

科目名	授業名	担当教員
CGデザインⅠ	CGデザインⅠ	伊藤 秀泰
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。 決められたエリア内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に読みやすく理解しやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 文字組みや工業系イラスト制作に長けているドロー系ソフトIllustratoと写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopの基本的な操作方法を学ぶこととする。 上記ソフトのスキル習得が予定より早く進めば、単純な構造のサイトや短い実写動画の編集技術まで習得する		
授業終了時の到達目標		
IllustratorとPhotoshopで自由にデザインできるようになる。特にパスを使った図形操作ができるようになる。 また、世に言う新聞挟み込み広告（AEONなどの食品スーパー系チラシ）、商品写真や文字量が多く情報にあふれた広告ツールを組めるようになる。文字組の達人になる。※各自のポートフォリオを（仮）完成させ、夏季からの進路活動に備える 【社会人基礎力】柔軟性、傾聴力、主体性、行動力、クオリティに対してやり込む力		
回	テ ー マ	内 容
1	Illustratorのスキルレベル把握①	・ キイボード上で両手の指が思ったように動く。直線図形の作成。回転コピー等 ・ ショートカットがいくつか使えるようになる。全選択、ダイレクト選択、Alt+ドラッグ（Altコピー）、
2	Illustratorのスキルレベル把握②	・ キイボード上で両手の指が思ったように動く。直線図形の作成。パスファインダの理解、応用 ・ ショートカットがいくつか使えるようになる。Alt+ドラッグ（Altコピー）、Ctrl+D。
3	Illustratorのスキルレベル把握③	・ 曲線図形の作成。文字内の復習。案内ハガキ裏表の作成→出力 ・ ポイントと方向線の理解、操作。パスで「紅葉の葉」を描けるようになる。
4	Illustratorの図形作成マニュアル①	・ 第三者に伝わるマニュアルの作成。制作の手順、項目、ページレイアウトなど「伝わるマニュアル」作成を目指す ・ ベタ打ち、ボックス打ち、パスに沿っての打ち込みが理解できる。文字間、行間の操作。
5	Illustratorの図形作成マニュアル②	・ 5名程度のグループを作り、各自で作ったマニュアルをグループ内で配布し作成しやすいかの検証し、 - より「伝わるマニュアル」へと修正をかける ・ 自由にパスがあやつることができる。2つのソフト間のデータファイルの
6	ポートフォリオ制作①レイアウト掲示	・ ページへ入れ込む共通データを学生へ配布し、各自が見やすいと思うページデザインを作らせ、教室の壁に掲示する。 ※5～7人程度で意見交換会を実施する ・ 他者の意見を自分の作品に取り入れることができる柔軟性を身につけた
7	ポートフォリオ制作②修正	・ ポートフォリオを修正する。ポイントは見やすさ、伝わりやすさ、ページ内での各データの優先順位を意識する ・ 他者の意見を自分の作品に取り入れることができる柔軟性を身につけた
8	ポートフォリオ制作③再校掲示	・ 再校を出力し、前回の出力（初校）の下段に掲示し、修正できたかどうかの意見交換の後、再修正をかける ・ レイアウトに対するアドバイスと修正 ・ 画面内での主役と脇役の整理、アピールポイントの確立

回	テ ー マ	内 容
9	ポートフォリオ制作④修正	・ 数ページを実修正・制作
10	ポートフォリオ制作⑤レイアウト（仮）完成	・ 修正後のページに各自のオリジナル作品を当て込み、10ページ程度出力する ・ 統一感を見る ・ 各自の作品を当て込み、見やすいか、ちゃんと伝わるかの考察をする
11	コンペ用イラスト制作①ラフスケッチ	・ 季刊エス＋ワコム主催の「ペンタブdeアート投稿コンテスト」の作品を制作するにあたり、過去の入賞作品を調べ、傾向と対策を寝った上で下絵制作 ・ 下書きを壁に掲示し、5～7名程度のメンバーで意見交換をする
12	コンペ用イラスト制作②意見交換	・ 下書きを壁に掲示し、5～7名程度のメンバーで意見交換が終わった学生から本制作に入る ・ 下絵掲示、意見交換を経て、レイアウト、構図等の修正を積極的に図り、よりアピールできる力強いイラスト、
13	コンペ用イラスト制作③修正、下書きアップ	・ 実制作 ・ 効率的な作画の進め方、効果的な見せ方を考察する
14	コンペ用イラスト制作④実制作	・ 実制作 ・ 講師のアドバイスを各自の描きこみに反映させより完成度を上げる
15	コンペ用イラスト制作⑤実制作→データ提出	・ 実制作→データ提出及び紙出力を教室に掲示 【重要】コンペへのエントリーは各自夏休み中に実施。さらに描きこんだものをエントリーしても良い
教科書・教材		
なし、課題毎にプリントを配布します		
予習・復習		
各授業で指示をします。		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】パスが切れる、何でも図形が作れる、切り抜き合成ができる等のスキル取得面と作品のクオリティ。意欲 【評価項目（評価の方法）】CGスキル面と課題のクオリティ、提出日の厳守など 【※重要】産学連携などの都合で大幅に授業の内容が変更になる場合がありますが柔軟に対応してください 【※重要】授業の終了時に、各自のポートフォリオの（仮）完成を目指します		
その他		
【受講ルール等】デザインの現場で必要とされるCGスキルをしっかりと習得していただきますので、できる限り全授業出席すること。 わからないことを翌週に持ち越さないこと。元気よく日々過ごすこと 【その他】各自の制作がメイン。		

科目名		授業名	担当教員
ドローイングⅠ		ドローイングⅠ	布施 千加里
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	2単位
科目のねらい			
「描く」ことに慣れる。前半は人物や動物など様々なモチーフ（題材）を勢よく描くことで、線密度による感触を実感する。最終的に、建築物・工業製品・人物のプロポーションを正確に再現できるようになることを目標とする。			
授 業 の 概 要			
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 ・人物・動物・風景の基本的な描写技術を身につける。人物・動物においては、骨格、筋肉を正確に理解し描く技術を習得する/皮膚や毛並み等質感の違いを理解し、描く技術を習得する/工業製品・風景においては、1点透視法、2点透視法を理解し、まずは1点透視法を通して、最終的に背景画が正確かつ美しく表現できるよう、ていねいに根気よくパースの重要性和技術を習得する ・講評会・意見交換 離れた位置から客観的に見る事で、今後の課題目標をたてる。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識・スキル】1. 人物 各パーツ、骨格、筋肉を理解し、正面、側面、背面を正確に描写できる技術 2. 動物 様々な種類の動物の骨格や特徴を理解し、描写できる技術 3. 風景・工業製品 パースを理解し、透視法で描写できる技術 4. タッチ 様々な質感や、遠近感等が表現できる技術 【社会人基礎力】主体性・計画性			
回	テ ー マ	内 容	
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明（30分） 課題の目的、内容、マナーについてレクチャー ・第1課題 【人物 顔 クロッキー】	(1) 配布資料を参考に顔の各パーツをトレーニング (2) 配布資料を参考に顔全体をトレーニング 【持参物】デッサン用鉛筆（2H～4B程度）、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、ケント紙（ケントブロック）	
2	第2課題 【人物 顔 本制作】	収集資料を参考に顔を描く	
3	第3課題 【動物 クロッキー】	収集資料を参考に動物クロッキー	
4	第4課題 【動物 本制作】	収集資料を参考に動物を描く	
5	第5課題 【パース トレーニング】	(1)配布資料を参考にパースを理解する (2)配布したワークシートでパーストレーニング	
6	第7課題 【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く（パースを確認しながら下描き）	
7	第7課題 【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く（パースを確認しながら下描き）	
8	第7課題 【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く（下描き線を参考に再確認しながら本制作）	

回	テ ー マ	内 容
9	第7課題 【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く（下描き線を参考に再確認しながら本制作）
10	第9課題 【人物 全身 本制作】	収集資料を参考に人物の全身を描く（ケント紙に人物の全身のアウトラインをおこす）
11	第10課題 【人物 年齢による描き分け】	配布資料を参考に様々な年齢層の人物をトレーニング
12	第11課題 【工業製品 自動車】	配布資料を参考にトレーニング
13	第12課題 【パース 建築物】	各種透視法の理解
14	第12課題 【パース 建築物】	各種透視法の理解
15	第12課題 【パース 建築物】	収集資料を参考に透視法で建物を描く
教科書・教材		
適宜必要な資料はプリントとして配布、または前週授業で説明		
予習・復習		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
(1)課題評価 (2)授業受講姿勢		
その他		
【授業運営方法】 ：実習 【持参物】 デッサン用鉛筆（2H～4B程度） 、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、 ケント紙（ケントブロック）		

科目名	授業名	担当教員
WebデザインⅠ	WebデザインⅠ	伊藤 秀泰
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
Html、css、テキスト、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルを習得する。 実際のホームページの構造を調べ、各自で企画書～ホームページ制作までの全行程を学習することを目的とする。 またプレゼンテーションを通じて発信力、修正力を習得する。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。前半は、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルなど基礎的な事を習得する。後半に行う課題にて、実際の仕事で必要とされるクライアントとのコミュニケーションの取り方、ターゲットに合った企画立案を習得する。Webデザインの授業を通じて情報の整理の仕方や物作りの手順、見せ方などを理解、習得する。		
授業終了時の到達目標		
【1】Webデザインに最低限必要なHTMLの知識とルールの習得。 【2】Dreamweaverの使い方+CSSの使い方の習得。 【3】企画書（コンセプト+ディレクトリー構成図の）の意味を理解し将来仕事をする際に大切な、デザイン（物作り）の基礎を理解、習得。 【4】スケジュール感覚を養う。		
回	テ ー マ	内 容
1	(1) 科目の狙い、(2) 到達レベル、(3) 講義計画等の説明 (4) 色について (5) Webデザインについて	コンセプト別のサイトを考える。
2	Webデザインについて	インターネット基礎知識ディレクトリ 構成図の書き方。
3	Dreamweaverの機能基礎	Dreamweaverの機能基礎 【1】テキストの管理（CSS） 【2】テーブル基礎／リンク基礎
4	Dreamweaverの機能基礎	Dreamweaverの機能基礎 【1】画像挿入・画像リンク 【2】Dreamweaverの機能基礎 Java Script 【3】Dreamweaver応用
5	Dreamweaverの機能基礎	【3】Dreamweaverの機能基礎Dreamweaver応用
6	Dreamweaverの機能基礎	【3】Dreamweaverの機能基礎Dreamweaver応用
7	Webサイトを制作：共通テーマ	Illustratorを使用し 【企画書の内容】ショップ名／ロゴ／ターゲット／ショップコンセプト／Webサイトコンセプト
8	Webサイト前期総合	共通テーマにてWebサイトを制作 【1】企画立案書類制作 【2】トップページの制作（Photoshop）

回	テ ー マ	内 容
9	Webサイト前期総合	【1】 トップページ制作 【2】 CSS + HTMLの制作
10	Webサイト前期総合	CSS + HTMLの制作
11	Webサイト前期総合	CSS + HTMLの制作
12	Webサイト前期総合	CSS + HTMLの制作
13	Webサイト前期総合	CSS + HTMLの制作
14	プレゼンテーション	プレゼンテーション
15	【1】 修正 【2】 フィニッシュワーク	修正 + 確認
教科書・教材		
適宜必要な資料はプリントとして配布。		
予習・復習		
様々なジャンル（普段自分が利用していないサイト）を見てください。 ソフトスキの部分では理解できない場合は質問をし、復習をしてください。 その他：各授業で指示をします。		
評価項目（評価の方法）		
最終過程にてプレゼンテーションを行います。指定された日時に指定された方法で提出厳守。 3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施。最終課題、プレゼンテーション、作品80%、授業態度20%		
その他		
※配布資料は後期でも使用します、必ずポケットフォルダーなどを用意しつつでも確認できる状態をキープしてください。		

科目名	授業名	担当教員
3DデザインⅠ	3DデザインⅠ	村松 秀幸
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し、静止画として完成させ、より精細で効率的なモデリング技術と、空間内構成能力を身につける。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 ポリゴンモデリングを学ぶ事で、思い描いた形を立体的に構成し視覚的に表現する能力を高める。 ポリゴンの流れを意識して構造を知る事で、効率良い3Dモデルを作成する。 ポリゴンツールを使って形を構成し、形の組み立て方を工夫し仕上げる能力を養う。		
授業終了時の到達目標		
画像から立体的に形状を認識できる。 使用するツールを道具として捉え、立体的に形を起こせる。 仕上がりを想像して作成し、より良く見せる為の構図がつくれる。 【社会人基礎力】主体性、働きかけ力		
回	テ ー マ	内 容
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明、ポリゴンモデリングとオブジェクトの操作方法	簡単キャラを作成して、骨を入れポーズをつける。 [習得目標] 前期授業内容把握とMaya基本操作の理解。 [宿題] 次回授業で使用するキャラクターの正面デザイン画を描き、デジタル化しておくこと。
2	キャラクターモデリング01（押し出し、カット、ミラー）	デザイン画をPhotoshopでモデリング用に加工して、シーン内に配置しキャラクターベースを作成する。 [習得目標] 画像をモデリング用に加工する工程の習得
3	キャラクターモデリング02（エッジの押し出し、フェースの複製、カット、抽出）	キャラクターベースを切り分けて服を作成する。 [習得目標] パーツを切り分けてレイヤー管理方法の習得 [宿題] 次の授業までに、スポンorスカート、靴を仕上げておくこと。
4	キャラクターモデリング03（カット、シンメトリ）	デザイン画に合わせて、顔にカット線を追加し頭を作成する。 [習得目標] マルチカットを使ったカット方法と立体的な顔にするために頂点位置移動方法の習得
5	キャラクターモデリング04（円柱マッピング）	顔にUVを施してPhotoshopで顔のテクスチャを作成する。 [習得目標] UV展開方法と、画像ファイルを使ったテクスチャの作成、3Dペイントで仕上げのを習得
6	キャラクターモデリング05（押し出し、カット、スカルプトツール、変形ツール）	大雑把な形状で髪を作成し、変形ツールで形状調整する。 [習得目標] スカルプトツール、ラティスツールの使い方習得 [宿題] 次の授業までに、髪の毛全体形状を作成しておくこと。
7	キャラクターモデリング06（押し出し、カット）	手、靴、服細部パーツを作成作成し、キャラクターを仕上げる。 [習得目標] パーツの組み立て仕上げ方法の習得 [重要：宿題] 次の授業までに、キャラクター全体を仕上げておくこと。
8	カーモデリング01（ブリッジ、ポリゴン修正ツール）	コンセプトスケッチから最小限のポリゴンで自動車を作成し、パーツを切り分けてカラーリングし仕上げる。 [習得目標] ポリゴンツールを駆使して、短時間でモデリングする方法の習得

回	テ ー マ	内 容
9	カーモデリング02（画像修正とエッジの押し出し）	側面、上面の写真画像をモデリング用に加工作して、画像から形状を割り出し、エッジを押し出して基本形状を作成する。 [習得目標] 写真画像のパースの修正と配置方法、テンプレート画像作成方法の習得
10	カーモデリング03（エッジの押し出し、ブール演算）	画像テンプレートから必要形状を作成とタイヤ、ホイールを作成する。 [習得目標] 3面図からの形状作成方法の習得 [重要：宿題] 次の授業までに、車ボディー、タイヤ、ホイールを仕上げておくこと。
11	カーモデリング04（ライティング、レンダリング）	背景を作成して作成したモデルを配置し、レンダリングして仕上げる。 [習得目標] ライティングの設定とレンダリング、方法の習得 [重要：宿題] 次の授業までに、キャラクターをレンダリングしておくこと。
12	乗り物をデザインする01（自由制作）	乗り物の構造を理解して、大雑把な全体形状を作成する。 [習得目標] 決められた時間内で仕上げる能力の習得
13	乗り物をデザインする02（自由制作）	乗り物の構造を理解して、パーツを作成しながら組み合わせて形状を作成する。 [習得目標] 決められた時間内で仕上げる能力の習得
14	乗り物をデザインする03（自由制作）	作成したパーツをカラーリングしながら形状を仕上げ、全体形状をまとめる。 [習得目標] 決められた時間内で仕上げる能力の習得
15	乗り物をデザインする04（自由制作）	背景用のステージを作成し、乗り物を配置してレンダリングして仕上げる。 [習得目標] 決められた時間内で仕上げる能力の習得
教科書・教材		
http://hm2studio.blog46.fc2.com/		
予習・復習		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、全ての課題未提出の場合は単位取得不可。 [評価の観点] 必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できるか。与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。効率的な作業進捗と、授業時間外でのモデリング完成度と、作品完成度、自己満足度。		
その他		
[受講ルール] 課題作品は全てA4カラープリントと画像データは課題提出フォルダーに指定日時までに提出すること。欠席した場合は知人からノートを貸してもらい、次回授業までに復習しておくこと。		

科目名		授業名	担当教員
3Dモーション		3Dモーション	村松 秀幸
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	2単位
科目のねらい			
3Dソフト「Maya」を使い、キーフレームアニメーション、キャラクターアニメーションとカメラワークを学ぶ。業界で必要なCGアニメーションの知識、技術を習得する。			
授 業 の 概 要			
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 アニメーション制作に必要な技術を学ぶ。 キャラクターを動かすための設定、キャラクターアニメーションの基本を学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
アニメーションの仕組みが理解できる。 キャラクターの設定方法が理解できる。 【社会人基礎力】：主体性、働きかけ力、実行力			
回	テ ー マ		内 容
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）、ポリゴンモデリングの復習		PC設定とMaya使い方の復習、ポリゴンツールを使ってゆるキャラを作成しポーズを付ける。 [習得目標] Mayaの設定と基本的使い方の習得。
2	キーフレームアニメーション-01		（1）動物に骨を入れてポーズを付ける。（2）ポーズを付けたキャラの関節位置を記憶させアニメーションを設定する。（3）イス、小物を使用して、キャラと一緒に配置しアニメーションを設定する。 [習得目標] グループ化、アウトライナーの使い方の理解と、キーの打ち方
3	キーフレームアニメーション-02		（1）グループ階層を使ってキーフレームを設定する。（2）キーフレームの編集と削除方法。 [習得目標] 時間の理解とタイムスライダー使い方の習得
4	パスアニメーション		カーブを使ってアニメーションを作成する。 [習得目標] カーブの描き方、グラフエディタ使い方の習得
5	サイクルアニメーション		オブジェクト階層から連続するアニメーションを作成する。 [習得目標] グラフエディタ設定方法の習得
6	テクスチャベースドアニメーション（キーフレームアニメーション）		プレーンにマッピングされたテクスチャから、形状を切り出し立体化してアニメーションを作成する。 [習得目標] テクスチャの割り当て方と、テクスチャ画像から半立体を作成する方法の習得
7	スケルトンジョイントアニメーション		ロボットのパーツをグループ化して、スケルトンを使ってロボットの動きを作成する。 [習得目標] パーツごとへのスキンのバインドと、親子関係を使ったジョイント設定方法の習得
8	キャラクターアニメーション設定-01		キャラクターモデルにスケルトンを配置し、リグツールを使ってキャラクターRIGを作成する。 [習得目標] MOXを使ったリグ設定方法の習得

回	テ ー マ	内 容
9	キャラクターアニメーション設定-02	補助骨を設置して形状の歪みを防止し、スキンのバインドを使用してスケルトンを設定する。 [習得目標] 補助骨の役割の理解と、スキンのバインド方法の習得
10	キャラクターモーショ-01	キャラクターの動きを考えてポーズを作成しアニメーションを設定して確認動画を作成する。 [習得目標] RIGカーブでのキャラクターの動かし方と、確認動画作成方法の習得
11	キャラクターモーショ-02	キャラクターにポーズをつけ、すべての関節を動かして滑らかな動きを作成し、確認動画を作成する。 [習得目標] キャラクターアニメーション設定方法と、カメラの切り替えを使ったアニメーション作成方法の習得
12	自由動画制作-01	(1) ストーリー展開するアニメーションを考える。(2) 作品内に必要なパーツを作成し配置する。(ポイント) 新規に作成するモデルと、1年時に作成したモデルを活用して世界感を広げる。 [習得目標] 決められた時間内で仕上げる能力を習得
13	自由動画制作-02	モデルを配置してアニメーションを設定する。 [習得目標] 決められた時間内で仕上げる能力を習得
14	自由動画制作-03	モデルを配置してアニメーションを設定する。 [習得目標] 決められた時間内で仕上げる能力を習得
15	自由動画制作-04	複数のカメラを配置しプレイブラストで動画を作成して提出する。 [習得目標] 決められた時間内で仕上げる能力を習得
教科書・教材		
http://hm2studio.blog46.fc2.com/		
予習・復習		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、全ての課題未提出の場合は単位取得不可。 [評価の観点] 必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できるか。与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。効率的な作業進捗と、作品完成度、自己満足度。		
その他		
[受講ルール等] 課題は指定日時に、指定された提出方法で提出すること。 欠席した場合は知人からノートを貸してもらい、次回授業までに復習しておくこと。		

科目名		授業名	担当教員
2Dイラスト		2Dイラスト	青山 智
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	2単位
科目のねらい			
基本操作から応用技術までを体系的に習得し、デジタル画像編集の幅広い分野で即戦力となる技術を身につけることにあります。まず、Photoshopの基本操作や主要ツールの使い方を学び、操作の習熟を図ります。写真のレタッチ、色調補正、白飛び・黒つぶれの修正など、写真加工における基本技術を習得します。ロゴ、ポスター、チラシなどのグラフィックデザイン制作技術、キャラクターイラストやデジタルペイント作品の制作技法、各種メディアに適したデザインの提案ができる力を養います。			
授 業 の 概 要			
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 Photoshopとペンタブの両方を駆使した高度なCGデザイン技術の習得を目指します。講義では、Photoshopの基本操作から応用技術までを体系的に学び、レイヤー管理、マスク、フィルター、ブラシカスタマイズなど各種機能を使いこなすことで、複雑かつ洗練されたデザイン表現が可能になるスキルを養います。また、ペンタブの筆圧感知やタッチ操作を最大限に活用し、自然な線描や塗り表現の実践技術を習得するため、具体的な課題に取り組みながら実践力を高めます。			
授業終了時の到達目標			
フォトショップ、イラストレータを通し、デザイナーに必要なC Gツールの基礎力を身につけて、より多くのデジタルツールを使いこなせる技術を習得。スキャナー、ペンタブ、プリンターなど周辺機器の使い方を学び、総合的なC G制作技術を身につける。【社会人基礎力】：創造力、画像編集を通じて、色や構図を工夫しながら新しい表現を生み出す力が向上します。また、ツールの選択や修正を繰り返すことで問題解決力が鍛えられ、納期を意識した計画力や実行力も養われます。			
回	テ ー マ		内 容
1	環境確認。ペンタブ設定確認。 アドビIDログイン確認。Photoshop基礎 1 ツールボックス、ウィンドウの機能説明 課題制作		各ツールの応用技術や組み合わせ方、より高度な編集技術についても学びます。スキャニングの基礎。 解像度とレベル補正についての知識を習得する。
2	Photoshop基礎 2 レイヤー機能の習得。 Photoshopの基礎と画面構成		レイヤーパネルの使い方など、非破壊編集の基本的な概念を学びます。 レイヤーマスクの作成方法 クリッピングマスクの作成方法
3	Photoshop基礎 3 フィルター機能の習得。		フィルター機能を活用し、画像の加工・調整・演出技術を習得。 複数のフィルターを組み合わせた特殊効果の作成までを学び、 クリエイティブな画像編集スキルを習得
4	Photoshop基礎 4 レイヤー効果の機能を習得		レイヤースタイルを活用し、影・グロー・輪郭線・斜線などのエフェクト技法を学びます。 グラフィックデザインやデジタルアート制作
5	Photoshop基礎 5 ベジェツールを使ったベクトルデータの活用 選択範囲をパスに変換		パスパネルの機能を習得し、主線をアウトライン化し、 スムーズで修正し易い主線を制作し、 より高度なイラストレーションを制作する。
6	Photoshop応用 1 モノクロイラスト作成 ハーフトーンスクリーン		Photoshopの二値化機能を使用し、 ハーフトーンを作り出し、 モノクロイラストを制作する。
7	Photoshop応用 1 レタッチ技術 歪みツールと修復ツール		「ゆがみツール」を活用し、人物の顔や体型の補正技術を習得します。 基本的な操作から応用技術までを学び、実践的なスキルを身につけることを目的とします。
8	フォトバッシュ 近景・中景・遠景を意識したイラスト制作 課題制作		「フォトバッシュ」技法を学びます。写真の選定・切り抜き ・合成・光や影の調整・フィルターやレタッチ技法を習得し、 リアルなコンセプトアートやイラスト制作に応用できるスキルを身につける

回	テ ー マ	内 容
9	作品制作 テーマ コンセプトアート 課題制作	キャラクターと背景を生かしたイラストレーションを制作。 山や川、海など自然に飲み込まれていく背景とキャラクターを生かしたシチュエーションを状況や時間など想像しCGを作成。
10	Photoshop応用2 イラストレータとの連携	手描きペン入れしたアナログ線画をスキャンし、 主線のアウトライン化行い、イラストレータとの連携で、 イラストレータデータを制作する。
11	Photoshop応用2 課題制作	手描きペン入れしたアナログ線画をスキャンし、 主線のアウトライン化行い、イラストレータとの連携で、 イラストレータデータを制作する。
12	Photoshop応用3 ニューラルフィルターとエフェクト	「ニューラルフィルター」を活用し、AIを用いた高度な画像編集技術を習得します。ポートレート補正、表情の変化、照明調整、写真の復元などの多様なフィルターを実践的に学び、デザイン・写真加工のスキルを向上
13	Photoshop応用3 課題制作	「ニューラルフィルター」を活用し、AIを用いた高度な画像編集技術を習得します。ポートレート補正、表情の変化、照明調整、写真の復元などの多様なフィルターを実践的に学び、デザイン・写真加工のスキルを向上
14	最終課題制作1 テーマ ファンタジー	RPGゲームのキャラクターを企画・設定し、その個性や世界観を反映させたビジュアル制作を行います。キャラクターデザインの特徴を活かした演出技法、描き込みの技術までを学び、ゲームアート制作のスキルを向上
15	最終課題制作2 課題作成、プレゼンテーション。	RPGゲームのキャラクターを企画・設定し、その個性や世界観を反映させたビジュアル制作を行います。キャラクターデザインの特徴を活かした演出技法、描き込みの技術までを学び、ゲームアート制作のスキルを向上
教科書・教材		
ノートパソコン、AC電源、Photoshop、illustrator、 ペンタプレット、クロッキー帳、筆記用具、USBメモリ		
予習・復習		
各授業で指示をします。		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】：各課題ごとに与えられたテーマを理解し、その表現と制作時間に見合った作業量が感じられるか。締め切りまでの作業を把握し、必要な時間配分で作業を進め完成度を高められたか。新しい技術や新しい表現を習得する為に失敗を恐れずに挑戦し、失敗や成功からも学ぶ事が出来たか。 【評価項目（評価の方法）】：授業態度－20%、 最終課題発表－10%、 、小課題合計－40%、期末最終課題－30%（期末最終課題未提出の場合は、小課題ト等の他項目で点数があっても評価はFとなる）。		
その他		
前週授業内で、次週内容説明。課題提出期限内に、課題提出用サーバー内の各個人のフォルダに提出。提出期限に提出が出来ない場合は単位取得を認めない。		

科目名		授業名	担当教員
キャラクターデザイン		キャラクターデザイン	MITSUME
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	2単位
科目のねらい			
Web、アバター、ゲーム、アニメ等、制作用途の違いによるキャラクターの描き分けを身につける。 自分の得意なジャンルのみではなく、必要とされているキャラクターを理解して幅広く描けることを目的とする。			
授 業 の 概 要			
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 実践的な内容の課題で自己の足りない部分を発見し、デザインを完成させられるスキルを身につける。 必要とされているジャンルや媒体をリサーチし、業界全体を研究していく。キャラクターを描く事のみではなく、背景やデザインの画面内のバランス感覚、色彩感覚、クライアントに要求されている内容の理解力など、クリエイトするための全体的なスキルを高める。			
授業終了時の到達目標			
定められた制約の中で自分の個性を出し、キャラクターを描き上げる能力を身につける。 違和感の無いデザインをするデッサン力を身につける。 クライアントから求められている事をよく理解し、細かい制約を守りながら、キャラクター表現、展開できる能力を高める。 社会の中で自分の作品をどうやったら目立たせることができるのかを研究、リサーチする。			
回	テ ー マ	内 容	
1	講師の自己紹介、仕事でキャラクターを描く上で必要となる能力、心構え、課題制作の意味をレクチャー 基礎レベル確認中肉中背の人物の指定されたポーズを制作。オリジナルキャラクター化、	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料	
2	基礎レベル確認課題の続き。中肉中背の人物の指定されたポーズを制作。 オリジナルキャラクター化、実際にゲーム会社の試験で出る課題を使用。	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料	
3	キャラクター立ち絵と表情差分のpsdデータ作成。オリジナルのキャラクター立ち絵を制作。 輪郭はそのまま、顔のみ別レイヤーで別表情を描く。笑う、怒る、泣く等の基本の表情から、	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料	
4	キャラクター立ち絵と表情差分のpsdデータ作成オリジナルのキャラクター立ち絵を制作。 輪郭はそのまま、顔のみ別レイヤーで別表情を描く。笑う、怒る、泣く等の基本の表情から、	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料	
5	キャラクター立ち絵と表情差分のpsdデータ作成オリジナルのキャラクター立ち絵を制作。 輪郭はそのまま、顔のみ別レイヤーで別表情を描く。笑う、怒る、泣く等の基本の表情から、	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料	
6	イラストレーターを使用したアバターと部屋のデザインイラストレーターを使用し、 2〜3頭身程度のアバターキャラとその部屋をデザイン。 主線の無い面のみでデザインを仕上げる。モチーフを平面で制作	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料	
7	イラストレーターを使用したアバターと部屋のデザイン。イラストレーターを使用し、 2〜3頭身程度のアバターキャラとその部屋をデザイン。 テーマを決め、主線の無い面のみでデザインを仕上げる。モチー	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料	
8	イラストレーターを使用したアバターと部屋のデザインイラストレーターを使用し、 2〜3頭身程度のアバターキャラとその部屋をデザイン。テーマを決め、主線の無い面のみでデザインを仕上げる。	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料	

回	テ　　マ	内　　　容
9	イラストレーターを使用したアバターと部屋のデザインイラストレーターを使用し、 2～3頭身程度のアバターキャラとその部屋をデザイン。 テーマを決め、主線の無い面のみでデザインを仕上げる。モチー	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料
10	ゆるキャラ制作。エコをテーマに、オリジナルのゆるキャラを作成。 ゆるキャラのロゴ、キャラクターを使った活動、商品展開を考える。	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料
11	ゆるキャラ制作。エコをテーマに、オリジナルのゆるキャラを作成。 ゆるキャラのロゴ、キャラクターを使った活動、商品展開を考える。	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット/Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料
12	ゆるキャラ制作。エコをテーマに、オリジナルのゆるキャラを作成。 ゆるキャラのロゴ、キャラクターを使った活動、商品展開を考える。	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料
13	好きな動物をモチーフにイメージを膨らませ、テーマにそったデザインを制作する 1.若者をテーマにしたオリジナルキャラクター（男女） 2.キッズ向けのデフォルメキャラ（2～4等親程度）	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料
14	好きな動物をモチーフにイメージを膨らませ、テーマにそったデザインを制作する 1.若者をテーマにしたオリジナルキャラクター（男女） 2.キッズ向けのデフォルメキャラ（2～4等親程度）	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料
15	好きな動物をモチーフにイメージを膨らませ、テーマにそったデザインを制作する 1.若者をテーマにしたオリジナルキャラクター（男女） 2.キッズ向けのデフォルメキャラ（2～4等親程度）	クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット Photoshop、Illustrator、その他各自必要な資料
教科書・教材		
授業最初にプロジェクターを使い、参考データと共に説明します。		
予習・復習		
各授業で指示をします。		
評価項目（評価の方法）		
定められた制約の中で自分の個性を出し、キャラクターを描き上げる能力を身につける。 クライアントから求められている事を理解し、キャラクター表現、展開できる能力を高める。 社会の中で自分の作品をどうやったら目立たせることができるのかを研究、リサーチする。		
その他		
キャラクターデザイナーに必要なスキルの説明、心構え、授業課題の意味をレクチャー。 課題内容の説明→作業→講評会→自己分析。 講評会は、プロジェクターを使い全作品に対し、講師がコメントします。		

科目名		授業名	担当教員
業界研究Ⅱ		業界研究Ⅱ	伊藤 秀泰、岸本 雅樹、柴田 美佳
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	1単位
科目のねらい			
自己分析を行い、自分のやりたい事や強み弱みを知る。各求人サイトへ登録し、情報を収集する。 希望業界の企業を調べ、インターンシップに参加する。履歴書の書き方や面接のポイントを知る。 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。 個別の希望業界の求人票斡旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。			
授 業 の 概 要			
≪実務経験のある教員による授業科目≫デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 デザイン業界の企業や職種を把握し、実際の就職活動前に自分の進路を決定する。 自己分析を進め、各種応募方法を学び対策する。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】：卒業後の進路について業界と職種を自分自身で調べ、就職活動のスタートを切ること出来る。 自己を知り、企業にアピールが出来る。 【社会人基礎力】：社会人として講聴マナーを身につける。文章力、自己PR力を養う。			
回	テ ー マ		内 容
1	【合同】キャリアパート(冒頭約20分) ・キャリアセンターツアー ・就職活動スタートアップ講座 ・終了後各クラス個別進路希望調査		・就職活動の進め方に関する説明 ・キャリアセンターへの訪問 【持参物】 筆記用具
2	PROG		PROGテストを行う 【持参物】 筆記用具
3	【合同】 適性検査 業界職種の研究		適性検査を行う（約45分） ネットやキャリアセンターの資料を活用し、各コース就職・活躍できる職種を調べる 【持参物】
4	文章トレーニング		自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える 【持参物】 筆記用具・PC
5	文章トレーニング 敬語の使い方		自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える 敬語の使い方を覚える 【持参物】 筆記用具・PC
6	自己分析・他己分析 文章トレーニング		長所、短所を自己分析、他己分析を行う 【持参物】 筆記用具・PC
7	【合同】 インターンシップに関する情報入手と準備の進め方		インターンシップの情報入手方法 申し込み方法 学校とりまとめインターンについて 【持参物】
8	履歴書の書き方 1		企業に提出する履歴書の基礎と自分の長所を考える 【持参物】 筆記用具・PC

回	テ ー マ	内 容
9	就活身だしなみ講座	就職活動を行う上でのマナーや服装の身だしなみについての講演 【持参物】 スーツ着用 筆記用具
10	履歴書の書き方 2	授業内で行った業界研究から企業を選択し、提出する履歴書の基礎と自己アピールを書く練習をする 【持参物】 筆記用具・PC
11	【合同】スタログ利用説明（キャリアセンター） エントリー企業検索	求人票閲覧システムの利用方法を聞く インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする
12	面接練習・自己アピール1	クラス内で面接練習実施
13	面接練習・自己アピール2	クラス内で面接練習実施
14	面接練習・自己アピール3	クラス内で面接練習実施
15	グループディスカッション	クラス内でグループディスカッションの練習実施
教科書・教材		
適宜資料を配布		
予習・復習		
授業内で学んだ中で、自身で気になった内容について自主的に深掘りをして理解を深める。		
評価項目（評価の方法）		
【受講ルール等】： 1. 学生状況に応じて、資料配布は参考資料等をコピーして配布 2. 課題提出は担任が回収、翌授業で必要があれば学生へ返却 【評価の観点】： .授業参加態度が良好であること		
その他		

科目名		授業名	担当教員
ドローイングⅡ		ドローイングⅡ	布施 千加里
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	2単位
科目のねらい			
人物、風景等を正確かつ高いレベルで完成させる。各自のタッチを構築することを目標とし、就職活動の際に必要なポートフォリオの質的充実を図る。			
授 業 の 概 要			
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。人物・背景・小型アイテム（車両、武器、雑貨等）制作 指定されたテーマにそった、人物、背景、小型アイテムを設定し、制作に必要な資料を収集する一連の流れを習得。人物は、年齢に合った骨格、性格や体格の表現、衣装等が正確に魅力的に表現できる描写力の習得。背景は正確なパースと表現力の習得。小型アイテムには機能性の綿密なリサーチと描写力の習得 【講評会・意見交換】離れた位置から客観的に見る事で、今後の課題目標をたてる。お互いの作品を見て、意見交換する事で、他者の考え方を受け入れつつ、互いに高めあい、協力しあえる関係性を築く。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識・スキル】（１）人物 年齢や設定に合った骨格と筋肉、衣装の表現等を、正確かつ魅力的に描写できる技術 （２）風景 パースを確実に、正確で表現豊かな背景を描写できる技術（３）小型アイテム 機能性を理解し、正確に動作し、魅力的なアイテム等が表現できる技術			
回	テ ー マ		内 容
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明（30分）課題の目的、内容、マナーについてレクチャー（４）第1課題 風景		レクチャー 【授業運営方法】：レクチャー・実習【持参物】デッサン用鉛筆（2H～4B程度）、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙、風景資料（建築物、自然物が入っていること）数枚
2	第1課題 【風景】 第2講		収集資料を参考に描く 正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する
3	第1課題 【風景】 第3講		収集資料を参考に描く 正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する
4	第2課題 【車体】第1講		正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する
5	第2課題 【車体】第2講		正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する
6	第3課題 【人物 動き】第1講		骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する
7	第3課題 【人物 動き】第2講		骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する
8	第3課題 【人物 動き】第3講		骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する

回	テ ー マ	内 容
9	第4課題 【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図 (正面・側面・背面)を正確に描写する	3面図を描く。年齢、骨格、衣装等デザインし正確に描写する技術を習得する
10	第4課題 【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図 (正面・側面・背面)を正確に描写する	3面図を描く。年齢、骨格、衣装等デザインし正確に描写する技術を習得する
11	第4課題 【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図 (正面・側面・背面)を正確に描写する	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く 事のできる技術を習得する
12	第4課題 【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図 (正面・側面・背面)を正確に描写する	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く 事のできる技術を習得する
13	第4課題 【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図 (正面・側面・背面)を正確に描写する	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く 事のできる技術を習得する
14	第4課題 【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図 (正面・側面・背面)を正確に描写する	テーマに沿った背景を描く。正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する
15	第4課題 【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図 (正面・側面・背面)を正確に描写する	テーマに沿った背景を描く。正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する
教科書・教材		
【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙		
予習・復習		
評価項目(評価の方法)		
【受講ルール等】指定された日時に指定された方法で提出.締切日に提出が不可能な場合は理由を講師に報告の上、提出。 【評価の観点】課題制作(1)年齢や設定に合った骨格と筋肉、衣装の表現等を、正確かつ魅力的に描写できる技術(2)風景 パースを確実に、正確で表現豊かな背景を描写できる技術(3)小型アイテム 機能性を理解し、正確に動作し、魅力的なアイテム等が表現できる技術 【その他】3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施。 【評価項目(評価の方法)】(1)課題評価(2)授業受講姿勢・出席率が80%を満たさない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位取得を認めない		
その他		

科目名	授業名	担当教員
WebデザインⅡ	WebデザインⅡ	伊藤 秀泰
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	2単位
科目のねらい		
Web構築ソフト「DreamWeaver」を使ったホームページ制作。 制作意図にそったイメージをホームページ上にデザイン展開できる表現力・展開力を身につける。 スタート画面のアニメーション等インタラクティブなタイトルも制作する。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での実務経験のある教員が担当。 前期に習得した最低限必要な知識とスキルなど基礎的な事を生かし、後期では企業・店舗Webサイトをフルサイズで制作します。jQueryスライドショー（JavaScriptライブラリ）の習得 《社会人基礎力》主体性、働きかけ力、計画力実行力、創造力、柔軟性、発信力		
授業終了時の到達目標		
実際の仕事で必要とされる 1. jQueryスライドショー（JavaScriptライブラリ）の習得 2. コンセプトワーク（企画書）、デザイン（物作り）の基礎をより深く理解、習得。 3. ターゲットを意識した、ユーザビリティ・アクセシビリティに考慮した情報整理の仕方や演出方法の習得。 4. クライアントへのコミュニケーション力・企画力・プレゼンテーション力の習得。 5. 前期よりも長いスケジュール感覚を養う。		
回	テ ー マ	内 容
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分） (2)Webサイトをリサーチ・分析。 ※第2講でプレゼンテーション	1.ユーザビリティ・アクセシビリティについて 2.既存の企業・店舗などの存在するWebサイトをリサーチ・分析。 ※第2講でプレゼンテーション
2	第1講で行った「Webサイトをリサーチ・分析」のプレゼンテーションを 全員の前行います。	他生徒のプレゼンテーションを通じて、良いサイトの企画、仕組みを考える。
3	jQuery（JavaScriptライブラリ）スライドショーの制作 Webサイト総合：制作。各自のテーマにてWebサイトの制作。	JavaScriptのサンプルを配布。 スケジュール作成
4	Webサイト総合：制作。 各自のテーマにてWebサイトの制作。	Webサイトコンセプトワーク：企画書（コンセプト・ターゲット・構成図・ロゴ・スケジュールの制作）
5	Webサイト総合：制作。 各自のテーマにてWebサイトの制作。	Webサイトコンセプトワーク：企画書（コンセプト・ターゲット・構成図・ロゴ・スケジュールの制作）
6	Webサイト総合：制作。 各自のテーマにてWebサイトの制作。	Webサイトコンセプトワーク：企画書（コンセプト・ターゲット・構成図・ロゴ・スケジュールの制作）
7	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合：制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。
8	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合：制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。

回	テ ー マ	内 容
9	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合：制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。
10	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合：制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。
11	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合：制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。
12	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合：制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。
13	プレゼンテーション	プロジェクターを使用し全員の前でプレゼンテーションを行います。
14	プレゼンテーション	プロジェクターを使用し全員の前でプレゼンテーションを行います。
15	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。
教科書・教材		
PC、配布プリント ※前期に配布したプリント、ハードディスク ※毎回持参		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
1. コンセプトワークの大切さを理解できているか。2. 企画書に沿ったディレクトリー構成図が書けているか。3. ターゲットを意識した、ユーザビリティ・アクセシビリティに考慮したWebサイトになっているか。4. 決められたスケジュールの中で進める事ができているか。		
その他		
特になし		

科目名	授業名	担当教員
AfterEffects	AfterEffects	田代 大蔵
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	2単位
科目のねらい		
映像制作のプロセスを理解する。キーフレームアニメーションの基礎とビデオカメラによる実写撮影スキルの習得。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 規格などの座学に始まり、撮影の実習、編集まで行う。 《社会人基礎力》傾聴力、柔軟性、状況判断力		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】映像制作の総合的理解。モーショングラフィック制作と実写映像制作を習得。【社会人基礎力】傾聴力・柔軟性・状況判断力		
回	テ ー マ	内 容
1	科目の狙い 到達レベル 講義計画等の説明	BD、放送などの映像サイズやファイルフォーマットの説明。
2	AfterEffectsの基本的なウィンドウの理解	映像サイズの設定など。
3	キーフレームアニメーションの基礎 1	移動、回転、透明度の設定など。
4	キーフレームアニメーションの基礎 2	イラストレーター、フォトショップとの連携。
5	キーフレームアニメーションの基礎 3	ブラー、トランジションなどのエフェクトの理解。
6	自主制作	コンテの制作。
7	自主制作	音楽の使い方。
8	自主制作	レンダリング方法。

回	テ ー マ	内 容
9	実写映像の制作 1	コンテの制作を学びます。
10	実写映像の制作 2	実写の撮影を学びます。
11	実写映像の制作 3	各グループごとにコンテに従った撮影を行います。
12	実写映像の制作 4	撮影した映像を取り込み、編集して、グラフィックスと融合します。
13	自由制作 1	コンテの制作。
14	自由制作 2	各自質問に答えます。
15	自由制作 3	発表を行い、クラスメイトと共有します。
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
提出課題の評価にて。		
その他		

科目名	授業名	担当教員
UIデザイン	UIデザイン	上田 光孝
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	2単位
科目のねらい		
1, 産学連携を実施する 2, デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたゲーム画面内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に伝わりやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。		
授 業 の 概 要		
1, 2 は同時に進行するが後期中で完結する1, について【チーム制作】 2025年後期はブラザー工業と実施。ラベルライター「P-touch」で製作できるラベルを実際に販売し、販売数も評価の一部とする 2, について【個人制作】ゲーム内で使用するアイコン、ゲージ、タイトル等を各自のコンセプトに沿って制作する 《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での実務経験のある教員が担当。 《社会人基礎力》主体性、行動力、柔軟性、ストレスコントロール力、やり込む力、情報収集力、継続力、展開力、構成力		
授業終了時の到達目標		
各自の制作した商品を、販売に結びつけるための考察およびその展開力を身につける。 社会人として、仕事の進め方を学ぶ。 ポートフォリオの充実を図るため、6～8 ページ程度の制作量を目指す。		
回	テ ー マ	内 容
1	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（1）ブラザー工業担当者によるレクチャー	【チーム制作】 【授業運営方法】企業担当者によるレクチャー、ゴールの説明 チーム編成は任意とする。人数は3人程度が目安。 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア
2	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（2）方向性検討	【チーム制作】 【授業運営方法】ディスカッション。各チームで、それぞれの方向性を決定する。 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア
3	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（3）方向性決定	【チーム制作】 【授業運営方法】ディスカッション。各チームで、それぞれの方向性を決定する 目標、方向性などを明記したA4縦のレポートを提出、壁に掲示する
4	Illustratorのスキルレベル把握①	【個人制作】 【習得確認内容】ショートカット、パスファインダ、整列、全選択、ダイレクト選択、Alt+ドラッグ（Altコピー）、Ctrl+Dが無意識にできるようになっているかの確認
5	Illustratorのスキルレベル把握②	【個人制作】 【習得確認内容】パスの自由作図、Alt+ドラッグ（Altコピー）、作業に対するCtrl+D 【授業運営方法】プロジェクトでソフト操作を見ながら作業の過程を考察
6	Illustratorのスキルレベル把握③	【個人制作】 【習得確認内容】ポイントと方向線の理解、Alt+ドラッグ（Altコピー）、作業に対するCtrl+D パスで「紅葉の葉」を描けるようになる
7	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（4）中間チェック準備	【チーム制作】 【授業運営方法】次週の発表に向けて、ビジュアルを整理、作成する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア
8	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（5）ブラザー工業担当者による中間チェック	【チーム制作】 【授業運営方法】各チームによる5分程度の発表、および企業担当者からのコメント 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア

回	テ ー マ	内 容
9	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（6）修正・販売計画	【チーム制作】 【授業運営方法】 企業担当者からのコメントを受けての修正・販売戦略の画策 【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア
10	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（7）実制作	【チーム制作】 【授業運営方法】 販売戦略を受けての販売計画を固める 【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア
11	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（8）販売計画・収支予想	【チーム制作】 【授業運営方法】 最終発表に向けて各チームで残りの作業を見つけ、実際に動く 【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア
12	ポートフォリオのクオリティアップ・チェック①	【個人制作】 IllustratorとPhotoshopを使って自由に作画できるようになる。特にパスを使った図形操作ができることを目指す。 Switch、プレステ、Web、スマホなどそれぞれに合わせた各種デザインを
13	ポートフォリオのクオリティアップ・チェック②	【個人制作】 Switch、プレステ、Web、スマホなどそれぞれに合わせた各種デザインを提案する。
14	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（9）発表・収支報告準備	【チーム制作】 【授業運営方法】 各チームの活動を収支を含めて報告書（発表ビジュアル）にまとめる 【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア
15	産学連携「P-touch」を使っのラベル制作・販売（10）ブラザー工業担当者参加による最終発表	【チーム制作】 【授業運営方法】 最終発表、評価。コメント記入、提出 【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア
教科書・教材		
ナシ（必要な場合は資料を配布します）		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】 産学連携授業を通じて社会人基礎力の向上が見られる。チーム内でのディスカッションを活性化できる。わかりやすいビジュアルを使ってコンセプトからブレない発表ができる。 CGスキルとして、パスが切れる、何でも図形が作れる、切り抜き合成ができる等のスキル取得面と作品のクオリティ。出席率。 【評価項目（評価の方法）】 課題のクオリティとCGスキル。提出日の厳守。向上意欲。		
その他		
【受講ルール等】 デザインの現場で必要とされるCGスキルをしっかりと習得していただきますので、できる限り全授業出席すること。わからないことを翌週に持ち越さないこと。元気よく日々過ごすこと。		

科目名	授業名	担当教員
デザインマーケティングⅠ	デザインマーケティングⅠ(3D)	稲津 綾乃
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	
科目のねらい		
ゲーム業界での実践に基づいた、CGアニメーションの知識、技術向上。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 ゲーム業界の仕様に基づいた、制作事例の紹介や、実制作をしていく。 よく使う機能や技、参考書には載っていないようなノウハウ混じりの制作を主体にしていく。 《社会人基礎力》主体性、働きかけ力、実行力		
授業終了時の到達目標		
Mayaの基本機能の理解、業界での実務レベルの技術や技を習得。 またはその知識。 他者とコミュニケーションをとりながら問題解決に向かう力を養う。		
回	テ ー マ	内 容
1	(1) キーの打ち方、バウンスボール、回転運動（120分） (2) 物理学、力の作用の仕方（60分）	(1) ボールを用い、制作していく上で必要な操作、機能の理解。制作のコツの伝授。 (2) どんなボールなのか、物理、力の作用の仕方を知識として理解して動きを作成できるか。
2	(1) リギングされたキャラクターを用いたアニメーション (2) 待機モーションの作成	(1) キャラを動かすことに慣れる。 (2) ボールで学習した内容をキャラクターへ応用させることを理解する。
3	(1) 歩きモーションの作成	(1) グラフエディタの使い方、キーの扱い方の理解。 (2) 待機から歩きへ繋ぎ、歩きをループできるモーションを作成する。
4	(1) 歩きモーションの作成	(1) タイムエディタの使い方の理解。 (2) 作成したモーションをタイムエディタで管理する方法、また編集の仕方を理解する。
5	(1) SDキャラクター制作	(1) 最終的にリギングまで行うことでキャラクター制作全体の流れを理解する。 (2) 実際に動かすことのできるキャラクターを考えて作れるようにする。
6	(1) SDキャラクター制作	(1) キャラクター全体をモデリングする上で関節のトポロジを理解する。
7	(1) SDキャラクター制作	(1) UV展開の方法を理解する。 (2) チェッカーを使用し、テクスチャが歪まないように展開する方法を理解する。
8	(1) SDキャラクター制作	(1) 全体のブラッシュアップ。

回	テ ー マ	内 容
9	(1) ボーンの作成	(1) キャラクターの形に沿ったボーンの作成、関節に対する適切なジョイントの位置を理解する。
10	(1) ボーンの作成	(1) ジョイントの方向付けを理解する。 (2) インフルエンスの追加・削除について理解する。
11	(1) ボーンの作成	(1) ウェイトの付け方を理解する。 (2) ウェイトペイントの使い方を理解する。
12	(1) リギング	(1) コンストレイントの種類、コントローラーの作成方法を理解する。
13	(1) リギング	(1) 実際にジョイントへコンストレイントしていき、挙動を理解する。
14	(1) リギング	(1) ブレンドシェイプによるフェイシャルリグの作成方法を学ぶ。 (2) ドリブンキーによるフェイシャルリグの作成方法を学ぶ。
15	(1) リギング	(1) 全体の挙動の確認と調整。 (2) 自身が制作したキャラクターを実際に動かすことにより、問題点を把握する。
教科書・教材		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
その他		

科目名		授業名	担当教員
デザインマーケティングⅠ		デザインマーケティングⅠ(総合デザイン)	富田 慎治
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	
科目のねらい			
デザイン現場の基本ソフトIllustratorのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。 決められたエリア内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に読みやすく理解しやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。			
授 業 の 概 要			
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 Illustratorの基本操作方法を学ぶことでDTPの基礎を学ぶ。 《社会人基礎力》主体性、働きかけ力、計画力			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】正確さと持続力を養う。商品写真や文字量が多く情報にあふれた紙媒体の制作が出来るようになる。 他者とコミュニケーションをとりながら問題解決に向かう力を養う。提出期限に間に合うよう計画力を養う。			
回	テ ー マ		内 容
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明 (2)課題説明。第一課題【メニューの作成】		サンプルと同様に制作する。統一フォーマットを制作し、成果物を効率的に制作する。
2	第一課題【メニューの作成】		ベースの作成
3	第一課題【メニューの作成】		画像の加工・配置
4	第一課題【メニューの作成】		装飾文字の作成
5	第一課題【メニューの作成】		文字詰め・装飾・イラスト作成
6	第二課題【チラシの作成】		サンプルと同様に制作する。統一フォーマットを制作し、成果物を効率的に制作する。
7	第二課題【チラシの作成】		ベースの作成
8	第二課題【チラシの作成】		画像の加工・配置

回	テ ー マ	内 容
9	第二課題【チラシの作成】	装飾文字の作成
10	第二課題【チラシの作成】	文字詰め of 作成
11	第二課題【チラシの作成】	装飾・イラスト作成
12	第三課題【2色チラシの作成】	サンプルと同様に制作する。統一フォーマットを制作し、成果物を効率的に制作する。
13	第三課題【2色チラシの作成】	ベースの作成
14	第三課題【2色チラシの作成】	画像の加工・配置
15	第三課題【2色チラシの作成】	文字詰め・装飾・イラスト作成
教科書・教材		
【教材】課題毎にpdf資料を配布します。		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
課題80%、授業態度20%を総合的に判断して評価する。		
その他		

科目名	授業名	担当教員
ゼミ(3DデザインⅡ)Ⅰ	ゼミ(3DデザインⅡ)Ⅰ	村松 秀幸
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	4単位
科目のねらい		
3Dソフト「Maya」「Fusion」「Blender」、テクスチャ作成ソフト「Substance 3D Painter」を使い、レンダリングに「Arnold」「Unreal」を使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し静止画として完成させる。 本科目では、複数のソフトを利用することでソフトウエアスキルと、精細で効率的なモデリング技術、空間内構成能力を身につける。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 ポリゴンモデリング、ソリッドモデリングを学び形状作成技術を習得する。 FBXデータを利用して、複数のアプリ間でのデータのやりとりとをすることで、アプリの仕組みを理解する。当授業ではモデリング、UV展開、テクスチャ、高品質レンダリングをできるようにする。 ライティング、カメラについての基礎を学び複数のアプリを実用レベルで使えるようにする。また、Unrealについては作品仕上げとしての使い方を実		
授業終了時の到達目標		
[専門知識スキル]：ポリゴンの流れを意識した、理想的な形状作成ができる。 テクスチャ表現の構造を理解し、必要に応じたテクスチャ作成ができる。 ライトとカメラをセットして見た目良く仕上げるができる。 [社会人基礎力]：完成イメージを明確にして、作品を改善するために何をすればよいかについて分析ができ、その実現のために現段階ですべきことを的確に把握し、他者の意見も積極的に参考意見として取り入れ、作品をより良く導くために努力行動する。		
回	テ ー マ	内 容
1	[UVとテクスチャの基本-01] 3Dゼミの説明, トポロジーを意識したモデリングの基本	形状を作成するためのカット線を理解するために、効率的かつ理論的なアプローチ方法を学ぶ。
2	[UVとテクスチャの基本-02] UV展開の基本、UVエディタを使ったUV展開修正方法	テクスチャを割り当てるために必要なUV展開方法を学び、UV展開図からテクスチャ画像の作り方を学ぶ。
3	[UVとテクスチャの基本-03] Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成-01	最低限必要なUI設定方法と、テクスチャの作成方法、画像ファイルとして書き出し方法、Mayaでテクスチャ設定する方法を学ぶ。
4	[UVとテクスチャの基本-04] Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成-02	素材表現の基本とテクスチャの考え方、モデルデータと3Dペイントで仕上げるための一連の流れを学ぶ。
5	[UVとテクスチャの基本-05] Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成-03	塗りつぶしレイヤー、ペイントレイヤー、マスクを使ったテクスチャ作成方法と各レイヤーの設定方法を学ぶ。
6	[UVとテクスチャの基本-06] Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成-04	画像ファイルを使った、プロジェクションマップテクスチャ作成方法を学ぶ。
7	[UVとテクスチャの基本-07] 画像からの立体的背景作成、ライティングの基礎とレンダリング	ライトの種類と使い方、ArnoldGPUレンダリングの設定方法を学ぶ。
8	[UVとテクスチャの基本-08] Photoshopを使った合成と仕上げ	ワイヤーフレームレンダリング方法と画像色調補正、合成方法を学ぶ。

回	テ ー マ	内 容
9	[キャラクターテクスチャ表現-01] 四角ポリゴン描画を使った顔モデル作成	前期に作成したキャラクターモデルを使って、顔ポリゴンの再構築方法を学ぶ。
10	[キャラクターテクスチャ表現-02] 眼、耳の作成	スカルプトツールで作成したベース形状からポリゴンの再構築方法を学ぶ。
11	[キャラクターテクスチャ表現-03] 顔モデルの仕上げ	顔、耳、眼を一体型形状になるよう繋ぎ合わせ形状の仕上げ方を学ぶ。
12	[キャラクターテクスチャ表現-04] 顔、耳、眼のUV展開とテクスチャ作成	UV展開とUVエディタを使ったレイアウト方法を学び、Photoshop、SubstancePainterを使ってテクスチャを作成する。
13	[キャラクターテクスチャ表現-05] 髪、まつ毛モデル作成とテクスチャ作成	短冊形状で髪を作成して、透明テクスチャを使ったマッピング方法を学ぶ。
14	[キャラクターテクスチャ表現-06] ライティングとレンダリング仕上げ	映画撮影時に使用されるライティングから、キャラクターをより良く見せる方法を学ぶ。
15	[プロダクトモデリングと素材表現-01] Fusion ソリッドモデリングの基本-01	Fusionのインストールと初期設定、UI説明と、Maya、Substance Painterを使った一連の流れを学ぶ。
16	[プロダクトモデリングと素材表現-02] Fusion ソリッドモデリングの基本-02	ブーリアン演算を使ったソリッドモデリングの基本、カーブを使ったモデリングの基本と、形を作成するために必要なツールを使ったモデリング方法を学ぶ。Unrealのインストール方法説明。
17	[プロダクトモデリングと素材表現-03] Fusion ソリッドモデリングの基本-02-2	カーブツールを使ったモデリングと、MayaでレイアウトしたモデルをUnrealに読み込む
18	[プロダクトモデリングと素材表現-04] Substance Painterを使ったテクスチャ作成	Fusionソリッドモデリングの復習と、SubstancePainterのスマートマテリアル機能からカスタマイズ方法を学ぶ
19	[プロダクトモデリングと素材表現-05] Unreal UI説明とMayaからのデータデータ読み込み	Unrealのファイルシステムを学び、データの読み込みとシーン設定方法を学ぶ
20	[プロダクトモデリングと素材表現-06] Fusion ソリッドモデリングの基本-03	画像におけるカメラレンズの違いからパースについて考え、モデリングで必要な画像の選択方法と、テンプレート画像を使ったモデリング方法を学ぶ。
21	[プロダクトモデリングと素材表現-07] Unrealを使ったシーン設定と素材表現	Unrealでモデルをレイアウトし、素材を割り当てシーン設定までの作業行程を学ぶ。
22	[プロダクトモデリングと素材表現-08] トポロジーを意識したハードサーフェスモデリング	ポリゴンモデリングで必要不可欠な、スムーズ表示をしたときに起こる形状崩壊を避けるための、トポロジー補正方法とカーブを使ったモデリング方法を学ぶ。

回	テ ー マ	内 容
23	[プロダクトモデリングと素材表現-09] Blenderを使ったスカルプトモデリング-01	Mayaで作成したモデリからスカルプトまでの手順と、データの書き出し方法を学ぶ。
24	[プロダクトモデリングと素材表現-10] Blenderを使ったスカルプトモデリング-02	マスク画像を使ったディテールスカルプトモデルからノーマルマップ作成方法を学ぶ。
25	[プロダクトモデリングと素材表現-11] Unrealを使ったレンダリングと仕上げ-01	Unrealでの作業設定規則とデータ管理、マテリアル作成方法を学ぶ。
26	[プロダクトモデリングと素材表現-12] Unrealを使ったレンダリングと仕上げ-02	ライティング設定を学ぶ。
27	[プロダクトモデリングと素材表現-13] Unrealを使ったレンダリングと仕上げ-03	カメラ、レンダリング設定を学ぶ。
28	[プロダクトモデリングと素材表現-14] Unrealを使ったレンダリングと仕上げ-04	ライティングを変更しカメラアングルを変えて複数のシーン設定方法を学ぶ。
29	ローポリモデリング チャレンジ-01	テーマを決めて自由に作成する。
30	ローポリモデリング チャレンジ-02	テーマを決めて自由に作成する。
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
作品60%、努力度20%、授業態度20%、を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
その他		
[受講ルール]：静止画は全てA4カラープリントし、指定日時に提出する。 欠席しないこと。もし欠席した場合は、次回授業までに授業内容を把握しを復習しておく。 [評価の観点]：必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できているか。 与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進め、効率的に作業進行し、授業時間外での作品完成度を上げることができているか。		

科目名	授業名	担当教員
ゼミ(総合デザイン)Ⅰ	ゼミ(総合デザイン)Ⅰ	青山 智、坂口 崇
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	4単位
科目のねらい		
CLIPSTUDIOを使ったアナログに近いデジタルでのイラスト製作を学ぶ。様々なデジタルイラストの技法を習得することで選択肢を増やし、自分に合った表現を見つける。【坂口】 Adobeのアプリ、画像編集（Photoshop）、ロゴやイラスト（Illustrator）、UIデザイン（XD）、アニメーション（Animate）などを習得し、アプリまたはWebサービスのUIデザインを制作する。【青山】		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での実務経験のある教員が担当。CLIPSTUDIOを使ってデジタルイラストを制作する。アニメ塗りや厚塗りなど様々な描き方を学び表現の幅を広げる。実際の仕事を想定してキャラクターデザインやラフ制作など1枚の絵を完成させる流れを学ぶ。【坂口】 《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での実務経験のある教員が担当。ユーザーにとって使いやすい画面設計を学び、デザインの見た目だけでなく、操作性・情報整理を考慮できるようになる。実際にアプリやWebサービスのUIを制作できる力を身につけ、就職やポートフォリオ制作		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】：立体を意識した陰影のつけ方を理解する。様々な描き方を学び、自分に合った表現を見つける。全体の流れを意識した画面構成力を養う。【社会人基礎力】：主体性、実行力、計画力、想像力、傾聴力、柔軟性、状況判断力を通して、仕事の内容を理解し、対応する能力を身につける。【坂口】 【専門知識スキル】UIデザインの基本原則（色、余白、フォント、アイコン、グリッド）を理解し、ユーザー中心設計（UX思考）を踏まえたUI設計ができる。UI制作ツールを使いこなし、プロトタイプを作成し、実際の操作感を検証できる。【社会人基礎力】UIデザインは「ユーザーがどこで困る		
回	テ ー マ	内 容
1	1科目の狙い、2到達レベル、3講義計画等の説明（30分）イラスト制作における練習法、コツなどのレクチャー。	クリスタの設定。デジタルツールを使った基本的な操作、タブレットを使った作業に慣れる。
1	オリエンテーション & UI入門	授業概要・評価方法の説明 UIとUXの違いを簡単に整理 良いUI／悪いUIの事例を観察して分析 課題：好きなアプリ1つを選び、UIの良い点・改善点をA4にまとめる
2	花の資料画像を見ながら模写する。	デジタルペイントツールの効率的な使い方、形のとり方、色の作り方を学ぶ。
2	ユーザーと目的を考える	ターゲットユーザーを想定する方法 ユーザーストーリー／利用シーンを文章化 課題：自分の作りたいUIテーマ（アプリやWeb）を決め、想定ユーザーを設定
3	風景を描く1。作品に説得力を出す背景となる風景の制作。	背景を描く際の考え方、空気感を出す方法をレクチャー。
3	情報設計とユーザーフロー	アプリ／Webの画面遷移と情報構造の考え方 演習：自分のテーマに基づいてユーザーフロー図を作成
4	風景を描く2。作品に説得力を出す背景となる風景の制作。	背景を描く際の考え方、空気感を出す方法をレクチャー。
4	タイポグラフィとUIアイコン	UIに適したフォントの選び方 アイコンの統一感と役割 演習：自作UIに文字とアイコンを反映し改善

回	テ ー マ	内 容
5	カラー設計	UIデザインにおける配色の基本ルール カラーパレット作成演習 課題：自分のUIにカラーを適用し、画面をビジュアルデザインに近づける
5	基本的な描き方1・シンプルな構造物の線画を元に基本色を塗ってから影を付けて行く。	用意された線画に段階的に影を付けていく。
6	UIデザイン完成1（モックアップ制作）	ワイヤーフレームからビジュアルモックアップへ 演習：主要画面をデザイン仕上げ
6	基本的な描き方2下絵を潰しながら描く厚塗りでモンスターを描く1。	動物を参考にして、オリジナルのモンスターをデザインする。
7	UIデザイン完成2（インタラクション導入）	マイクロインタラクション・アニメーションの基礎 課題：主要操作1つに動きを付けたプロトタイプを制作
7	基本的な描き方2下絵を潰しながら描く厚塗りでモンスターを描く2。	全体のバランスを意識して、画面上で色を混ぜながら作品を作る。
8	UIデザイン完成3（インタラクション導入）	マイクロインタラクション・アニメーションの応用 課題：主要操作1つに動きを付けたプロトタイプを制作
8	基本的な描き方2下絵を潰しながら描く厚塗りでモンスターを描く3。	全体のバランスを意識して、画面上で色を混ぜながら作品を作る。
9	アクセシビリティ対応	色覚・文字サイズ・操作性の確認 各自の作品をチェックリストで評価 → 修正
9	基本的な描き方3キャラクターデザインとモノクロイラストの制作1。	白黒のみでイラストを製作する。光と影を意識して立体感、奥行きのある絵の制作する。
10	アイコンとピクトグラム1	UIに適したアイコンの作り方・使い方1 演習：アイコンを取り入れたUIデザインに改善
10	基本的な描き方3キャラクターデザインとモノクロイラストの制作2。	白黒のみでイラストを製作する。光と影を意識して立体感、奥行きのある絵の制作する。
11	モノクロイラストに色を付ける。	モノクロで描いた絵にレイヤー効果を駆使して作品に色を付ける。
12	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する1。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。

回	テ ー マ	内 容
11	アイコンとピクトグラム2	UIに適したアイコンの作り方・使い方2 演習：アイコンを取り入れたUIデザインに改善
13	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する2。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。
12	Adobe Animate 基礎入門	Animateの概要（Flashとの違い、用途） ワークスペースとツールの紹介 タイムラインとレイヤーの使い方 図形ツールとシンボルの作成（Graphic, MovieClip, Button）
13	モーショントゥイーンとアニメーション表現	モーショントゥイーンの基礎（位置・拡大縮小・回転） クラシクトゥイーンとの違い イージングで自然な動きをつける方法 ライブラリとインスタンスの活用
14	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する3。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。
14	課題制作 1 自分で設定したターゲットユーザーに向けたアプリまたはWebサービスのUIデザインを制作する	UI画面デザイン 最低3画面以上（トップ、詳細、設定／フォームなど） カラー・タイポグラフィ・アイコンを適切に使用すること
15	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する4。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。
15	課題制作2 自分で設定したターゲットユーザーに向けたアプリまたはWebサービスのUIデザインを制作する	UI画面デザイン 最低3画面以上（トップ、詳細、設定／フォームなど） カラー・タイポグラフィ・アイコンを適切に使用すること
教科書・教材		
タブレット		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
課題で制作した作品及び授業態度。 なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
キャリアデザイン	キャリアデザイン	上田 光孝、岸本 雅樹、柴田 美佳
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	1単位
科目のねらい		
業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、オンライン面接、クラウド・HP・SNSを活用した就職活動などのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。 春休みから主体的に採用選考へ進める事を目的とする。		
授 業 の 概 要		
デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 ・デザイン業界の就職状況や、企業が求める人材像を把握し、実際の就職活動を前に準備を支援する。 ・自己分析を深め、各種応募書類について、学び対策をする。 ・社会に出るまでに必要なビジネスマナーを身につけることができる。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】： ・就職環境を知り、就職活動をスタートする。 ・応募書類の作成手順を学び、就職活動に必要な書類を作成し準備できる。 ・インターンシップ、就職活動の場で、適切に自身や作品をPRできる。 【社会人基礎力】：数百字程度の文章をまとめる力を養う。社会人として、最低限必要な好感のもてる聴講マナーを身につける。		
回	テ ー マ	内 容
1	本格的な就職活動に向けての準備、業界内の企業研究	夏季インターンシップを踏まえた就職先の方向性を検討する。希望業界内でどんな企業があるか、職種があるかを調べ、就活の軸を考える
2	本格的な就職活動に向けての準備、業界内の企業研究	夏季インターンシップを踏まえた就職先の方向性を検討する。希望業界内でどんな企業があるか、職種があるかを調べ、就活の軸を考える
3	自己アピール	前期の自己分析を活用し 自己の強み弱み、自己PR、ガクチカをそれぞれ250文字で表現する
4	企業研究訓練（キャリアセンター）	キャリアセンター内の情報検索端末の操作方法を学ぶ。 興味のある企業について求人状況を確認する。先輩卒業生の記入した受験レポートを確認する。
5	自己アピール	前期の自己分析を活用し 自己の強み弱み、自己PR、ガクチカを修正する
6	自己アピール	作文を通して、文章力、表現力、伝える力などを身につける
7	就職活動エントリー企業調査	来年度エントリーする企業を想定して、志望動機を表現する
8	志望動機	来年度エントリーする企業を選択して、志望動機を修正して、書けるようになる

回	テ ー マ	内 容
9	面接対策	実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる
10	面接対策	実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる
11	エントリー企業検索	インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする
12	【合同】SPI模擬試験＋適性検査（キャリアセンター）	SPI及び適正検査を通して自己を知る
13	SPI模擬試験及び適正検査の結果確認 面接対策	SPI模擬試験結果及び適正検査の結果の見方について理解する SPI模擬試験結果を通じて自分の得意不得意を知る 実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる
14	【合同】スタログ利用説明（キャリアセンター） エントリー企業検索	求人票閲覧システムの利用方法を聞く インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする
15	【冒頭キャリアパート】30分 企業訪問・会社説明会への参加マナー エントリー企業検索	各クラス個別対応 インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする
教科書・教材		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【受講ルール等】：1、学生の状況に応じて参考資料をgoogle driveにて配布。2、課題提出は、毎回授業終了後に回収。3、提出課題は、内容の確認後、学生に返却する。【評価の観点】：1、必要出席率（80%）を満たしていること。2、授業参加態度が良好であること。3、課題の提出結果が基準点に達しており、認（認定）であること 【その他】：ZOOMのブレイクアウトルーム、画面共有を使用し複数のグループワークも適宜取り入れ実施。 【評価項目（評価の方法）】：平常点（授業受講姿勢など）、課題評価、出席率（ただし、必要出席率80%に満たない場合、および必要課題が提出できない場合は、単位不認定とする。）		
その他		
【授業運営方法】：講義 【持参物】：筆記用具、PC、参考資料		