

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	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	池島		
学 年	2年			教科番号	2D01	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	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、Photoshop、イラストレーター、スプライトスタジオなどのグラフィックツールを使用したゲーム用素材の作成を経験しゲームグラフィックス作成技術の修得を目指す。						
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2Dゲームの基本、実際に必要となるグラフィック素材の制作を経験させる						
履修に あたっての 留意点	自分に合った進路に進めるよう個々の長所、やりたいことを気付ける授業を目指す						
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%	50%	20%	20%		100%	

回数	講義内容
1	ゲーム業界の話① ・年々細分化する職種の解説 ・求められるスキルの解説 ・勤務・雇用形態の解説
2	ゲーム業界の話② ・ゲームの種類解説 ・ゲームが出来るまでの解説 ・どうやってゲームは動いているのかの解説
3	ゲーム業界の話③ ・2Dゲームと3Dゲームの違いの解説 ・2Dゲームで求められるスキルの解説 ・3Dゲームで求められるスキルの解説
4	ゲーム業界の話④ ・ゲーム業界用語の解説 ・インディーゲームの解説 ・AIによるゲーム業界の変化の解説
5	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する① ・ゲームを作成するのに重要なコンセプトの解説 ・世界観の重要性の解説 ・ストーリーの重要性の解説
6	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する② ・ストーリーの作成 ・フローの解説 ・フローの作成
7	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する② ・キャラクターデザインの解説 ・キャラクターのラフデザイン作成 ・イメージボードの解説
8	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する③ ・イメージボードの作成 ・キャラクターデザインの解説 ・キャラクターのラフデザイン作成

回数	講義内容
9	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する④ ・BGの解説 ・フォトバッシュの解説 ・BGのイメージに合う素材集め(所有している風景写真、フリー素材)
10	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑤ ・PhotoshopでフォトバッシュによるBG作成
11	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑥ ・PhotoshopでフォトバッシュによるBG作成
12	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑦ ・PhotoshopでフォトバッシュによるBG作成
13	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑧ ・ラフキャラクターからクリーナップされた本番用キャラクターを作成
14	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑨ ・ラフキャラクターからクリーナップされた本番用キャラクターを作成
15	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑩ ・ラフキャラクターからクリーナップされた本番用キャラクターを作成
16	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑪ ・ゲームタイトルロゴの解説 ・ゲームタイトルを創出する ・ゲームタイトルロゴのラフ作成

回数	講義内容
17	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑫ ・イラストレーターによりゲームタイトルロゴの作成
18	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑬ ・イラストレーターによりゲームタイトルロゴの作成
19	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑭ ・イラストレーターによりゲームタイトルロゴの作成
20	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑮ ・UIの解説 ・レイアウトの解説
21	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑯ ・TyranoBuilderの解説 ・TyranoBuilderの設定 ・TyranoBuilderの使い方解説
22	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑰ ・TyranoBuilderでADVの作成 ・作成したフローを元にストーリーが進むよう設計 ・BGとキャラクターのレイアウトの解説
23	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑱ ・PhotoshopでBGとキャラクターをバランスを考えながら切り出し ・TyranoBuilder上でBGとキャラクターを配置 ・TyranoBuilder上でキャラクターの登場方法の解説
24	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑲ ・TyranoBuilder上でBGの切り替えの方法を解説 ・TyranoBuilder上で分岐の方法を解説 ・TyranoBuilder上でラベルの解説

回数	講義内容
25	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑩ ・TyranoBuilder上でタイトルロゴの表示方法の解説 ・TyranoBuilder上にタイトルロゴを表示
26	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑪ ・TyranoBuilder上のUIの解説
27	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑫ ・TyranoBuilderでADVゲームの作成
28	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑬ ・TyranoBuilderでADVゲームの作成
29	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑭ ・TyranoBuilderでADVゲームの作成
30	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑮ ・TyranoBuilderでADVゲームの作成
31	ADVゲームを作成しゲーム製作を一通り体験する⑯ ・TyranoBuilderでADVゲームを完成させる
32	TyranoBuilderで作成したADVゲームの評価

回数	講義内容
33	2Dスクロールゲーム① ・2Dスクロールゲームの解説 ・2Dキャラクターの解説 ・スクロールBGの解説
34	2Dスクロールゲーム② ・プライオリティの解説 ・コリジョンの解説 ・BGMAP構造の解説
35	2Dスクロールゲーム③ ・2Dキャラクターの作成 ・BGの作成 ・tiledの解説
36	2Dスクロールゲーム④ ・Tiledでマップの作成を体験する
37	2DスクロールゲームMAPの評価
38	ゲームエフェクトの作成① ・ゲームのエフェクトの解説 ・SpriteStudioの解説
39	ゲームエフェクトの作成② ・SpriteStudioで使うパーティクルの作成 ・SpriteStudioのエフェクト画面の解説
40	ゲームエフェクトの作成③ ・SpriteStudioでエフェクトの作成 ・SpriteStudioのアニメーション画面の解説

回数	講義内容
41	ゲームエフェクトの作成④ ・SpriteStudioでエフェクトをアニメーションさせる ・オリジナルのエフェクトのパーティクルを作成
42	ゲームエフェクトの作成⑤ ・SpriteStudioでオリジナルのエフェクトを完成させる
43	エフェクトの評価
44	2Dボーンアニメの作成① ・SpriteStudioでボーンを使ったアニメーションの解説 ・SpriteStudio上でボーンの組み込み ・ウェイト設定の解説
45	2Dボーンアニメの作成② ・プライオリティの設定の解説 ・アニメーションの設定の解説 ・SpriteStudio上でボーンアニメーションの作成
46	2Dボーンアニメの作成③ ・オリジナルのキャラクターをデザインし、ボーンを組み込んでアニメーションさせる
47	2Dボーンアニメの評価
48	3Dモデリング(maya) ・2Dと3Dの違いの解説 ・3Dモデルの作成の際の注意点解説 ・mayaの操作の解説

回数	講義内容
49	3Dモデリング(maya) ・mayaで簡単なモデル(テーブル)を作成 ・ポリゴン数を考えたモデリングの解説
50	3Dモデリング(maya) ・mayaで簡単な人型モデルを作成 ・胴体の作成 ・頭の実成
51	3Dモデリング(maya) ・腕の実成 ・足の作成 ・テクスチャの解説
52	3Dモデリング(maya) ・UV展開の解説 ・UVの実成 ・UV配置の解説
53	3Dモデリング(maya) ・クラブツールの解説 ・UVのエクスポート&インポートの解説 ・UVをエクスポート
54	3Dモデリング(maya) ・PhotoshopでUVをインポートしテクスチャを描画 ・テクスチャ描画の際の注意点解説 ・PhotoshpからUVをエクスポート
55	3Dモデリング(maya) ・mayaにインポートしたテクスチャの適用方法の解説 ・人型モデルにテクスチャを適用 ・細分化を行い、人型モデルを完成させる
56	3Dモデリング(maya) ・MIXAMOの解説 ・mayaで作成した人型モデルをFBXでエクスポート ・MIXAMOへインポートしアニメーションを作成する

回数	講義内容
57	3Dモデリング(maya) ・MIXAMOからインポートした人型モデルのアニメーションを調整方法の解説 ・人型モデルのアニメーションを調整 ・アニメーションをレンダリングしてムービーとして出力する
58	3Dモデルの評価
59	3Dモデリング(Blender3D) ・Blender3Dの解説 ・Blender3Dとmayaの違いを解説 ・Blender3Dで簡単な人型モデルの作成
60	3Dモデリング(Blender3D) ・胴体の作成 ・頭部の作成 ・腕の作成
61	3Dモデリング(Blender3D) ・Blender3Dのモデファイアについての解説 ・ミラーとサブディビジョンサーフィスの解説&適用 ・Blender3Dのテクスチャ作成についての解説
62	3Dモデリング(Blender3D) ・Blender3DのUV編集について解説 ・シームに入れ方についての解説&適用 ・UV展開を行いPhotoshopへエクスポート
63	3Dモデリング(Blender3D) ・Blender3Dでテクスチャーをインポートし適用 ・photoshopでテクスチャを描画 ・人型モデルを完成させる
64	総括

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	安齋	
学 年	2年			教科番号	2D02	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	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	Maya を用いて下記項目を学習し、最終的に3DCGアニメーションを制作できるようになる。 <ul style="list-style-type: none"> ・モデリング ・UV / テクスチャリング ・リギング（スケルトン／スキニング） ・アニメーション（チャンネル制御・キー設定） ・ライティング、カメラワーク 					
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%	30%	20%	50%	0%	100%

回数	講義内容
1	1年次の振り返り・2年次の授業について ・データ構造 ・トポロジーの確認 ・アニメーション制作フローの全体像解説
2	補間曲線の理解 ・キーフレームの設定 ・タイムスライダとグラフエディタの操作
3	物理法則の表現 ・バウンドするボールの作成 ・タイミング ・スペーシング ・スクワッシュ&ストレッチ
4	チャンネル制御:セツドリブキーとコネクションエディタによる属性の連動
5	ノンリニアデフォーマ(ベンド、フレア等)とラティス変形の活用
6	スケルトンの概念の説明・実践 ・ジョイントの作成、配置、方向付け
7	ボーンを理解 ・FK(フォワードキネマティクス)とIK(インバースキネマティクス)の違いと設定
8	スキニング基礎 ・バインドスキンとリジッド/スムーズスキニングの違い

回数	講義内容
9	ウェイトペイント演習: 関節が綺麗に曲がるよう頂点ウェイトを調整する
10	コンストレイント(拘束)を用いたコントローラ作成、リグの使いやすさの向上
11	ウォークサイクル(歩き)の制作: 下半身の重心移動と接地感
12	全身の連動: 上半身のひねり、腕の振り、フォロースルー
13	フェイシャル(表情)アニメーション: ブレンドシェイプの作成と制御
14	クロス(nCloth)シミュレーション基礎: 布の質感設定と衝突判定(コライダー)
15	キャラクターへの服の着せ込みと、アニメーションに追従するシミュレーション
16	ヘア(nHair): 髪の毛の動的シミュレーションとスタイリング基礎

回数	講義内容
17	フルード(流体)基礎:Bifrost等を用いた液体シミュレーションのパラメータ設定
18	パーティクルによるエフェクト作成(雨、煙、火花など)
19	アニメーション用カメラの設定:カメラパス、画角による演出効果、被写界深度のアニメーション
20	企画・コンテ作成:自身のテーマに基づいたアニメーション企画、尺(時間)の決定
21	レイアウト(アニメティクス):簡易モデルによる動きとカメラワークの検証
22	アセット準備:キャラクター・背景のセットアップ(1年次の制作物等の流用・調整含む)
23	ブロッキング:主要なポーズ(キーポーズ)の作成とタイミング調整
24	スプライン化・インビトウィーン:動きの補間と滑らかさの追求

回数	講義内容
25	二次動作の追加:揺れもの、フェイシャル、細部の演技の作り込み
26	エフェクト追加:クロス、フルード、パーティクル等を用いた演出強化
27	ライティング・レンダリング設定:動画用レンダリングの最適化(ノイズ対策、レンダリング時間管理)
28	レンダリング実行とトラブルシューティング
29	コンポジット(合成)基礎:レンダリング画像の連番読み込みと色調補正(AfterEffects等との連携)
30	映像編集:タイトル、クレジット、音響効果(SE・BGM)の追加
31	最終調整と書き出し:メディア形式に合わせたエンコード
32	講評会:作品の上映とプレゼンテーション、相互評価

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	2D03	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	InDesignの基礎を復習しつつ、ZINE制作を通して企画・構成・素材準備・レイアウト・入稿まで一貫して学修する。文章作成や画像準備を含め、実務に即した誌面制作力を養う。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自らテーマ設定し、文章・画像を準備して構成案を作成できる ・InDesignのスタイル機能で統一された誌面設計ができる ・可読性と視認性を考慮したレイアウトを構築できる ・入稿データを作成し、制作意図を論理的に説明できる 					
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	最終課題（ZINE）の提出と発表により評価する（構成力・誌面設計・完成度・説明力）。筆記試験は行わない。授業内で進捗確認を実施する。授業外では文章作成、画像準備、素材整理、レイアウト修正を行い、締切を厳守すること。※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	①文字組・段落スタイル復習課題 ①可読性の確認演習 ②授業説明・ZINE概要 ②テーマ発想ワーク
2	①レイアウト基礎(余白・整列)復習課題 ①視線誘導の確認 ②テーマ決定 ②コンセプト設計
3	①画像配置・リンク管理復習課題 ①解像度確認演習 ②構成案(ラフ)作成 ②ページ割設計
4	①スタイル設計復習課題 ①統一ルール演習 ②ラフブラッシュアップ ②構成確定
5	①テキスト組版演習(可読性改善) ①NG修正課題 ②文章作成①(本文) ②内容整理
6	①入稿データ基礎復習(塗り足し等) ①PDF書き出し演習 ②文章作成②(見出し・構成) ②原稿整理
7	①誌面改善演習(レイアウト修正) ①スタイル再確認 ②素材準備①(画像収集・撮影) ②素材整理
8	①総合復習課題(チェックリスト) ①制作準備確認 ②ラフ・素材最終確認 ②本制作開始

回数	講義内容
9	制作① テキスト流し込み 基本組版 スタイル適用 構成確認
10	制作② レイアウト構築 見出し設計 階層整理 可読性確認
11	制作③ 画像配置 トリミング調整 配置バランス 視認性確認
12	制作④ デザイン調整 余白設計 視線誘導改善 統一感確認
13	制作⑤ ページ展開 内容追加 構成調整 情報整理
14	制作⑥ 表紙制作 タイトル設計 ビジュアル検討 印象強化
15	制作⑦ 中間確認① 進捗発表 講評 改善点整理
16	制作⑧ 修正 構成見直し レイアウト改善 精度向上

回数	講義内容
17	制作⑨ 組版精度向上 禁則処理 段落調整 可読性強化
18	制作⑩ ビジュアル調整 配色調整 画像補正 統一感向上
19	制作⑪ 細部設計 ノンブル 柱設定 細部調整
20	制作⑫ 中間確認② 進捗発表 講評 修正計画
21	制作⑬ 仕上げ① 全体バランス調整 視認性確認 改善
22	制作⑭ 仕上げ② 誤字脱字確認 整合性確認 完成度向上
23	制作⑮ 入稿準備① 塗り足し確認 リンク確認 プリフライト
24	制作⑯ 入稿準備② PDF書き出し 面付け(中綴じ冊子)準備 設定確認

回数	講義内容
25	制作⑰ 冊子出力① 両面印刷設定 出力確認 試し印刷
26	制作⑱ 冊子出力② 中綴じ加工 仕上がり確認 修正
27	制作⑲ 最終調整① デザイン修正 細部改善 品質向上
28	制作⑳ 最終調整② 統一感確認 完成度調整 提出準備
29	制作㉑ 発表準備① 構成整理 説明内容作成 資料準備
30	制作㉒ 発表準備② 発表練習 時間配分 内容整理
31	制作㉓ 最終確認 冊子最終チェック データ確認 提出準備
32	最終課題提出・発表 ZINE提出 制作意図説明 講評・振り返り

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	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	2D04	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	映像編集ソフト・映像合成ソフトの使用方法を習得する。 映像作品を企画・撮影・編集を行い動画制作を行う手順を学修する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・映像編集ソフトを用いて動画制作が行える。 ・映像合成ソフトを用いて映像装飾が行える。 ・音声、写真、文字を活用して映像に用いることができる。 ・映像作品を企画し、準備、撮影を行うことができる。 					
教材名	必要に応じてレジュメを配布します。					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	大学で映像を専攻し、映像制作会社でTV番組、CM、企業ビデオ、web動画等の編集に携わった講師が、その経験をもとに映像制作の手順、編集ソフトの使用方法について実践的な授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	<p style="color: red;">・映像編集ソフトを習得するだけでなく、様々な編集技法を学んだ上で、それを映像作品の中での的確に用いて映像作品を完成させるところまでを目指す授業となります。したがって、毎回の出席状況、授業で使用する編集ソフトへの習熟度、毎回の課題提出、成果物への評価を総合して評価します。期末試験は行いません。評価は、別表に提示した基準で行います。</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%	50%	10%	35%	5%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション ・授業概要 ・成績評価 ・映像編集環境設定 <p style="text-align: center;">□□</p>
2	映像基礎 ・映像の歴史 ・映画、CM、MV、アニメーションの表現 ・作品鑑賞
3	映像制作基礎 ・映像制作の流れ(プリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクション) ・制作、撮影、音声、美術、照明、編集、音響の役割 ・各パートに注目して、映像作品を鑑賞
4	編集基礎(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 ・ソフトの起動と初期設定 ・フォルダの整理 ・ショートカットの理解
5	編集基礎(Ⅱ) ・Adibe Premireの機能と設定を理解する ・シーケンス作成 ・ファイルの読み込み、配置 ・カット編集□
6	編集基礎(Ⅲ) ・編集技法の理解 ・サンプル映像の編集 ・同じ素材を異なるリズムで編集する ・演習課題①「カット編集」
7	撮影基礎(Ⅰ) ・撮影を行う際の注意点 ・フレームサイズとその効果 ・スマートフォン、ビデオカメラを用いた撮影方法 ・撮影した映像をPCに取り込む方法
8	撮影基礎(Ⅱ) ・スマートフォン、ビデオカメラを用いた撮影の実践 ・近隣での撮影実習 ・PCへの素材取り込み ・演習課題②「スマートフォンで撮影を行った映像をPCへ取り込み編集を行う」

回数	講義内容
9	編集応用(Ⅰ) ・トランジション、エフェクトの適用方法 ・トランジションの種類と実用例 ・エフェクトの種類と実用例 ・効果的な使い方の実践
10	編集応用(Ⅱ) ・クロマキー合成の実例と効果 ・クロマキー合成の手順、エフェクト適用方法 ・サンプル映像のクロマキー合成 ・演習課題③「サンプル映像にトランジション、エフェクトを適用する」
11	撮影応用(Ⅰ) ・トランジション、エフェクトの使用を前提にした撮影の実践 ・グリーンバックを用いたテスト撮影
12	撮影応用(Ⅱ) ・撮影した素材をPCに取り込み、トランジション、エフェクトを適用する ・演習課題④「スマートフォンで撮影した映像に、トランジション、エフェクトを適用する」
13	テロップ基礎(Ⅰ) ・映像における文字の考え方 ・映像に特化したフォント、色の使い方 ・Photoshopを用いたテロップの作成 ・Premiereを用いたテロップの作成
14	テロップ基礎(Ⅱ) ・タイトルテロップの実例 ・タイトルテロップの作成方法 ・演習課題⑤「テーマにそったテロップの作成」
15	音響基礎(Ⅰ) ・映像における効果音とBGMの効果 ・効果音とBGMの選曲方法と適用
16	音響基礎(Ⅱ) ・サウンドミックス ・演習課題⑥「テーマに沿って効果音とBGMを付ける」

回数	講義内容
17	編集技法(Ⅰ) ・台本をもとにドラマの編集を行う ・ダイアログ編集の実例と解説 ・アクション編集の実例と解説 ・ストップモーション、スローモーションなどの実例と効果 ・様々な映像効果の適用方法
18	編集技法(Ⅱ) ・ダイアログ編集の実践 ・アクション編集の実践 ・演習課題⑦「サンプル映像を、ダイアログ編集、またはアクション編集によって完成させる」
19	編集技法(Ⅲ) ・情報番組の編集実例 ・番組編集の実践
20	編集技法(Ⅳ) ・情報番組の編集実例 ・番組編集の実践 ・演習課題⑧「撮影素材から構成を組み立てて情報番組を編集する」
21	特殊効果(Ⅰ) ・合成による映像効果の実例 ・合成の手順を習得 ・マスク合成の手順
22	特殊効果(Ⅱ) ・実写映像と別素材を違和感なく合成する ・合成用素材の活用方法 ・AIによる活用事例 ・演習課題⑨「映像素材を用いた合成カットの作成」
23	特殊効果(Ⅲ) ・特殊効果を用いた10秒ほどの映像作品を企画する ・絵コンテを作成 ・グリーンバックを用いて合成用撮影を行う
24	特殊効果(Ⅳ) ・撮影した素材をもとに、合成用カットを編集する ・演習課題⑩「グリーンバックを用いた合成カットの作成」

回数	講義内容
25	MV編集(Ⅰ) ・ミュージックビデオ(MV)の実例 ・MVの編集構成 ・リップシンク
26	MV編集(Ⅱ) ・サンプル映像をもとに、MVを編集 ・歌詞テロップの作成 ・演習課題⑪「映像素材と楽曲を用いたMVを編集する」
27	CM編集(Ⅰ) ・CMの実例 ・CMの編集構成
28	CM編集(Ⅱ) ・サンプル映像をもとに、CMを編集 ・15秒CMと30秒CMの編集 ・演習課題⑫「映像素材をもとに架空CMの構成を考案し、編集する」
29	テロップ応用(Ⅰ) ・テレビ番組で使用されるテロップ事例 ・手書き文字のタイトル使用 ・エンドロールの作成方法
30	テロップ応用(Ⅱ) ・サンプル映像に合うテロップデザインを考案する ・短時間に手早く大量のテロップを作成する手順 ・演習課題⑬「映像素材に付けるタイトル、テロップを作成し、編集する」
31	After Effects基礎(Ⅰ) ・環境設定 ・基本設定 ・モーショングラフィック ・モーシオンタイポグラフィ
32	After Effects基礎(Ⅱ) ・ロゴの取り扱い ・アニメーション ・演習課題⑭「AEを使ったアニメーションの作成」

回数	講義内容
33	After Effects基礎(Ⅲ) ・マスク合成 ・切り抜き ・合成
34	After Effects基礎(Ⅳ) ・エフェクトの適用 ・演習課題⑮「AEを使った合成」
35	After Effects応用(Ⅰ) ・3Dアニメーション ・難易度の高いマスク処理
36	After Effects応用(Ⅱ) ・演習課題⑯「AEを使った自由課題の作成」
37	復習(Ⅰ) ・Adobe Premireを使用した編集の振り返り ・テロップの作成
38	課題(Ⅰ) ・演習課題⑰「配布映像素材から選択を行い、Aobe Premireを用いて映像作品を編集する」
39	復習(Ⅱ) ・効果音、BGMの選曲と映像への適用 ・Adobe Premireのエフェクト、トランジションの適用
40	課題(Ⅱ) ・演習課題⑱「配布映像素材から選択を行い、Aobe Premire、Photoshopを用いて映像作品を作成する」

回数	講義内容
41	復習(Ⅲ) ・After Effects基礎の復習
42	課題(Ⅲ) ・演習課題⑱「配布映像から選択し、After Effectsを用いて映像を作成する」
43	復習(Ⅳ) ・After Effectsの応用復習
44	課題(Ⅳ) ・演習課題⑳「配布映像から選択し、After Effectsを用いて映像を作成する」
45	映像概論(Ⅰ) ・著作権
46	映像概論(Ⅱ) ・放送規格
47	制作実習 ・最終課題の企画検討
48	制作実習 ・最終課題の企画検討

回数	講義内容
49	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
50	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
51	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
52	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
53	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
54	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
55	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
56	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”

回数	講義内容
57	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
58	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
59	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
60	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
61	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
62	制作実習 ・課題制作のテーマに沿った作品の制作 ”
63	制作実習 ・課題提出 ・プレビュー □□
64	制作実習 ・課題修正 □□

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	デザイン実習	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	亀田	
学 年	2年			教科番号	2D05	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年次に習得したベーシックなものから展開し、風景、人物表現（表情・動き）の研究を学修する。キャラクターデザインを通し、総合的なコンセプトを経験し、より実践的な表現へと進行していく。デッサンとクロッキーによる表現力をより強めていく。物語性のある絵本を制作し物語と画像の関係性を学修する。					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> (1) 骨格を意識した人物の表現ができるようになる。 (2) 表情・動的表現ができるようになる。 (3) 色鉛筆を材料とした色彩表現ができるようになる。 (4) 自分のイメージしたイラストが描けるようになる。 (5) オリジナルのキャラクターを作成することができる。 (6) プレゼンテーションブックによって、プロセスを含めた総合的な作品としての意識を持つことができる。 (7) 経験を通すことによってより質の高いデッサンが描けようになる。 (8) 色彩を使った表現がより豊かになる。 					
教材名	マイブリッジの連続写真資料 モーションを描くための美術解剖学					
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ザイン実習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"> ・ 就職活動等によって欠席する場合、進行を把握し、課題の提出漏れの内容に注意すること ・ 制作時間（×切の意識） ・ 完成度の意識・資料等の準備の徹底 ・ イーゼルを使用時に速やかに机の移動、配置、清潔な環境に心がける。 					
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%	10%	20%		100%

回数	講義内容
1	授業の進行説明／顔の研究 クロッキーブック
2	表情の研究／喜怒哀の表現(資料)／交代でモデル コピー用紙 鉛筆
3	人体研究／人物の連続する動きの表現(歩く))資料(マイブリッジ監修の連続写真)によって連続する動きを描写 コピー用紙使用 鉛筆
4	人体研究／人物の連続する動きの表現(走る)コピー用紙使用 鉛筆
5	風景描写／静物着彩 色鉛筆彩色 B4画用紙
6	継続して 風景描写／静物着彩
7	キャラクターデザイン1／WEB上で想定されるキャラクター／アイデアスケッチ
8	キャラクターデザイン1／WEB上で想定されるキャラクター／アイデアスケッチ 制作(正面／側面／決めポーズ) B3画用紙またはケント紙 色鉛筆仕上げ

回数	講義内容
9	キャラクターデザイン1／WEB上で想定されるキャラクター／アイデアスケッチ 制作(正面／側面／決めポーズ) B3画用紙またはケント紙 色鉛筆仕上げ 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
10	キャラクターデザイン1／WEB上で想定されるキャラクター／アイデアスケッチ 制作(顔の表情3種／連続する5ポーズ)B3画用紙またはケント紙 色鉛筆仕上げ
11	キャラクターデザイン1／WEB上で想定されるキャラクター／アイデアスケッチ 制作(顔の表情3種／連続する5ポーズ)B3画用紙またはケント紙 色鉛筆仕上げ 総合的に一貫性のある仕上げの確認の上完成させる
12	キャラクターデザイン1／WEB上で想定されるキャラクター プレゼンテーション キャラクターの紹介
13	デッサン1(石膏像) 描写力の確認 B3画用紙 鉛筆 デッサンスケール
14	デッサン1(石膏像) 描写力の確認 B3画用紙 鉛筆 デッサンスケール 注意するポイントを意識しながら継続する
15	デッサン1(石膏像) 描写力の確認 B3画用紙 鉛筆 デッサンスケール 注意するポイントを意識しながら継続する
16	デッサン1(石膏像) 描写力の確認 B3画用紙 鉛筆 デッサンスケール 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
17	イラスト／熊谷に関する暑さ対策(クールタウンプロジェクト)考案 主旨説明
18	イラスト／熊谷に関する暑さ対策(クールタウンプロジェクト)考案 ・アイデアスケッチ B4画用紙 色鉛筆仕上げ
19	イラスト／熊谷に関する暑さ対策(クールタウンプロジェクト)考案／本制作
20	イラスト／熊谷に関する暑さ対策(クールタウンプロジェクト)考案／本制作 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
21	美術の流れ／西洋美術を中心に(講義)
22	美術の流れ／西洋美術を中心に(講義)
23	蛇腹絵本制作 アイデアスケッチ ・ワトソン紙(全紙)を各自裁断(タテ／ヨコ)
24	蛇腹絵本制作 本制作 色鉛筆仕上げ ワトソン紙

回数	講義内容
25	蛇腹絵本制作 本制作 色鉛筆仕上げ ワトソン紙 注意するポイントを意識しながら継続する
26	蛇腹絵本制作 本制作 色鉛筆仕上げ ワトソン紙 継続し注意するポイントを意識しながら完成する
27	デッサン2(選択モチーフ) 各種違ったモチーフを選びデッサンする B3画用紙 鉛筆
28	デッサン2(選択モチーフ) 各種違ったモチーフを選びデッサンする 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2(選択モチーフ) 各種違ったモチーフを選びデッサンする 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
30	デッサン2(選択モチーフ) 各種違ったモチーフを選びデッサンする 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
31	短時間デッサン小さいモチーフを短時間で完成させる
32	これまでの作品を講評／総括

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Ⅱ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	岡部	
学 年	2年			教科番号	2D06	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から応用までの知識を学習する。 目標検定の取得および、実際のWeb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"> ・ HTML・CSSの知識をもとに、基本的なWebサイトが構築できる。 ・ Webサイトの目的・コンセプトに従った、Webサイト設計ができる。 ・ 完成後のWebサイトの動作テスト項目のリストアップ及び動作テストができる。 ・ 運用中のWebサイトの評価基準をプロデューサーと話し合える。 					
教材名	入門Webデザイン Webデザイナー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 Webデザイナー検定ベーシック 取得（初回受験7月）					
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	初回ガイダンス・目標検定について 座学1・HTMLタグの基本① ①HTML文書の基本構造と基本書式 ②HTML要素
2	座学2・HTMLタグの基本② ①テキストと画像 ②ディレクトリとファイルパス
3	座学3・HTMLタグの基本③ ①リストと表(テーブル) ②フォームの要素 ③グループ化
4	小テスト・HTMLタグの基本 Webデザイン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
5	座学4・CSSの基本① ①CSSの基本構造と基本書式 ②装飾の指定方法 ③装飾の優先順位
6	座学5・CSSの基本② ①文字の装飾と単位 ②フォントの指定 ③リストの装飾
7	座学6・CSSの基本③ ①ボックス要素 ②背景要素 ③レスポンシブデザイン
8	座学7・CSSの基本④ ①Flexboxの基本構造 ②ポジション・位置指定

回数	講義内容
9	<p>小テスト・CSSの基本 Webデザイン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8・Webサイトの公開と運用</p> <p>①テストと修正 ②Webサイトの公開 ③評価と運用</p>
11	<p>座学9・セキュリティとリテラシ</p> <p>①情報セキュリティ ②サイバー攻撃 ③インターネットリテラシ</p>
12	<p>小テスト・Webサイトの公開と運用 Webデザイン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>演習・過去問題・Webデザイナー検定</p> <p>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</p>
14	<p>演習・過去問題・Webデザイナー検定</p> <p>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</p>
15	<p>演習・過去問題・Webデザイナー検定</p> <p>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</p>
16	<p>演習・過去問題・Webデザイナー検定</p> <p>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</p>

回数	講義内容
17	演習・過去問題・Webデザイナー検定 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
18	演習・過去問題・Webデザイナー検定 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
19	演習・過去問題・Webデザイナー検定 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
20	演習・過去問題・Webデザイナー検定 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
21	演習・過去問題・Webデザイナー検定 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
22	演習・過去問題・Webデザイナー検定 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
23	演習・過去問題・Webデザイナー検定 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
24	演習・過去問題・Webデザイナー検定 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

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	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	2D07	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年次に習得したデザインソフトの基本操作をもとに、デザイン制作の一連のプロセス（課題発見・企画・制作・発表）を、実践的な課題制作を通して学修する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ デザイン制作の一連のプロセス（課題発見・企画・制作・発表）を説明できる。 ・ プロジェクトの目的や対象を整理し、デザインの役割を言語化できる。 ・ 課題を設定し、ターゲットや目的に応じたデザイン表現を立案し、制作物として具現化できる。 ・ 自身の制作物について意図や根拠を整理し、連携企業に提案できる。 					
教材名	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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各回の授業後は、配布資料や自身の制作内容を振り返り、課題発見や企画意図について整理し、理解が不十分な点を復習する。 ・ 授業で学んだ内容をもとに、制作物の見直しや改善を行い、課題設定から表現までのプロセスの定着を図る。 ・ 提出課題（企画書・制作物）は期限を守り、目的やターゲットに基づいた内容で作成する。 ・ 自身の制作物について、意図や根拠を言語化し、発表や提案に向けた準備を行う。 ・ 授業内外で参考事例の調査や分析を行い、企画や表現の質の向上に活かす。 ・ スマートフォンの使用は、参考調査や資料確認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	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？ ・デザインとデザイナー ・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 ・身近な人を対象に目的を踏まえてデザインをする ・illustrator、Photoshop使用
3	デザインの現場を知る ・デザイン業界を学ぶ 店頭またはWeb調査の実施 ・身近な場所にあるデザインを発見し、意図を考える ・グループワークで行い、授業内で発表
4	デザインの現場を知る ・デザイン業界を学ぶ 店頭またはWeb調査の実施 ・身近な場所にあるデザインを発見し、意図を考える ・グループワークで行い、授業内で発表
5	デザイン実践 ・宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする(1人1作品)、ディスカッションのみグループワーク ・リサーチ、ヒアリング、プランニング、デザインの流れて制作する ・発表
6	デザイン実践 ・宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする(1人1作品)、ディスカッションのみグループワーク ・リサーチ、ヒアリング、プランニング、デザインの流れて制作する ・発表
7	デザイン実践 ・宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする(1人1作品)、ディスカッションのみグループワーク ・リサーチ、ヒアリング、プランニング、デザインの流れて制作する ・発表
8	デザイン実践 ・宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする(1人1作品)、ディスカッションのみグループワーク ・リサーチ、ヒアリング、プランニング、デザインの流れて制作する ・発表

回数	講義内容
9	デザイン実践 ・宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする(1人1作品)、ディスカッションのみグループワーク ・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 ・発表
10	デザイン実践 ・宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする(1人1作品)、ディスカッションのみグループワーク ・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 ・発表
11	デザイン実践 ・宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする(1人1作品)、ディスカッションのみグループワーク ・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 ・発表
12	デザイン実践 ・宣伝ツールをコンセプトから考えデザインする(1人1作品)、ディスカッションのみグループワーク ・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 ・発表
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) ・リサーチ:連携企業について、業界動向、質問内容作成□ ・ヒアリング:リサーチを元に企業が抱える課題を把握□ ・プランニング:宣伝ツールを考える(共通課題)□ ・デザイン□
14	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) ・リサーチ:連携企業について、業界動向、質問内容作成□ ・ヒアリング:リサーチを元に企業が抱える課題を把握□ ・プランニング:宣伝ツールを考える(共通課題)□ ・デザイン□
15	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) ・リサーチ:連携企業について、業界動向、質問内容作成□ ・ヒアリング:リサーチを元に企業が抱える課題を把握□ ・プランニング:宣伝ツールを考える(共通課題)□ ・デザイン□
16	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) ・リサーチ:連携企業について、業界動向、質問内容作成□ ・ヒアリング:リサーチを元に企業が抱える課題を把握□ ・プランニング:宣伝ツールを考える(共通課題)□ ・デザイン□

回数	講義内容
17	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) ・リサーチ:連携企業について、業界動向、質問内容作成□ ・ヒアリング:リサーチを元に企業が抱える課題を把握□ ・プランニング:宣伝ツールを考える(共通課題)□ ・デザイン□
18	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) ・リサーチ:連携企業について、業界動向、質問内容作成□ ・ヒアリング:リサーチを元に企業が抱える課題を把握□ ・プランニング:宣伝ツールを考える(共通課題)□ ・デザイン□
19	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) ・リサーチ:連携企業について、業界動向、質問内容作成□ ・ヒアリング:リサーチを元に企業が抱える課題を把握□ ・プランニング:宣伝ツールを考える(共通課題)□ ・デザイン□
20	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) ・リサーチ:連携企業について、業界動向、質問内容作成□ ・ヒアリング:リサーチを元に企業が抱える課題を把握□ ・プランニング:宣伝ツールを考える(共通課題)□ ・デザイン□
21	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) ・プレゼン:連携企業への提案、評価、②のヒアリング□
22	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) ・プレゼン:連携企業への提案、評価、②のヒアリング□
23	連携企業へのデザイン提案② ・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) ・デザイン
24	連携企業へのデザイン提案② ・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) ・デザイン

回数	講義内容
25	連携企業へのデザイン提案② ・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) ・デザイン
26	連携企業へのデザイン提案② ・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) ・デザイン
27	連携企業へのデザイン提案② ・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) ・デザイン
28	連携企業へのデザイン提案② ・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) ・デザイン
29	連携企業へのデザイン提案② ・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) ・デザイン
30	連携企業へのデザイン提案② ・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) ・デザイン
31	連携企業へのデザイン提案② プレゼン: 連携企業への提案、評価 レポート提出(授業の振り返り)
32	連携企業へのデザイン提案② プレゼン: 連携企業への提案、評価 レポート提出(授業の振り返り)

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	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	岡部		
学 年	2年			教科番号	2D08	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	PowerPointを用いたプレゼンテーションの実施方法を学修する。						
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・反省の流れを体験し、実行できる ・プレゼンテーションソフトPowerPointを用いてプレゼン資料を制作できる ・実際にプレゼンテーションを実施・体験し、プレゼンの改善ができる ・卒業研究発表会において、自分達の班の研究内容を正確に伝えることができる 						
教材名	使用しない						
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、その経験を活かしプレゼンテーション技法に関する講義を行う。						
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する。 ・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。 ・各課題の制作条件・提出期限を厳守し課題を制作・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%	40%	40%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	<p>プレゼンテーションとは① 今なぜプレゼンテーションが必要とされるのか</p>
2	<p>プレゼンテーションとは② プレゼンテーションの流れ「準備・リハーサル・実施・反省」 ストーリーの作り方</p>
3	<p>プレゼンテーションとは③ 視覚資料の準備 聞き手に伝わる話し方</p>
4	<p>演習課題① 自己紹介プレゼンの制作① プレゼン用ストーリーの制作 プレゼン用PowerPoint資料の制作</p>
5	<p>演習課題① 自己紹介プレゼンの制作② プレゼン用PowerPoint資料の制作</p>
6	<p>演習課題① 自己紹介プレゼンの制作③ プレゼン用PowerPoint資料の制作 リハーサルの実施</p>
7	<p>演習課題① 自己紹介プレゼンの実施 制作したPowerPoint資料を用いて自己紹介を行う。</p>
8	<p>演習課題① 自己紹介プレゼンの実施 制作したPowerPoint資料を用いて自己紹介を行う。</p>

回数	講義内容
9	演習課題② 自己紹介プレゼンの改善① 前回の演習で指摘された改善点を元に、プレゼンテーションの改善を行う。 プレゼンテーション資料のブラッシュアップ
10	演習課題② 自己紹介プレゼンの改善② 前回の演習で指摘された改善点を元に、プレゼンテーションの改善を行う。 わかりやすく正確に伝える工夫
11	演習課題② 自己紹介プレゼンの改善③ 前回の演習で指摘された改善点を元に、プレゼンテーションの改善を行う。 プレゼン用PowerPoint資料の制作 リハーサルの実施
12	演習課題② 自己紹介プレゼンの改善④ 前回の演習で指摘された改善点を元に、プレゼンテーションの改善を行う。 プレゼン用PowerPoint資料の制作 リハーサルの実施
13	演習課題② 改善した自己紹介プレゼンの実施 制作したPowerPoint資料を用いて自己紹介を行う。
14	演習課題② 改善した自己紹介プレゼンの実施 制作したPowerPoint資料を用いて自己紹介を行う。
15	課題 卒業研究プレゼンテーション資料作成① プレゼン用PowerPoint資料の制作
16	課題 卒業研究プレゼンテーション資料作成② プレゼン用PowerPoint資料の制作

回数	講義内容
17	課題 卒業研究プレゼンテーション資料作成③ プレゼン用PowerPoint資料の制作
18	課題 卒業研究プレゼンテーション資料作成④ プレゼン用PowerPoint資料の制作
19	課題 卒業研究プレゼンテーションリハーサル実施 制作したPowerPoint資料を用いてリハーサルを行う。
20	課題 卒業研究プレゼンテーションリハーサル実施 制作したPowerPoint資料を用いてリハーサルを行う。
21	課題 卒業研究プレゼンテーション資料改善① 指摘された改善点を元に、プレゼンテーションの改善を行う。 プレゼン用PowerPoint資料の制作 リハーサルの実施
22	課題 卒業研究プレゼンテーション資料改善② 指摘された改善点を元に、プレゼンテーションの改善を行う。 プレゼン用PowerPoint資料の制作 リハーサルの実施
23	課題 卒業研究プレゼンテーション資料改善③ 指摘された改善点を元に、プレゼンテーションの改善を行う。 プレゼン用PowerPoint資料の制作 リハーサルの実施
24	課題 卒業研究プレゼンテーション資料改善④ 指摘された改善点を元に、プレゼンテーションの改善を行う。 プレゼン用PowerPoint資料の制作 リハーサルの実施

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	卒業研究	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	岡部	
学 年	2年			教科番号	2D09	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						
資格の 取得目標						
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、その経験を活かし卒業研究グループ制作の指導を行う					
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	テーマ検討・決定、グループ編成
4	テーマ検討・決定、グループ編成
5	テーマ検討・決定、グループ編成
6	テーマ検討・決定、グループ編成
7	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
8	企画書作成・編集、週間作業報告書作成

回数	講義内容
9	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
10	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
11	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
12	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
13	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
14	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
15	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
16	企画書作成・編集、週間作業報告書作成

回数	講義内容
17	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
18	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
19	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
20	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
21	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
22	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)
23	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)
24	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)

回数	講義内容
25	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
26	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
27	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
28	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
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	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
31	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
32	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成

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	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
35	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
36	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
37	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
38	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
39	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
40	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成

回数	講義内容
41	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
42	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
43	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
44	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
45	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
46	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
47	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
48	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成

回数	講義内容
49	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
50	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
51	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
52	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
53	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
54	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
55	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
56	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成

回数	講義内容
57	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
58	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
59	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
60	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
61	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
62	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
63	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
64	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成

回数	講義内容
65	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
66	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
67	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
68	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
69	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
70	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
71	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
72	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成

回数	講義内容
73	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
74	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
75	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
76	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
77	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
78	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
79	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
80	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成

回数	講義内容
81	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
82	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
83	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
84	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
85	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
86	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
87	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
88	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

回数	講義内容
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	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
91	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
92	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
93	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
94	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
95	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
96	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

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	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
99	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
100	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
101	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
102	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
103	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
104	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)

回数	講義内容
105	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)
106	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)
107	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)
108	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)
109	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)
110	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)
111	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)
112	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)

回数	講義内容
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	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)
115	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)
116	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)
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Ⅱ	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	吉橋	
学 年	2年			教科番号	2D10	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	<p>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。</p>					
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。 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。 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。 ④規律ある学生生活を送る。 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 ・授業配布プリント 					
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	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた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。</p> <p>②行事の出席・取り組み状況も評価の中にも含める。 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。</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	80%	0%	0%	20%	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)

回数	講義内容
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)

回数	講義内容
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)

回数	講義内容
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	就職活動指導(個人ガイダンス)
34	就職活動指導(個人ガイダンス)
35	就職活動指導(個人ガイダンス)
36	就職活動指導(個人ガイダンス)
37	就職活動指導(個人ガイダンス)
38	就職活動指導(個人ガイダンス)
39	就職活動指導(個人ガイダンス)
40	就職活動指導(個人ガイダンス)

回数	講義内容
41	就職活動指導(個人ガイダンス)
42	就職活動指導(個人ガイダンス)
43	就職活動指導(個人ガイダンス)
44	就職活動指導(個人ガイダンス)
45	就職活動指導(個人ガイダンス)
46	就職活動指導(個人ガイダンス)
47	就職活動指導(個人ガイダンス)
48	就職活動指導(個人ガイダンス)

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	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	2D11	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	選択	
			○			
授業概要	企業や病院・施設でのインターンシップでの実践的な学修					
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	企業実習の手引き（プリント）					
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	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う					
履修に あたっての 留意点	<p style="color: red;">事前事後指導も評価に含める 提出期限・報告・連絡・相談を厳守</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%	30%	20%	30%	20%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション 事前学習 1趣旨説明 2書類の説明
2	オリエンテーション 事前学習 3企業(病院)の選択 4実習日誌(目標)記入など 事前訪問
3	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
4	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
5	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
6	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
7	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
8	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する

回数	講義内容
9	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
10	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
11	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
12	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
13	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
14	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
15	事後実習 1お礼状の送付・報告会
16	事後実習 2実習報告書の作成・提出

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	課題研究	
コース名	ビジュアルデザイナーコース			担当者	担任	
学 年	2年			教科番号	2D12	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	選択	
	○					
授業概要	各コースの実施内容やカリキュラムポリシーに則した課題を学生が設定し、調査・研究を行う					
到達目標	学生が設定した課題の完成目標に基づき、自主的な調査・研究を行い、担当教員が指示した形式（作品、文書、レポート等）にまとめることができる。					
教材名						
資格の 取得目標	研究内容により決定する					
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	課題研究のテーマについては、学生自身の自己研鑽、各学科・コースの学びに繋がる内容で、かつ主体的に行うこと					
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%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	課題研究のテーマと目標設定を行う
2	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
3	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
4	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
5	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
6	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
7	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
8	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う

回数	講義内容
9	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
10	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
11	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
12	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
13	まとめ
14	まとめ
15	まとめ
16	まとめ