ができるようになる ②布の質感静物一綿布の質感表現ができるようになる B3画用紙 鉛筆 継続し客観的にポイントを意識しながら完成する
30	人体研究／頭部 正面 側面 斜めからの人物描写 B4コピー用紙に鉛筆
31	人体研究／頭部 正面 側面 斜めからの人物描写 B4コピー用紙に鉛筆 継続し客観的にポイントを意識しながら完成する
32	総括 講評

令和 8 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 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>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学修する。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学修する。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学修する。</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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(5) 色鉛筆によって表現することができる</p> <p>(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) デッサン用具 色鉛筆</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ザイン、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	<ul style="list-style-type: none"> ・制作時間ノミ切の意識を持つこと ・完成度の意識を持つこと。 ・デッサンの場合、教室構成が異なる為、速やかに机の移動など協力し準備を行うこと。 ・デザイナーにとって清潔な環境・チャレンジ性を身につけること。 					
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		70%	10%	20%		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) ・ミロのビーナス アグリッパ B3画用紙鉛筆
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) ・ミロのビーナス アグリッパ B3画用紙鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する
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) ・ミロのビーナス アグリッパ B3画用紙鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する
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) ・ミロのビーナス アグリッパ B3画用紙鉛筆 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
5	図学II 三角法による図面読み取り /第三角法のプリント①
6	図学II 三角法による図面読み取り /第三角法のプリント②③
7	平面構成 三角法による立体のデザイン ・プリントの読み取りによって培った空間把握能力を自分から発するオリジナリティのイメージとして展開していく。画用紙にトータルカラー
8	平面構成 三角法による立体のデザイン ・プリントの読み取りによって培った空間把握能力を自分から発するオリジナリティのイメージとして展開していく。画用紙にトータルカラー 注意するポイントを意識しながら継続する

回数	講義内容
9	平面構成 三角法による立体のデザイン ・プリントの読み取りによって培った空間把握能力を自分から発するオリジナリティのイメージとして展開していく。画用紙にトータルカラー 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
10	マークデザイン(1) 解説/ダブルイメージのマーク ・マークの概説、BASIC ART WORKBOOKにトータルカラー仕上げ ・アイデアスケッチの提示 デザイン政策として意味づけの説明
11	マークデザイン(1) 解説/ダブルイメージのマーク ・マークの概説、BASIC ART WORKBOOKにトータルカラー仕上げ ・アイデアスケッチの提示 デザイン政策として意味づけの説明 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
12	マークデザイン(2) CTPマークの作成 ・仮想設定COOL TOWN PROJECTのマークデザイン、B4画用紙にトータルカラー仕上げ ・アイデアスケッチの提示 デザイン政策として意味づけの説明
13	マークデザイン(2) CTPマークの作成 ・仮想設定COOL TOWN PROJECTのマークデザイン、B4画用紙にトータルカラー仕上げ ・アイデアスケッチの提示 デザイン政策として意味づけの説明 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
14	デッサン<静物・パイプ継ぎ手> ・プラスチックの質感と空間表現 B3 画用紙に鉛筆
15	デッサン<静物・パイプ継ぎ手> ・プラスチックの質感と空間表現 B3 画用紙に鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する
16	デッサン<静物・パイプ継ぎ手> ・プラスチックの質感と空間表現 B3 画用紙に鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する

回数	講義内容
17	デッサン<静物・パイプ継ぎ手> ・プラスチックの質感と空間表現 B3 画用紙に鉛筆 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
18	遊びのサイコロの考案 展開図の読み取り(プリント) ・オリジナルのサイコロの目を発案し、展開図におこしていく。 ・B4画用紙 トーナルカラー仕上げ プロジェクトペーパーに立体図のデッサン
19	遊びのサイコロの考案 展開図の読み取り(プリント) ・オリジナルのサイコロの目を発案し、展開図におこしていく。 ・B4画用紙 トーナルカラー仕上げ プロジェクトペーパーに立体図のデッサン 注意するポイントを意識しながら継続する
20	遊びのサイコロの考案 展開図の読み取り(プリント) ・オリジナルのサイコロの目を発案し、展開図におこしていく。 ・B4画用紙 トーナルカラー仕上げ プロジェクトペーパーに立体図のデッサン 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
21	人物研究／全身の骨格と筋肉 資料を模写 ・資料を配りコピー用紙に模写する 大きさの統一 配置の意識
22	人物研究／全身の骨格と筋肉 資料を模写 ・資料を配りコピー用紙に模写する 大きさの統一 配置の意識 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
23	色鉛筆演習／静物 色鉛筆の表現の練習 はっきりした色のモチーフ(持ち寄り)B4画用紙
24	アイコンデザイン(頭部) B4画用紙に色鉛筆で表現

回数	講義内容
25	<p>アイコンデザイン(頭部) B4画用紙に色鉛筆で表現 継続し注意するポイントを意識しながら完成する</p>
26	<p>デッサン<静物・ジョーロ> ・工業製品 部品の質感、器物の形状の精密な表現 B3画用紙 鉛筆</p>
27	<p>デッサン<静物・ジョーロ> ・工業製品 部品の質感、器物の形状の精密な表現 B3画用紙 鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する</p>
28	<p>デッサン<静物・ジョーロ> ・工業製品 部品の質感、器物の形状の精密な表現 B3画用紙 鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する</p>
29	<p>デッサン<静物・ジョーロ> ・工業製品 部品の質感、器物の形状の精密な表現 B3画用紙 鉛筆 注意するポイントを意識しながら継続する</p>
30	<p>デッサン<静物・ジョーロ> ・工業製品 部品の質感、器物の形状の精密な表現 B3画用紙 鉛筆 継続し注意するポイントを意識しながら完成する</p>
31	<p><短時間デッサン>小さいモチーフ(金属)を持ち寄り、短時間でデッサンする B4画用紙鉛筆 決まった時間で能率よく時間配分する</p>
32	<p>講評 まとめ</p>

令和8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	岡部		
学 年	1年			教科番号	1D09	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	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を学習する。目標検定の取得および、実際の作品制作に活用、応用できるようになる。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの基本構造を学習し、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か説明できる。 ・ネットワークの基本構造を学習し、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。 ・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習し、実際の作品制作に応用できる。 ・セキュリティと情報リテラシの基礎知識をもとに、適切な情報収集、情報発信ができる。 						
教材名	入門マルチメディア マルチメディア検定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	公益財団法人 画像情報教育振興協会主催 マルチメディア検定ベーシック 取得（初回受験11月）						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして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対策を行う						
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・授業後は、配布資料やノートを整理し、理解が不十分な箇所を補うために教科書や参考文献を再度確認する。 ・検定試験や期末試験などに備え、十分に自主学習を行なう。 ・授業の理解度をはかるために小テストと学期末試験を実施し、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%	0%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	初回ガイダンス・目標検定について 座学1・アナログとデジタル ①アナログからデジタルへ ②A/D変換 ③デジタルデータの種類
2	座学2・画像とフォント ①画像の種類 ②色の表現 ③書体とフォント
3	小テスト・マルチメディアの特徴 マルチメディア検定過去問題から出題 小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う
4	座学3・人間の感覚 ①人間の視覚 ②人間の聴覚
5	小テスト・人間の感覚 マルチメディア検定過去問題から出題 小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う
6	座学4・コンピュータの構成 ①ハードウェアとソフトウェア ②ハードウェアとインターフェース ③ソフトウェアとOS
7	小テスト・コンピュータの構成 マルチメディア検定過去問題から出題 小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う
8	座学5・インターネット接続環境 ①インターネットサービスプロバイダ ②有線LANと無線LAN ③モバイルデータ通信

回数	講義内容
9	<p>小テスト・インターネットと通信 マルチメディア検定過去問題から出題</p> <p>小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う</p>
10	<p>座学6・インターネットで提供されるサービス</p> <ul style="list-style-type: none"> ①サーバとクライアント ②電子メールの使い方 ③コミュニケーションツールやサービス
11	<p>小テスト・インターネットで提供されるサービス マルチメディア検定過去問題から出題</p> <p>小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う</p>
12	<p>座学7・インターネットビジネス</p> <ul style="list-style-type: none"> ①オンラインショッピング ②インターネットビジネス ③広告の種類
13	<p>座学8・セキュリティと情報リテラシ</p> <ul style="list-style-type: none"> ①暗号化通信・認証 ②マルウェア・サイバー攻撃 ③情報リテラシ
14	<p>小テスト・インターネットビジネス マルチメディア検定過去問題から出題</p> <p>小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う</p>
15	<p>座学9・社会に広がるマルチメディア</p> <ul style="list-style-type: none"> ①放送・ブロードキャスト ②ICT・ICタグ ③様々なデジタル化
16	<p>小テスト・社会に広がるマルチメディア マルチメディア検定過去問題から出題</p> <p>小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う</p>

令和8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	岡部	
学 年	1年			教科番号	1D10	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	CGクリエイター検定およびマルチメディア検定ベーシックの合格に向けて過去問題の演習と共通問題である知的財産権分野の学習を行う。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 知的財産権の基礎知識をもとに、適切な著作物の運用ができる。 ・ 過去問題の演習で、正答率を70%以上取得することができる。 					
教材名	入門CGデザイン -CG制作の基礎- 入門マルチメディア 公益財団法人 画像情報教育振興協会					
資格の 取得目標	公益財団法人 画像情報教育振興協会主催 CGクリエイター検定ベーシック 取得 (初回受験11月) マルチメディア検定ベーシック 取得 (初回受験11月)					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして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、マルチメディア検定対策を行う。					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各回の授業前に、教科書や資料を読み、重要な用語や概念を確認する。 ・ 授業後は、配布資料やノートを整理し、理解が不十分な箇所を補うために教科書や参考文献を再度確認する。 ・ 検定試験に備え、十分に自主学習を行なう。 ・ 授業の理解度をはかるため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%	0%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	座学・知的財産権① ①知的財産権とは ②著作権法と著作物 ③著作財産権と著作者人格権
2	座学・知的財産権② ①著作権侵害 ②著作隣接権・肖像権 ③産業財産権
3	小テスト・知的財産権 CG-ARTS検定過去問題から出題 小テストにはGoogleフォームを使用、 授業前半は小テスト(40分)、後半に解説を行う
4	演習・苦手分野の復習 CG概論・マルチメディア概論の小テスト結果をもとに、平均点の低い分野を重点的に復習する。
5	演習・苦手分野の復習 CG概論・マルチメディア概論の小テスト結果をもとに、平均点の低い分野を重点的に復習する。
6	演習・苦手分野の復習 CG概論・マルチメディア概論の小テスト結果をもとに、平均点の低い分野を重点的に復習する。
7	演習・苦手分野の復習 CG概論・マルチメディア概論の小テスト結果をもとに、平均点の低い分野を重点的に復習する。
8	演習・苦手分野の復習 CG概論・マルチメディア概論の小テスト結果をもとに、平均点の低い分野を重点的に復習する。

回数	講義内容
9	演習・過去問題・CGクリエイター検定 授業前半は実際の試験時間(1科目60分)を想定した演習、後半に解説を行う
10	演習・過去問題・CGクリエイター検定 授業前半は実際の試験時間(1科目60分)を想定した演習、後半に解説を行う
11	演習・過去問題・CGクリエイター検定 授業前半は実際の試験時間(1科目60分)を想定した演習、後半に解説を行う
12	演習・過去問題・CGクリエイター検定 授業前半は実際の試験時間(1科目60分)を想定した演習、後半に解説を行う
13	演習・過去問題・マルチメディア検定 授業前半は実際の試験時間(1科目60分)を想定した演習、後半に解説を行う
14	演習・過去問題・マルチメディア検定 授業前半は実際の試験時間(1科目60分)を想定した演習、後半に解説を行う
15	演習・過去問題・マルチメディア検定 授業前半は実際の試験時間(1科目60分)を想定した演習、後半に解説を行う
16	演習・過去問題・マルチメディア検定 授業前半は実際の試験時間(1科目60分)を想定した演習、後半に解説を行う

令和 8 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 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	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 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	コンセプトと情報設計 コンセプトメイキング
2	コンセプトと情報設計 情報の収集・分類・組織化 さまざまな閲覧機器
3	デザインと表現手法 文字
4	デザインと表現手法 色 画像
5	デザインと表現手法 インフォグラフィックス
6	デザインと表現手法 ナビゲーション
7	デザインと表現手法 レイアウト インタラクション
8	Webページを実現する技術 HTMLとCSSの学習の準備

回数	講義内容
9	Webページを実現する技術 HTMLの基礎 HTMLとは HTMLファイルの作成と基本構造
10	Webページを実現する技術 HTMLの基礎 テキスト 画像
11	Webページを実現する技術 HTMLの基礎 ハイパーリンク ディレクトリとファイルパス
12	Webページを実現する技術 HTMLの基礎 リスト テーブル
13	Webページを実現する技術 HTMLの基礎 フォーム
14	Webページを実現する技術 HTMLの基礎 グループ化
15	知的財産権 知的財産権 著作権法
16	知的財産権 デジタルデータなどの法的保護 マルシーマークによる著作権表示

令和 8 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 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	PCの基本操作及びMicrosoft Word 2021, Microsoft Excel 2021の演習を交えつつ、サーティファイ主催の検定の合格を目指す					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 下記の資格取得目標を達成するための知識と技術を身につける ・ 業務を効率的に行うための技術を身につける 					
教材名	30時間でマスター WORD&EXCEL2021 (Windows対応) (実教出版) 【デジタル問題集版】 Word文書処理技能認定試験3級問題集 (2021対応) 【デジタル問題集版】 Excel表計算処理技能認定試験3級問題集 (2021対応)					
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 8月のサーティファイ検定は全員受検とする					
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"> ・ 予習復習は、教科書の記載内容を中心に行うこと。 ・ 評価にあたっては、日々の取組み姿勢と8月の受験結果を特に重視する。 ・ 本授業でのAIの使用については、原則禁止とする。 ・ 授業とは関係のないサイトを開いたりしないこと。 ・ 遅刻、欠席や体調管理に気をつけること。 					
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	30%	0%	30%	40%	0%	100%

回数	講義内容
1	PCの基本構成(マウス・キーボード操作)を確認 文字入力(ひらがな・漢字変換・記号)の練習 簡単な文章入力と保存・上書き保存
2	Wordの起動・終了、画面構成の理解 用紙サイズ・余白などページ設定の変更 フォント種類・サイズ・色の設定 太字・斜体・下線など文字装飾 段落配置(中央・右揃え)と行間設定
3	タブ設定 表の作成(行・列の指定) 行・列の挿入と削除の方法 セル内の文字配置(上下・左右) セルの結合と分割の操作
4	表スタイルの適用とデザイン変更 罫線の種類・色の設定 セル幅・行の高さの調整 均等割り付けによる整形
5	タイピング練習(200文字/10分目標) 正確な入力と変換のコツ 簡単な文章作成課題 実習問題による総合演習
6	画像の挿入とサイズ変更 図形の挿入と編集 配置(前面・背面等)の設定 テキストボックスの活用
7	ワードアートの作成と編集 文字効果(影・縁取り等)の設定 ヘッダー・フッターの設定
8	Word検定形式の問題演習 頻出操作の確認 時間配分の意識 解答手順の理解

回数	講義内容
9	検定問題の反復練習 弱点分野の補強
10	タイピング練習(250文字／10分目標) 検定形式問題の演習 スピードと正確性の向上 操作の効率化を意識
11	模擬試験形式での演習 時間内での完成を目指す 解答の見直し方法 総合的な理解の確認
12	Excelの基本構成と用語の理解 セル・行・列の操作 データ入力演習
13	オートフィルによる連続データ入力 コピー、移動、貼り付けオプション 簡易表計算練習
14	基本数式の入力方法 SUM・AVERAGE 表示形式(数値・日付)の変更 表の装飾
15	タイピング練習(300文字／10分目標) 数式エラーの種類と対処法 スパークラインの作成 ワードアートの応用
16	グラフの作成(棒・折れ線など) データ範囲の選択方法 グラフのデザイン変更 タイトル・凡例の設定

回数	講義内容
17	関数・書式の総合活用 完成度のチェック
18	MAX・MIN・COUNT・COUNTA・RANK.EQ 相対参照と絶対参照 参照の仕組み理解
19	ROUND・ROUNDUP・ROUNDDOWN・INT IF・AND/OR/NOTの論理式
20	タイピング(350文字/10分目標) 関数のネスト(入れ子) IFS・COUNTIF・SUMIF 条件付き計算の実践
21	並べ替え(昇順・降順) フィルターによる抽出 条件付き書式の設定 テーブル機能の活用
22	VLOOKUP・HLOOKUP・XLOOKUP 検索範囲と戻り値の理解 データ検索演習
23	関数の総復習 複合問題の演習 ピボットテーブルの作成 集計・分析の基礎
24	Excel検定形式の問題演習 頻出操作の確認 時間配分の意識 解答手順の理解

回数	講義内容
25	タイピング(400文字／10分目標) 検定問題の反復練習 弱点分野の補強
26	検定問題の反復練習 弱点分野の補強
27	検定問題の反復練習 弱点分野の補強
28	検定問題の反復練習 弱点分野の補強
29	検定問題の反復練習 弱点分野の補強
30	タイピング(450文字／10分目標) 検定問題の反復練習 弱点分野の補強
31	検定問題の反復練習 弱点分野の補強
32	検定問題の反復練習 弱点分野の補強

令和8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	岡部		
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 						
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」 						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の業務経験 の関連性	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして勤務経験のある教員がその経験を活かして履歴書の作成や自己ブランディングの講義を行う。						
履修に あたっての 留意点	<ol style="list-style-type: none"> ①本教科の評価は、キャリアデザインルーブリックに基づく採点基準および口頭試問の結果をもとに、回答内容に応じて行われる。 また、学生も自己採点を行う。 ②行事の出席・取り組み状況も評価の中に含める。 ③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。 ④スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、e-ラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。 						
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	80%	0%	0%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	オリエンテーション、自己紹介、委員の選出
2	自己ブランディングの目的 STEP1〔自己分析・発見〕-自分に光を当てる-(P4~17) 個人ガイダンス①
3	自己ブランディングの目的 STEP1〔自己分析・発見〕-自分に光を当てる-(P4~17) 個人ガイダンス①
4	基礎学力テスト、委員の選出 マンダラチャートの指導
5	基本的なパソコン操作を身につける(ICT PCスキル) 暑中見舞い指導、クラス活性化のイベント
6	基本的なパソコン操作を身につける(ICT PCスキル) 暑中見舞い指導、クラス活性化のイベント
7	基本的なパソコン操作を身につける(ICT PCスキル) 暑中見舞い指導、クラス活性化のイベント
8	基本的なパソコン操作を身につける(ICT PCスキル) 暑中見舞い指導、クラス活性化のイベント

回数	講義内容
9	<ul style="list-style-type: none"> ・自己ブランディング STEP1 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 2-1-1(P20-P22)
10	AIを仕事や生活で活用する為の基礎的素養を身につけている(AI利活用) ①
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 夢を喰うバケ「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	アルスオープンキャンパス準備
15	アルス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

回数	講義内容
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
18	実践行動学Part1マジックドア5 目標を設定しよう
19	校長先生講話 「学ぶことの意義と役割」
20	AIを仕事や生活で活用する為の基礎的素養を身につけている(AI活用) ②
21	個人ガイダンス① 自己ブランディング (P23-P32)
22	個人ガイダンス① 自己ブランディング (P23-P32)
23	自分の適性と職業選択
24	<ul style="list-style-type: none"> ・業種、職種を調べる ・職種と業種の違い ※コースに合わせた職業の種類の説明

回数	講義内容
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	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
27	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
28	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
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 就職強化週間(秋期)準備①、インターンシップ指導
30	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 就職強化週間(秋期)準備②、インターンシップ指導
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 就職強化週間(秋期)準備③、インターンシップ指導
32	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 就職強化週間(秋期)準備④、インターンシップ指導

回数	講義内容
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 就職強化週間(秋期)準備⑤、インターンシップ指導
34	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(P40-P41) 就職強化週間(秋期)準備⑥
35	個人ガイダンス③ 自己ブランディングまとめ
36	個人ガイダンス③ 自己ブランディングまとめ
37	自己ブランディング STEP3 3-1-6、3-1-7、3-1-9 (P48-P55)
38	個人ガイダンス③ 自己ブランディングまとめ
39	個人ガイダンス③ 自己ブランディングまとめ
40	個人ガイダンス③ 自己ブランディングまとめ

回数	講義内容
41	就職活動の流れ・考え方 冬休みの過ごし方 履歴書と求職票について
42	冬～年度末にかけての就職スケジュールについて 履歴書・求職票の書き方
43	企業に選考書類を郵送する際の注意点 履歴書・求職票の練習
44	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) 履歴書・求職票の練習
45	就職強化週間(春期)指導① インターンシップ指導 履歴書・求職票の練習
46	就職強化週間(春期)指導② インターンシップ指導 履歴書・求職票の練習
47	就職強化週間(春期)指導③ インターンシップ指導 履歴書・求職票の練習
48	質問の仕方(OB・OG事前指導) 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 履歴書・求職票の練習