

# 授 業 計 画

No.1

|      |          |       |        |       |     |               |   |
|------|----------|-------|--------|-------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | CGデザイン演習 |       | 担当教員   | 一 島 健 | クラス | Web・CGデザイン科2年 |   |
| 期別   | 後期       | 履修コマ数 | 3 コマ／週 | 授業形態  | 演習  | 単位数           | 3 |

|      |                                                                                                                                                                                    |                                                   |     |            |      |          |      |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------|------|----------|------|
| 授業概要 | <p>本授業では、3DCGと2DCGを組み合わせた表現技法を演習形式で学び、ビジュアル制作における実践力と表現応用力を養います</p> <p>演習では、CG制作に必要な技術だけでなく、デザイン的な視点からのコンセプト設計や演出力も重視。最終的には自由テーマによる総合作品を制作・発表することで、ポートフォリオにも活用できる成果物の完成を目指します。</p> |                                                   |     |            |      |          |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                                                                                               | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |     |            |      |          |      |
|      | 評価割合                                                                                                                                                                               | 試験                                                | 0 % | 課題         | 70 % | 他        | 30 % |
| 教科書  | 適宜PDFなどを配布                                                                                                                                                                         |                                                   |     | 副教材および参考文献 |      | PDF、プリント |      |

|           | 講 義 計 画           | 実 施 細 目              |
|-----------|-------------------|----------------------|
| 第1回( / )  | オリエンテーションとCGの基礎理解 | 授業ガイダンスと目的の共有        |
| 第2回( / )  | オリエンテーションとCGの基礎理解 | CGの構造と制作ワークフロー       |
| 第3回( / )  | オリエンテーションとCGの基礎理解 | 2Dと3Dの役割と相互関係        |
| 第4回( / )  | オリエンテーションとCGの基礎理解 | CG制作に必要なソフトの基本操作     |
| 第5回( / )  | オリエンテーションとCGの基礎理解 | ファイル形式とデータ管理の基礎      |
| 第6回( / )  | オリエンテーションとCGの基礎理解 | 制作物の著作権と活用範囲         |
| 第7回( / )  | 3DCGモデリング基礎       | 3D空間の基本概念(座標・ビュー)    |
| 第8回( / )  | 3DCGモデリング基礎       | 基本図形の変形と操作           |
| 第9回( / )  | 3DCGモデリング基礎       | ローポリモデルの制作①(静物)      |
| 第10回( / ) | 3DCGモデリング基礎       | ローポリモデルの制作②(キャラクター)  |
| 第11回( / ) | 3DCGモデリング基礎       | 複数オブジェクトの構成と階層化      |
| 第12回( / ) | 3DCGモデリング基礎       | UV展開の基礎と注意点          |
| 第13回( / ) | 3DCGモデリング応用       | ハイポリモデリングの考え方        |
| 第14回( / ) | 3DCGモデリング応用       | ディテールの追加方法(押し出し・ベベル) |
| 第15回( / ) | 3DCGモデリング応用       | モジュール式建造物の制作         |
| 第16回( / ) | 3DCGモデリング応用       | アクセサリ・小物の制作          |



|           | 講 義 計 画             | 実 施 細 目             |
|-----------|---------------------|---------------------|
| 第17回( / ) | 3DCGモデリング応用         | リトポロジーと軽量化の考え方      |
| 第18回( / ) | 3DCGモデリング応用         | モデリング中間講評           |
| 第19回( / ) | マテリアル・ライティング・レンダリング | 質感(マテリアル)の基本設定      |
| 第20回( / ) | マテリアル・ライティング・レンダリング | 質感と光の関係(鏡面・拡散)      |
| 第21回( / ) | マテリアル・ライティング・レンダリング | ライティングの基礎と影の表現      |
| 第22回( / ) | マテリアル・ライティング・レンダリング | 背景・環境マップの活用         |
| 第23回( / ) | マテリアル・ライティング・レンダリング | レンダリング設定と画質調整       |
| 第24回( / ) | マテリアル・ライティング・レンダリング | 簡易レンダリングでの作品化       |
| 第25回( / ) | リギングとアニメーション基礎      | ボーンとウェイトの基礎         |
| 第26回( / ) | リギングとアニメーション基礎      | 単純なオブジェクトの動き付け      |
| 第27回( / ) | リギングとアニメーション基礎      | タイムラインとキーフレーム操作     |
| 第28回( / ) | リギングとアニメーション基礎      | ループアニメーションの設計       |
| 第29回( / ) | リギングとアニメーション基礎      | 簡易キャラクターの動き制作       |
| 第30回( / ) | リギングとアニメーション基礎      | アニメーションの書き出し        |
| 第31回( / ) | 2DCG表現と仕上げ          | 2Dイラストによるコンセプト設計    |
| 第32回( / ) | 2DCG表現と仕上げ          | Photoshopでのテクスチャ制作  |
| 第33回( / ) | 2DCG表現と仕上げ          | ポストプロダクションと合成演習     |
| 第34回( / ) | 2DCG表現と仕上げ          | 2Dと3Dの融合表現①(背景合成)   |
| 第35回( / ) | 2DCG表現と仕上げ          | 2Dと3Dの融合表現②(UI/演出)  |
| 第36回( / ) | 2DCG表現と仕上げ          | 中間成果物の講評とフィードバック    |
| 第37回( / ) | 総合制作①:テーマ立案と素材制作    | 自由制作テーマの決定と構想       |
| 第38回( / ) | 総合制作①:テーマ立案と素材制作    | コンセプトボードの作成         |
| 第39回( / ) | 総合制作①:テーマ立案と素材制作    | 3Dモデル制作(自由テーマ)      |
| 第40回( / ) | 総合制作①:テーマ立案と素材制作    | UV・マテリアル設定の調整       |
| 第41回( / ) | 総合制作①:テーマ立案と素材制作    | 2D素材と併用した世界観構築      |
| 第42回( / ) | 総合制作①:テーマ立案と素材制作    | 演出案とカメラワークの検討       |
| 第43回( / ) | 総合制作②:演出と完成・発表      | シーン構築と光源調整          |
| 第44回( / ) | 総合制作②:演出と完成・発表      | ライティングとレンダリング設定     |
| 第45回( / ) | 総合制作②:演出と完成・発表      | アニメーション/カメラ演出の実装    |
| 第46回( / ) | 総合制作②:演出と完成・発表      | AfterEffectsでの編集と合成 |
| 第47回( / ) | 総合制作②:演出と完成・発表      | 最終提出データの整理と保存       |
| 第48回( / ) | 総合制作②:演出と完成・発表      | プレゼンテーションと講評会       |



# 授 業 計 画

No.1

|      |           |       |        |        |     |               |   |
|------|-----------|-------|--------|--------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | モバイルサイト制作 |       | 担当教員   | 日比野 越百 | クラス | Web・CGデザイン科2年 |   |
| 期別   | 後期        | 履修コマ数 | 2 コマ/週 | 授業形態   | 演習  | 単位数           | 2 |

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                   |     |            |      |                |      |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------|------|----------------|------|
| 授業概要 | <p>本授業では、スマートフォンを中心としたモバイルデバイス向けのWebサイト制作に必要な知識と技術を実践的に学びます。現代のWeb制作において重要な「モバイルファースト」の設計思想を軸に、UI/UXデザイン、HTML・CSS・JavaScriptによるコーディング、レスポンシブ対応、そして実機確認に至るまでの一連の制作プロセスを段階的に習得します。</p> <p>Figmaを用いたUIデザイン演習からスタートし、静的なページのコーディング、動きのあるインタラクションの実装、フォーム設計や仮公開までを通じて、実務に近い形でサイトを構築していきます。</p> |                                                   |     |            |      |                |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |     |            |      |                |      |
|      | 評価割合                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 試験                                                | 0 % | 課題         | 90 % | 他              | 10 % |
| 教科書  | なし                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                   |     | 副教材および参考文献 |      | 大学ノート、オリジナルPPT |      |

|           | 講 義 計 画         | 実 施 細 目                      |
|-----------|-----------------|------------------------------|
| 第1回( / )  | 導入と設計の基礎        | オリエンテーションと目的共有               |
| 第2回( / )  | 導入と設計の基礎        | スマートフォンのUI/UX特性とは            |
| 第3回( / )  | 導入と設計の基礎        | モバイルファーストの考え方                |
| 第4回( / )  | 導入と設計の基礎        | 情報設計(ワイヤーフレーム)の基礎            |
| 第5回( / )  | モバイルデザインの基本     | Figmaを使ったUIデザイン①: ホーム画面      |
| 第6回( / )  | モバイルデザインの基本     | Figmaを使ったUIデザイン②: ナビゲーション    |
| 第7回( / )  | モバイルデザインの基本     | Figmaを使ったUIデザイン③: フォームとボタン   |
| 第8回( / )  | モバイルデザインの基本     | 演習: 簡易的なUIデザインの完成            |
| 第9回( / )  | HTML・CSSの基礎構造   | HTMLの基本構造とタグ理解               |
| 第10回( / ) | HTML・CSSの基礎構造   | CSSによるレイアウト制御(Flexbox)       |
| 第11回( / ) | HTML・CSSの基礎構造   | フォント・色・画像の指定と管理              |
| 第12回( / ) | HTML・CSSの基礎構造   | レスポンシブデザインの基礎(Media Queries) |
| 第13回( / ) | 実践コーディング(静的ページ) | デザインをHTML/CSSで再現①: トップページ    |
| 第14回( / ) | 実践コーディング(静的ページ) | デザインをHTML/CSSで再現②: 下層ページ     |
| 第15回( / ) | 実践コーディング(静的ページ) | モバイル用のナビゲーションUI構築            |
| 第16回( / ) | 実践コーディング(静的ページ) | Google Fonts・アイコン・画像の最適化     |



|           | 講 義 計 画            | 実 施 細 目             |
|-----------|--------------------|---------------------|
| 第17回( / ) | JavaScriptによる動きの追加 | JavaScriptの基本とDOM操作 |
| 第18回( / ) | JavaScriptによる動きの追加 | モバイル向けメニューのスク립ト     |
| 第19回( / ) | JavaScriptによる動きの追加 | スクロールアニメーション・スライダー  |
| 第20回( / ) | JavaScriptによる動きの追加 | 演習:簡易的なJS実装によるUI強化  |
| 第21回( / ) | フォームと実装・仮公開        | お問い合わせフォームの設計と実装    |
| 第22回( / ) | フォームと実装・仮公開        | バリデーションとユーザビリティ     |
| 第23回( / ) | フォームと実装・仮公開        | Webフォント・画像軽量化の最終調整  |
| 第24回( / ) | フォームと実装・仮公開        | GitHub Pagesを使った仮公開 |
| 第25回( / ) | 最終課題制作①:企画と制作      | テーマ決定と構成案の提出        |
| 第26回( / ) | 最終課題制作①:企画と制作      | UIデザインとプロトタイプ制作     |
| 第27回( / ) | 最終課題制作①:企画と制作      | HTML/CSSコーディング①     |
| 第28回( / ) | 最終課題制作①:企画と制作      | JavaScriptによる動きの実装  |
| 第29回( / ) | 最終課題制作②:仕上げと発表     | スマホ実機での表示確認と修正      |
| 第30回( / ) | 最終課題制作②:仕上げと発表     | 簡易SEO対策・OGP設定       |
| 第31回( / ) | 最終課題制作②:仕上げと発表     | プレゼン資料と発表準備         |
| 第32回( / ) | 最終課題制作②:仕上げと発表     | 発表・講評・振り返り          |



# 授 業 計 画

No.1

|      |            |       |        |        |     |               |   |
|------|------------|-------|--------|--------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | Webプログラミング |       | 担当教員   | 日比野 越百 | クラス | Web・CGデザイン科2年 |   |
| 期別   | 後期         | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態   | 演習  | 単位数           | 1 |

|      |                                                                                                                                                                          |                                                   |     |            |      |                |      |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------|------|----------------|------|
| 授業概要 | 2年次前期の続きとなる授業。基礎を活かし、ビジュアルに特化した応用的なプログラミングを作成出来る様になっていく。機能的な側面ではモーダルの作成に関する知識や、スクロールエフェクト、プログレスバーなどの設置が出来る様になる。最終的にはユーザに沿った表示に出来る様に無限スクロールやドラッグ&ドロップなどを盛り込んだ管理サイトの制作を行う。 |                                                   |     |            |      |                |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                                                                                     | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |     |            |      |                |      |
|      | 評価割合                                                                                                                                                                     | 試験                                                | 0 % | 課題         | 90 % | 他              | 10 % |
| 教科書  | なし                                                                                                                                                                       |                                                   |     | 副教材および参考文献 |      | 大学ノート、オリジナルPPT |      |

|           | 講 義 計 画        | 実 施 細 目                              |
|-----------|----------------|--------------------------------------|
| 第1回( / )  | モーダルウインドウ      | モーダルの基本実装とイベント制御、オーバーレイ処理を学習         |
| 第2回( / )  | スクロール値の取得      | scrollTopやscrollYを使った位置検出とスクロール監視の実装 |
| 第3回( / )  | スクロールエフェクト     | パララックス効果やフェードイン演出のスクロール連動アニメーション     |
| 第4回( / )  | プログレスバー        | 読み進み状況やローディング表示のプログレスバー動的制御          |
| 第5回( / )  | 無限スクロールのしくみ    | コンテンツ動的追加とパフォーマンス最適化による無限スクロール       |
| 第6回( / )  | ドラッグ&ドロップ      | 要素移動とファイルアップロード対応のドラッグドロップ機能実装       |
| 第7回( / )  | ◆課題:ECサイトマイページ | ECサイトの企画の事前検討                        |
| 第8回( / )  | - WF           | ユーザー体験を重視したワイヤーフレーム設計とページ構成検討        |
| 第9回( / )  | - DC           | ブランドイメージに合わせたデザインカンプ作成と色彩設計          |
| 第10回( / ) | - HTML/CSS     | レスポンス対応のセマンティックなマークアップとスタイル実装        |
| 第11回( / ) | - JS           | ユーザー情報表示や注文履歴操作のインタラクション機能実装         |
| 第12回( / ) | ツールチップ         | ホバー時の補足情報表示とポジショニング制御のツールチップ         |
| 第13回( / ) | WebGLと3Dの制御    | Three.jsを使った3Dオブジェクト表示と基本的なシーン制御     |
| 第14回( / ) | ◆課題:商品管理ページ    | 管理画面のナビゲーション設計とカード型レイアウト実装           |
| 第15回( / ) | - ヘッダとカード型デザイン | 商品データの動的表示と検索フィルタリング機能の実装            |
| 第16回( / ) | - JSの組み込み      | これまでの技術を統合した実践的なWebアプリケーション制作        |



# 授 業 計 画

No.1

|      |          |       |        |      |     |               |   |
|------|----------|-------|--------|------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | 映像制作演習応用 |       | 担当教員   | 中野雅也 | クラス | Web・CGデザイン科2年 |   |
| 期別   | 後期       | 履修コマ数 | 1 コマ／週 | 授業形態 | 演習  | 単位数           | 1 |

|      |                                                                                                                                                                                                                   |                                                   |     |            |      |          |      |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------|------|----------|------|
| 授業概要 | <p>本授業では、映像表現の幅を広げるために、実写撮影における撮影技法・演出手法を中心に学びます。構図、カメラワーク、ライティング、音声処理、演出意図の明確化など、映像制作に必要な中核技術を体系的に実践。少人数チームでの作品制作を通して、撮影から編集までの一貫したプロセスを体験します。</p> <p>映像制作者としての視点を養いながら、「魅せる映像」と「伝える演出」を両立する応用的な制作スキルを習得します。</p> |                                                   |     |            |      |          |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                                                                                                                              | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |     |            |      |          |      |
|      | 評価割合                                                                                                                                                                                                              | 試験                                                | 0 % | 課題         | 70 % | 他        | 30 % |
| 教科書  | 適宜PDFなどを配布                                                                                                                                                                                                        |                                                   |     | 副教材および参考文献 |      | PDF、プリント |      |

|           | 講 義 計 画             | 実 施 細 目                      |
|-----------|---------------------|------------------------------|
| 第1回( / )  | オリエンテーション           | 授業の目的・構成・評価方法を説明。参考映像の視聴と分析。 |
| 第2回( / )  | 映像演出の基本理論           | 伝えたい内容に応じた演出の考え方、ジャンルによる違い。  |
| 第3回( / )  | 撮影技法①:カメラワーク        | パン・ティルト・ドリー等の基礎操作と印象の変化。     |
| 第4回( / )  | 撮影技法②:構図とレンズ選び      | 画面構成、焦点距離、画角による演出意図の伝え方。     |
| 第5回( / )  | ライティング基礎            | 三点照明・自然光・シルエット・色温度と印象操作。     |
| 第6回( / )  | 音声収録と演出             | ピンマイク/ガンマイクの使い分けと音演出の重要性。    |
| 第7回( / )  | ショット設計と絵コンテ制作       | 絵コンテによる構成設計、時間と空間の演出方法。      |
| 第8回( / )  | 映像分析:プロ作品研究         | 映画・CM・MVなどの映像を分解し、技法と演出を抽出。  |
| 第9回( / )  | 撮影実習①:シーン撮影         | ショートシーンの演出を考え、撮影(屋外/屋内)      |
| 第10回( / ) | 撮影実習②:ライティングと動き     | 動きのあるシーンを想定した撮影と照明演出の応用。     |
| 第11回( / ) | 編集基礎(Premiere Pro等) | カット編集、リズム、ジャンプカット、タイムリマップ。   |
| 第12回( / ) | 映像における音の演出          | 効果音・環境音・無音の活用、ナレーション・SE挿入。   |
| 第13回( / ) | 演出検討と作品企画           | 最終課題に向けた企画立案・ロケーション/機材確認。    |
| 第14回( / ) | チーム制作①              | 撮影準備・リハーサル・機材チェック。           |
| 第15回( / ) | チーム制作②              | 実撮影および編集開始。構成に沿った制作進行。       |
| 第16回( / ) | 最終発表・講評・振り返り        | 作品上映と発表・相互講評。技術と演出の総括。       |



# 授 業 計 画

No.1

|      |        |       |        |      |     |               |   |
|------|--------|-------|--------|------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | デッサン応用 |       | 担当教員   | 一島健  | クラス | Web・CGデザイン科2年 |   |
| 期別   | 後期     | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習  | 単位数           | 1 |

|      |                                                                                                                              |                                                   |     |            |      |          |      |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------|------|----------|------|
| 授業概要 | 本授業では、デッサンの基礎を踏まえつつ、より高度な技法や観察力の養成を目的とします。物体の質感や形態、光と影の表現を通じて、リアリティのある描写力を向上させます。さまざまなモチーフ(静物、人物、自然物)を取り扱い、描写の幅を広げることを目指します。 |                                                   |     |            |      |          |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                                         | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |     |            |      |          |      |
|      | 評価割合                                                                                                                         | 試験                                                | 0 % | 課題         | 70 % | 他        | 30 % |
| 教科書  | 適宜PDFなどを配布                                                                                                                   |                                                   |     | 副教材および参考文献 |      | PDF、プリント |      |

|           | 講 義 計 画         | 実 施 細 目                     |
|-----------|-----------------|-----------------------------|
| 第1回( / )  | オリエンテーションと基礎復習  | 授業概要、基本道具説明。基礎デッサンの復習。      |
| 第2回( / )  | 形のとらえ方①         | 立体感をつくるための形の構造分析。単純形態から始める。 |
| 第3回( / )  | 形のとらえ方②         | 比例とパースペクティブの理解。空間把握演習。      |
| 第4回( / )  | 光と影の基礎①         | 光の方向、影の種類(キャストシャドウ、アンビエント)。 |
| 第5回( / )  | 光と影の基礎②         | 明暗の階調表現とグラデーション技法。          |
| 第6回( / )  | 質感表現①           | つるつとした質感(ガラス、金属など)の描き方。     |
| 第7回( / )  | 質感表現②           | ザラザラ、柔らかい質感(布、木、皮膚など)表現。    |
| 第8回( / )  | 観察力養成ワーク①       | モチーフをじっくり観察し、特徴をスケッチで抽出。    |
| 第9回( / )  | 観察力養成ワーク②       | 複雑なモチーフ(花、葉、果物など)を描写。       |
| 第10回( / ) | 空間と構図           | 効果的な構図づくり、画面内のバランス。         |
| 第11回( / ) | 人体デッサン基礎        | 頭部の形態と陰影、骨格の理解。             |
| 第12回( / ) | 人体デッサン応用        | 簡易ポーズでの陰影演習、筋肉表現のポイント。      |
| 第13回( / ) | 明暗対比の深化         | 強い光源下での陰影表現とコントラスト演習。       |
| 第14回( / ) | モノクロームからカラーへの応用 | 色彩基礎としてのトーン操作を理解。           |
| 第15回( / ) | 総合デッサン制作        | 複数モチーフによる総合的な表現制作。          |
| 第16回( / ) | 作品講評と振り返り       | 全作品の発表、講評。自己評価と今後の課題整理。     |



# 授 業 計 画

No.1

|      |        |       |        |      |     |               |   |
|------|--------|-------|--------|------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | 中級課題制作 |       | 担当教員   | 一島 健 | クラス | Web・CGデザイン科2年 |   |
| 期別   | 後期     | 履修コマ数 | 3 コマ／週 | 授業形態 | 演習  | 単位数           | 3 |

|      |                                                                                                            |                                                   |     |            |      |          |      |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------|------|----------|------|
| 授業概要 | この授業では2年修了時に就職活動に必要となるポートフォリオの軸となる作品を完成させることを目標とする。個々の進路を見据え、業界に求められるジャンル・シーン・技術をリサーチして作品に落とし込み、自らを表現していく。 |                                                   |     |            |      |          |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                       | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |     |            |      |          |      |
|      | 評価割合                                                                                                       | 試験                                                | 0 % | 課題         | 70 % | 他        | 30 % |
| 教科書  | 適宜PDFなどを配布                                                                                                 |                                                   |     | 副教材および参考文献 |      | PDF、プリント |      |

|           | 講 義 計 画         | 実 施 細 目          |
|-----------|-----------------|------------------|
| 第1回( / )  | オリエンテーション       | 概要説明             |
| 第2回( / )  | 課題A プリプロダクション1  | 制作物と方向性を計画する。    |
| 第3回( / )  | 課題A プリプロダクション2  | 制作物と方向性を決定する。    |
| 第4回( / )  | 課題A プリプロダクション3  | 絵コンテ・サムネールの作成    |
| 第5回( / )  | 課題A プリプロダクション4  | 企画の完成 企画発表       |
| 第6回( / )  | 課題A プロダクション1    | 素材リストの作成と素材作成    |
| 第7回( / )  | 課題A プロダクション2    | サンプル作成           |
| 第8回( / )  | 課題A プロダクション3    | 素材のベースを作成する。     |
| 第9回( / )  | 課題A プロダクション4    | 素材の部品を作成する。      |
| 第10回( / ) | 課題A プロダクション5    | バリエーションの検討を行う。   |
| 第11回( / ) | 課題A プロダクション6    | 最終形態を想定した仮出力を行う。 |
| 第12回( / ) | 進捗報告1           | 進捗チェックと計画の修正     |
| 第13回( / ) | 課題A ポストプロダクション1 | コンポジット作業         |
| 第14回( / ) | 課題A ポストプロダクション2 | 効果音・BGMの検討       |
| 第15回( / ) | 課題A ポストプロダクション3 | 編集作業 粗編集         |
| 第16回( / ) | 課題A ポストプロダクション4 | 追加素材の作成          |



|           | 講 義 計 画         | 実 施 細 目          |
|-----------|-----------------|------------------|
| 第17回( / ) | 課題A ポストプロダクション5 | コンポジット作業 画像・映像   |
| 第18回( / ) | 課題A ポストプロダクション6 | 調整・進捗確認(1-21)    |
| 第19回( / ) | 課題A ポストプロダクション7 | 調整・進捗確認(22-42)   |
| 第20回( / ) | 課題A ポストプロダクション8 | 修正作業             |
| 第21回( / ) | 課題A ポストプロダクション9 | 仕上げ作業            |
| 第22回( / ) | 課題A 成果報告1       | 最終チェック・書き出し・提出   |
| 第23回( / ) | 課題A 成果報告2       | ポートフォリオへの掲載作業    |
| 第24回( / ) | 課題B プリプロダクション1  | 制作物と方向性を計画する。    |
| 第25回( / ) | 課題B プリプロダクション2  | 制作物と方向性を決定する。    |
| 第26回( / ) | 課題B プリプロダクション3  | 絵コンテ・サムネールの作成    |
| 第27回( / ) | 課題B プリプロダクション4  | 企画の完成 企画発表       |
| 第28回( / ) | 課題B プロダクション1    | 素材リストの作成と素材作成    |
| 第29回( / ) | 課題B プロダクション2    | サンプル作成           |
| 第30回( / ) | 課題B プロダクション3    | 素材のベースを作成する。     |
| 第31回( / ) | 課題B プロダクション4    | 素材の部品を作成する。      |
| 第32回( / ) | 課題B プロダクション5    | バリエーションの検討を行う。   |
| 第33回( / ) | 課題B プロダクション6    | 最終形態を想定した仮出力を行う。 |
| 第34回( / ) | 進捗報告1           | 進捗チェックと計画の修正     |
| 第35回( / ) | 課題B ポストプロダクション1 | コンポジット作業         |
| 第36回( / ) | 課題B ポストプロダクション2 | 効果音・BGMの検討       |
| 第37回( / ) | 課題B ポストプロダクション3 | 編集作業 粗編集         |
| 第38回( / ) | 課題B ポストプロダクション4 | コンポジット作業 画像・映像   |
| 第39回( / ) | 課題B ポストプロダクション5 | 調整・進捗確認(1-21)    |
| 第40回( / ) | 課題B ポストプロダクション6 | 調整・進捗確認(22-42)   |
| 第41回( / ) | 課題B ポストプロダクション7 | 修正作業             |
| 第42回( / ) | 課題B ポストプロダクション8 | 仕上げ作業            |
| 第43回( / ) | 課題B ポストプロダクション9 | 最終チェック・書き出し・提出   |
| 第44回( / ) | 課題B 成果報告1       | ポートフォリオへの掲載作業    |
| 第45回( / ) | 課題B 成果報告2       | 発表準備             |
| 第46回( / ) | 課題の発表1          | 成果物のプレゼンテーション    |
| 第47回( / ) | 課題の発表2          | 成果物のプレゼンテーション    |
| 第48回( / ) | 総括              | まとめ              |



# 授 業 計 画

No.1

|      |             |       |        |       |     |               |   |
|------|-------------|-------|--------|-------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | ポートフォリオ制作 I |       | 担当教員   | 日比野越百 | クラス | Web・CGデザイン科2年 |   |
| 期別   | 後期          | 履修コマ数 | 2 コマ/週 | 授業形態  | 演習  | 単位数           | 2 |

|      |                                                                                                                                                                                                                           |                                                   |     |            |      |          |      |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------|------|----------|------|
| 授業概要 | <p>本授業は、学生が就職活動やキャリア形成に備え、自身のスキル・志向に適したポートフォリオを制作することを目的とします。事前に設定された複数の作品ジャンル(グラフィックデザイン、モーショングラフィックス、UIデザイン、映像制作など)から、自ら選択し、計画的に制作を進めます。</p> <p>単なる作品制作にとどまらず、自己分析や志望業界の研究、効果的なプレゼンテーション資料作成までを含み、実践的な就職活動準備力を養います。</p> |                                                   |     |            |      |          |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                                                                                                                                      | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |     |            |      |          |      |
|      | 評価割合                                                                                                                                                                                                                      | 試験                                                | 0 % | 課題         | 70 % | 他        | 30 % |
| 教科書  | 適宜PDFなどを配布                                                                                                                                                                                                                |                                                   |     | 副教材および参考文献 |      | PDF、プリント |      |

|           | 講 義 計 画        | 実 施 細 目                   |
|-----------|----------------|---------------------------|
| 第1回( / )  | オリエンテーション      | 授業概要説明、ポートフォリオの意義、ジャンル紹介  |
| 第2回( / )  | 自己分析ワーク        | 適性や志望先の整理。強み・弱みを言語化する演習。  |
| 第3回( / )  | ジャンル別作品例研究①    | グラフィック・Webデザイン分野の優秀作品分析。  |
| 第4回( / )  | ジャンル別作品例研究②    | 映像・モーショングラフィックス分野の作品分析。   |
| 第5回( / )  | ジャンル選択と制作計画立案① | 希望ジャンル決定、目標設定、制作スケジュール作成。 |
| 第6回( / )  | ジャンル選択と制作計画立案② | 企画書作成・アイデアスケッチの実施。        |
| 第7回( / )  | 作品制作①          | 制作開始(リサーチ・ラフ制作)。          |
| 第8回( / )  | 制作進捗確認①        | 中間チェック・課題抽出と解決策検討。        |
| 第9回( / )  | 作品制作②          | 実制作(デザイン、撮影、コーディング等)進行。   |
| 第10回( / ) | 制作進捗確認②        | 講評会によるフィードバック取得。          |
| 第11回( / ) | 作品ブラッシュアップ①    | フィードバックを受け改善・修正作業。        |
| 第12回( / ) | ポートフォリオ構成基礎①   | 作品の見せ方、ページ構成の基本。          |
| 第13回( / ) | ポートフォリオ構成基礎②   | 紹介文、自己PR文、レジュメの書き方講座。     |
| 第14回( / ) | 作品制作③          | 制作の継続、デザイン調整。             |
| 第15回( / ) | 中間発表           | 途中経過の発表と相互講評。             |
| 第16回( / ) | 制作進捗管理         | スケジュール調整と問題解決。            |



|           | 講 義 計 画        | 実 施 細 目              |
|-----------|----------------|----------------------|
| 第17回( / ) | 作品ブラッシュアップ②    | 最終調整のポイント。           |
| 第18回( / ) | プレゼンテーション演習①   | 発表資料の作成、話し方練習。       |
| 第19回( / ) | プレゼンテーション演習②   | 模擬面接・プレゼン実践。         |
| 第20回( / ) | 作品制作④          | 最終作品仕上げ。             |
| 第21回( / ) | ポートフォリオデザイン調整  | 全体の統一感・見やすさの確認。      |
| 第22回( / ) | デジタルポートフォリオ基礎  | Webポートフォリオや動画作品の活用法。 |
| 第23回( / ) | 就職活動情報共有       | 業界研究、求人情報の読み解き方。     |
| 第24回( / ) | 作品最終チェック①      | 教員・学生によるレビュー。        |
| 第25回( / ) | 作品最終チェック②      | 修正と完成度向上。            |
| 第26回( / ) | ポートフォリオ印刷・提出準備 | 印刷物作成やデータ整理。         |
| 第27回( / ) | 最終発表準備         | 発表資料最終確認。            |
| 第28回( / ) | 最終発表リハーサル      | プレゼン通し練習。            |
| 第29回( / ) | 最終発表           | 個人またはグループによる成果発表。    |
| 第30回( / ) | 講評・フィードバック     | 教員・学生による総合講評。        |
| 第31回( / ) | 振り返りワーク        | 制作過程の振り返りと今後の課題抽出。   |
| 第32回( / ) | キャリア形成講座       | 今後の自己研鑽や就職活動に向けた助言。  |



# 授 業 計 画

No.1

|      |        |       |        |       |     |               |   |
|------|--------|-------|--------|-------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | 就職講座 I |       | 担当教員   | 大木 正臣 | クラス | Web・CGデザイン科2年 |   |
| 期別   | 後期     | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態  | 講義  | 単位数           | 1 |

|      |                                                                                                                                                                                 |                                                   |      |            |     |                           |      |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------|------------|-----|---------------------------|------|
| 授業概要 | この科目は、前期のビジネス講座を基盤として、就職活動に必要な正しい履歴書の書き方や面接スキル向上を重点に就職対策を行います。自分をしっかり表現できる自己PR、志望動機などを段階的に整理し、履歴書やエントリーシートをしっかりと記入できることを目的とする。また、グループでの面接練習や企業人事を招いての模擬面接も実施し、就職活動への意識を高めていきます。 |                                                   |      |            |     |                           |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                                                                                            | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |      |            |     |                           |      |
|      | 評価割合                                                                                                                                                                            | 試験                                                | 60 % | 課題         | 0 % | 他                         | 40 % |
| 教科書  | 就職テキスト                                                                                                                                                                          |                                                   |      | 副教材および参考文献 |     | オリジナルPPT<br>適宜プリント、データの配布 |      |

|      | 講 義 計 画     | 実 施 細 目                         |
|------|-------------|---------------------------------|
| 第1回  | 授業オリエンテーション | 就職活動の心構え(要点整理)。HOPE II の活用について。 |
| 第2回  | 就活準備①       | 履歴書作成のポイント。                     |
| 第3回  | 就活準備②       | 自己PR作成のポイント。                    |
| 第4回  | 校外学習        | CEATEC 2023の見学                  |
| 第5回  | 就活準備③       | 履歴書作成                           |
| 第6回  | 就活準備④       | 履歴書総括、まとめ。DVD「面接でアピールしよう」の視聴。   |
| 第7回  | 就活準備⑤       | 面接所作のポイント及びロールプレイ-1             |
| 第8回  | 就活準備⑥       | 面接所作のポイント及びロールプレイ-2。就活準備のまとめ。   |
| 第9回  | 面接ロールプレイ①   | グループ面接練習-1                      |
| 第10回 | 面接ロールプレイ②   | グループ面接練習-2                      |
| 第11回 | 面接ロールプレイ③   | グループ面接練習-3                      |
| 第12回 | 面接ロールプレイ④   | グループ面接練習-4                      |
| 第13回 | 面接ロールプレイ⑤   | グループ面接練習-5                      |
| 第14回 | 面接ロールプレイ⑥   | グループ面接練習-6                      |
| 第15回 | 面接ロールプレイ⑦   | 企業人事を招いての模擬面接。                  |
| 第16回 | 期末試験        | 授業の振り返り。期末試験の実施。                |



# 授 業 計 画

No.1

|      |        |       |        |       |     |               |   |
|------|--------|-------|--------|-------|-----|---------------|---|
| 授業科目 | スポーツ実習 |       | 担当教員   | 生沼 秀樹 | クラス | Web・CGデザイン科1年 |   |
| 期別   | 後期     | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態  | 演習  | 単位数           | 1 |

|      |                                                                                                                                         |                                                   |     |            |      |   |      |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------|------|---|------|
| 授業概要 | この科目は、スポーツを通し、体を動かすことで爽快感・達成感・他者との連帯感等、精神的な充足も図り、更には、体力の向上・ストレスの発散・生活習慣病の予防など、心身両面にわたる健康の保持増進を目的とする。また、様々なスポーツを経験することで新しい気付きや、楽しさを発見する。 |                                                   |     |            |      |   |      |
| 評価方法 | 成績評価                                                                                                                                    | 下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。 |     |            |      |   |      |
|      | 評価割合                                                                                                                                    | 試験                                                | 0 % | 課題         | 80 % | 他 | 20 % |
| 教科書  | なし                                                                                                                                      |                                                   |     | 副教材および参考文献 | なし   |   |      |

|           | 講 義 計 画 |           | 実 施 細 目        |                 |
|-----------|---------|-----------|----------------|-----------------|
|           | A種目     | B種目       | A種目            | B種目             |
| 第1回( / )  | バレーボール① | バスケットボール① | トス練習 → 紅白戦     | パス練習 → 紅白戦      |
| 第2回( / )  | バレーボール② | バスケットボール② | トスリレー → 紅白戦    | パスリレー → 紅白戦     |
| 第3回( / )  | バレーボール③ | バスケットボール③ | レシーブ練習 → 紅白戦   | ドリブル練習 → 紅白戦    |
| 第4回( / )  | バレーボール④ | バスケットボール④ | レシーブリレー → 紅白戦  | ドリブルリレー → 紅白戦   |
| 第5回( / )  | バレーボール⑤ | バスケットボール⑤ | サーブ練習 → 紅白戦    | シュート練習 → 紅白戦    |
| 第6回( / )  | バレーボール⑥ | バスケットボール⑥ | サーブ陣取り合戦 → 紅白戦 | シュート対決 → 紅白戦    |
| 第7回( / )  | バレーボール⑦ | バスケットボール⑦ | 紅白戦            | 紅白戦             |
| 第8回( / )  | バレーボール⑧ | バスケットボール⑧ | 紅白戦            | 紅白戦             |
| 第9回( / )  | バレーボール⑨ | バスケットボール⑨ | 紅白戦            | 紅白戦             |
| 第10回( / ) | バレーボール⑩ | バスケットボール⑩ | 紅白戦            | 紅白戦             |
| 第11回( / ) | バレーボール⑪ | バスケットボール⑪ | 紅白戦            | 紅白戦             |
| 第12回( / ) | バレーボール⑫ | フットサル①    | 紅白戦            | パス・ドリブル練習 → 紅白戦 |
| 第13回( / ) | バレーボール⑬ | フットサル②    | 紅白戦            | シュート練習 → 紅白戦    |
| 第14回( / ) | バレーボール⑭ | フットサル③    | 紅白戦            | パス・ドリブル練習 → 紅白戦 |
| 第15回( / ) | バレーボール⑮ | フットサル④    | 紅白戦            | シュート練習 → 紅白戦    |
| 第16回( / ) | バレーボール⑯ | フットサル⑤    | 紅白戦            | 紅白戦             |