

科目名	授業名	担当教員
CGデザインⅡ	CGデザインⅡ	上田 光孝
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		
進路活動のための授業である。業界への就職にはポートフォリオは非常に重要なアイテムとなる。本授業は、各自のポートフォリオのクオリティを客観的に判断でき、他者の意見を取り入れてブラッシュアップを図れる人材になるためのトレーニングの場とする。 各人の進路活動の経緯を見ながら、学生にとってその都度有益と思われる面談(進路の幅を広げる等)を繰り返していく。		
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。ポートフォリオの充実を図るとともに、「デザインの現場」を想定した各種課題に対し、グループ／個人で取り組み、最終的に内定を勝ち取るためのポートフォリオ制作を目指す。 【グループワーク】ポートフォリオに関する意見交換会、作図マニュアルの制作、発表【個人制作】アイコン等		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】個性を盛り込みつつも、他人が見やすく分かり易いデザイン（レイアウト、文字組み、ページネーション）が施されたポートフォリオを制作する。アナログ作品の撮影、画像の処理など。 【社会人基礎力】：柔軟性、状況判断力、主体性、計画力、働きかけ力、ストレスコントロール力		
回	テ ー マ	内 容
1	導入レクチャー 1.科目の狙い 2.到達レベル 3.講義計画等の説明（約30分） 第1課題「Illustrator応用編」	デザインの基本ツール「Illustrator」のスキル復習。 パスの作画、ページもののファイル管理、JPEG吐き出し、複数ファイルのPDF化等
2	第1課題「Illustrator応用編」	「Illustrator」でのアイコン、スロット用の数字等の制作
3	第2課題「ポートフォリオを仕上げる」	各自のポートフォリオのブラッシュアップ。実作業
4	第2課題「ポートフォリオを仕上げる」	各自のポートフォリオのブラッシュアップ。実作業
5	（チーム）ポートフォリオに関する意見交換会	1チーム10～15人で、ポートフォリオを回し読みし、良い点悪い点の意見交換をする。 「良いポートフォリオ」に関する発表
6	第一回＋ポートフォリオ進路面談	学生一人当たり15分間をメドにポートフォリオの修正についての面談を行う。 面談以外の学生は作品のクオリティアップ、充実を図る。
7	第一回＋ポートフォリオ進路面談	学生一人当たり15分間をメドにポートフォリオの修正についての面談を行う。 面談以外の学生は作品のクオリティアップ、充実を図る。
8	第一回＋ポートフォリオ進路面談	学生一人当たり15分間をメドにポートフォリオの修正についての面談を行う。 面談以外の学生は作品のクオリティアップ、充実を図る。

回	テ ー マ	内 容
9	第一回＋ポートフォリオ進路面談	学生一人当たり15分間をメドにポートフォリオの修正についての面談を行う。 面談以外の学生は作品のクオリティアップ、充実を図る。
10	第一回＋ポートフォリオ進路面談	学生一人当たり15分間をメドにポートフォリオの修正についての面談を行う。 面談以外の学生は作品のクオリティアップ、充実を図る。
11	(チーム)「自分の作品を説明する」	1チーム10～15人で、各自の作品の意図、セールスポイントを説明し、お互いの良い点悪い点の意見交換をする。
12	第二回＋ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	1チーム10～15人で、各自の作品の意図、セールスポイントを説明し、お互いの良い点悪い点の意見交換をする。
13	第二回＋ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	1チーム10～15人で、各自の作品の意図、セールスポイントを説明し、お互いの良い点悪い点の意見交換をする。
14	第二回＋ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	1チーム10～15人で、各自の作品の意図、セールスポイントを説明し、お互いの良い点悪い点の意見交換をする。
15	第二回＋ポートフォリオ進路面談	1チーム10～15人で、各自の作品の意図、セールスポイントを説明し、お互いの良い点悪い点の意見交換をする。
教科書・教材		
使用の有無に関わらずPC		
予習・復習		
ポートフォリオの学生時における最終アップに向けて各課題、自由作品のブラッシュアップを常に心がける。 授業の前後、授業中を問わず、各自のポートフォリオの完成度を上げるための努力を怠らないように。		
評価項目（評価の方法）		
チーム作業における貢献度：50%、 ポートフォリオの完成度：50% ※クラス全員の進路が早期確定した場合は、授業を別メニューで展開する場合があります。		
その他		
特になし		

科目名	授業名	担当教員
デザインマーケティングⅡ	デザインマーケティングⅡ(3D)	稲津 綾乃
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	
科目のねらい		
3DソフトMayaを使い、3DCG作成に必要な形状作成技術から、アニメーション作成能力など、幅広く習得する。		
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。 改めて復習を兼ねて基礎的なことを交えながら、ソフトの使用方法から実際3Dを作成するにあたっての技術的なことを、ポートフォリオに現状足りていない作品のバリエーションを増やす形で課題を出し学ぶ。正しい形、動きをしっかりと調べ、見ることで空間認識能力を養う。		
授業終了時の到達目標		
3Dソフトの基本的な操作・エラー対応ができる。作品を期間内に「完成」させることができる。 【社会人基礎力】：主体性、働きかけ力、実行力。モデリング、アニメーション制作を通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。		
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) 背景モデリング	(1)背景セットの構造の説明。(2)作るに当たっての注意事項。 (3)作例を見ながら実際に作っていく。(4)空と地面を作る。
2	背景モデリング	(1)遠くのものを作る。 (2)物を大まかに配置していく。
3	背景モデリング	(1)建物の作成、空や地面などのUV展開・テクスチャの設定。
4	背景モデリング	(1)作成した建造物へマテリアル・テクスチャの設定。
5	背景モデリング	(1)小物の作成、作り込み。 (2)小物へのボーン・ウェイト・モーション付け。
6	背景モデリング	(1)オブジェクトのグループ分け・管理の方法。 (2)ライティング。 (3)カメラの設定。
7	デモ作成	(1)今まで作成したモデルを適宜用意する。 (2)絵コンテを作る。
8	デモ作成	(1)絵コンテを見ながら全体の流れをカメラにキーを打つ。 (2)モデルをポーズ付けする。

回	テ ー マ	内 容
9	デモ作成	(1)モデルへモーション付けをしていく。
10	デモ作成	(1)ポリゴンモデルによるエフェクト作成。
11	デモ作成	(1)レンダリングして提出する。
12	モデリング	(1)ポートフォリオに足りていないと思うジャンルを自由にモデリング。
13	モデリング	(1)ポートフォリオに足りていないと思うジャンルを自由にモデリング。
14	モデリング	(1)ポートフォリオに足りていないと思うジャンルを自由にモデリング。
15	モデリング	(1)レンダリングして提出する。
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
(1)課題の締切日に合わせて各自提出できるようにしておくこと。 (2)出席できなかった場合、サーバー内の「授業内容まとめ」にて復習しておくこと。		
評価項目（評価の方法）		
制作に必要な手順をメモなど自身が覚えられる形で残し、実作業が出来ているか。 分からないことに対して質問し、作業を進めることができているか。時間がうまく使えているか。 作品70%、授業態度20%、コミュニケーション能力10%を総合的に判断して評価し、課題未提出の場合は単位取得不可。		
その他		
なし		

科目名		授業名	担当教員
デザインマーケティングⅡ		デザインマーケティングⅡ(総合デザイン)	布施 千加里
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	
科目のねらい			
コンペや産学協同に取り組みデザインのプロセスを再学習する。また、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			
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 I l l u s t r a t o r と写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopの応用も学ぶこととする。			
授業終了時の到達目標			
様々な課題を自分で見つけ出し、各種調査を効果的に実施するデザインプロセスを実施できるようになる。I l l u s t r a t o r 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。主体性・想像力・柔軟性			
回	テ ー マ	内 容	
1	Illustratorのスキルレベル応用①	タウン計画① 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	
2	Illustratorのスキルレベル応用①	タウン計画①	
3	Illustratorのスキルレベル応用①	タウン計画①	
4	Illustratorのスキルレベル応用①	タウン計画①	
5	Illustratorのスキルレベル応用①	タウン計画①	
6	Illustratorのスキルレベル応用①	タウン計画①	
7	サインデザイン計画①	店舗にまつわる様々なサインデザインを展開する	
8	サインデザイン計画①	店舗にまつわる様々なサインデザインを展開する	

回	テ ー マ	内 容
9	サインデザイン計画①	店舗にまつわる様々なサインデザインを展開する
10	サインデザイン計画②	店舗にまつわるデザイン展開（VI・サイン計画）
11	サインデザイン計画②	店舗にまつわるデザイン展開（VI・サイン計画）
12	サインデザイン計画②	店舗にまつわるデザイン展開（VI・サイン計画）
13	サインデザイン計画②	店舗にまつわるデザイン展開（VI・サイン計画）
14	サインデザイン計画②	店舗にまつわるデザイン展開（VI・サイン計画）
15	サインデザイン計画②	店舗にまつわるデザイン展開（VI・サイン計画）
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		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
【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 【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		
その他		
【授業運営方法】：プロジェクタでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】 筆記用具、ノートPC、記憶メディア		

科目名	授業名	担当教員
ゼミ(3Dアニメーション)Ⅱ	ゼミ(3Dアニメーション)Ⅱ	村松 秀幸
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	4単位
科目のねらい		
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。実務では基本技能とされている「アンティシペーション」「スローインファーストアウト」等の動きについての演出、「ドリー」「パン」「ティルト」等のカメラ操作、3D動画作成スキルを習得する。		
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。 アニメーション全般のテクニックを勉強しながら、MayaとUnrealを使ってアニメーションを作成し、DaVinci Resolveを使い動画を制作して、映画的映像表現方法とスケジュール管理方法を学ぶ。		
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。 動画編集方法が理解できる。 【社会人基礎力】：主体性、働きかけ力、実行力。		
回	テ ー マ	内 容
1	Maya Unrealの連携	授業内容説明、課題のテーマからストーリーを考える。 [習得目標] 課題についての理解と、与えられた時間内に仕上げるためのスケジュール管理方法の習得
2	キャラクター設定-01 (Maya)	キャラクターにAdvanced Skeletonを使ってRIGを設定し補助骨を配置する。 [習得目標] Advanced Skeletonを使ったRIGツール使用方法を学ぶ。
3	キャラクター設定-02 (Maya)	(1)影響範囲を調整してキャラクターを仕上げる。(2)MOXを使ったRIG設定の復習。 [習得目標] 影響範囲の調整方法の理解とRIG設定方法の習得
4	ステージ-A (自由ステージ：屋外、屋内、空間) モデリング (Maya, Unreal)	ステージAのベースモデル テクスチャを作成して、Unrealに読み込みシーンを設定する。 [習得目標] 作成した複数のパーツをMayaでのシーン階層と同じ状態でUnrealに取り込み管理方法の習得
5	ステージ-A (自由ステージ：屋外、屋内、空間) アニメーション (Maya, Unreal)	ステージAに必要なアニメーションを設定し、アニメーション付きFBXを作成してUnrealに読み込む。 [習得目標] Unrealでのアニメーション読み込み方法の習得
6	ステージ-A (自由ステージ：屋外、屋内、空間) レンダリング-01 (Unreal, DaVinci Resolve)	Unrealに読み込んだシーンにライト カメラを配置して、シーンセットを作成する。 [習得目標] Unrealでのシーン設定方法の習得
7	ステージ-A (自由ステージ：屋外、屋内、空間) レンダリング-02 (Unreal, DaVinci Resolve)	シーンに複数のカメラを配置して、カメラとシーケンサーを設定しレンダリングする。 [習得目標] Unrealでレンダリングと書き出し方法を学び、DaVinciでの動画作成方法の習得
8	ステージ-B (室内空間) モデリング-01 (Maya, Fusion, Blender)	ステージBのベースモデル、テクスチャを作成する。 [習得目標] 与えられた時間内で作成できるパーツを考えて、自分なりの時間配分方法の習得

回	テ ー マ	内 容
9	ステージ-B (室内空間) モデリング-02 (Maya, Fusion, Blender)	ステージBに必要なパーツ、テクスチャを作成する。 [習得目標] 自分がこだわる部分と流す部分を考えて、必要パーツ作成方法の習得
10	ステージ-B (室内空間) アニメーション-01 (Maya)	ステージBに必要なアニメーションを設定する。 [習得目標] 階層構造をを考えて、アニメーションごとのパーツ管理方法の習得
11	ステージ-B (室内空間) アニメーション-02 (Maya, Unreal)	作成したパーツ、アニメーションをUnrealに読み込みシーンをセットする。 [習得目標] アニメートされたパーツと動かないパーツを別々に出力して、シーン内での配置とパーツ管理方法の習得
12	ステージ-B (室内空間) レンダリング-01 (Unreal)	Unrealに読み込んだシーンにライト、カメラを配置して、シーンセットを作成する。 [習得目標] ライトを使ったアニメーション、シェーダーアニメーションの設定方法の習得
13	ステージ-B (室内空間) レンダリング-02 (Unreal, DaVinci Resolve)	複数のカメラを配置して、カメラごとにシーケンサーを設定しレンダリングして、連番画像を作成する。 [習得目標] カメラのカット割とシーン構成を考えたカメラワーク、連番画像管理方法の習得
14	ステージ-C (屋外空間) モデリング-01 (Maya, Fusion, Blender)	ステージCのベースモデル、テクスチャを作成する。 [習得目標] ディスプレイメントテクスチャを使った形状作成方法の習得
15	ステージ-C (屋外空間) モデリング-02 (Maya, Fusion, Blender)	ステージCに必要なパーツ、テクスチャを作成する。 [習得目標] 樹や植物、岩等自然形状のモデリング方法の習得
16	ステージ-C (屋外空間) アニメーション-01 (Maya)	ステージCに必要なアニメーションを設定する。 [習得目標] カーブを使ったパスアニメーション、エクスペッションを使った連続するアニメーション設定方法の習得
17	ステージ-C (屋外空間) アニメーション-02 (Maya, Unreal)	作成したパーツ、アニメーションをUnrealに読み込みシーンをセットする。 [習得目標] アニメートされたパーツと動かないパーツを別々に出力して、シーン内での配置とパーツ管理方法の習得
18	ステージ-C (屋外空間) レンダリング-01 (Unreal)	Foliageを使った、パーツを大量配置と、Niagara Systemを使ってパーティクルを設定する。 [習得目標] Unrealの特殊機能の使い方の習得
19	ステージ-C (屋外空間) レンダリング-02 (Unreal)	HDRIを作成して環境光として設定する。 [習得目標] HDR背景作成方法と、nVidia Canvasを使った環境光の設定方法の習得
20	ステージ-C (屋外空間) レンダリング-03 (Unreal, DaVinci Resolve)	複数のカメラを配置して、カメラごとにシーケンサーを設定しレンダリングして、連番画像を作成する。 [習得目標] カメラのカット割とシーン構成を考えたカメラワーク、連番画像管理方法の習得
21	ステージ-D (ステージA) アニメーション (Maya)	ステージD(ステージモデルはステージAを使用)に必要なアニメーションを設定する。 [習得目標] 階層構造をを考えて、アニメーションごとのパーツ管理方法の習得
22	ステージ-D (ステージA) レンダリング-01 (Unreal)	Motion Designを使って、シーン内に特殊効果的なアニメーションを追加する。 [習得目標] Motion Designの使い方の習得

回	テ ー マ	内 容
23	ステージ-D (ステージA) レンダリング-02 (Unreal, DaVinci Resolve)	複数のカメラを配置して、カメラごとにシーケンサーを設定しシーンを仕上げる。 [習得目標] カメラのカット割とシーン構成を考えたカメラワークの習得
24	動画仕上げ-01 (Maya, Unreal)	ステージAを仕上げ、レンダリングして連番画像を作成する。 [習得目標] データ管理方法の習得
25	動画仕上げ-02 (Maya, Unreal)	ステージBを仕上げ、レンダリングして連番画像を作成する。 [習得目標] データ管理方法の習得
26	動画仕上げ-03 (Maya, Unreal)	ステージCを仕上げ、レンダリングして連番画像を作成する。 [習得目標] データ管理方法の習得
27	動画仕上げ-04 (Maya, Unreal)	ステージDを仕上げ、レンダリングして連番画像を作成する。 [習得目標] データ管理方法の習得
28	動画編集-01 (DaVinci Resolve)	ステージごとに管理された連番からカット割りを考えて、ステージごとに動画にまとめる。 [習得目標] カラー補正とエフェクトの使い方の習得
29	動画編集-02 (DaVinci Resolve)	ステージごとに管理された連番からカット割りを考えて、ステージごとに動画にまとめる。 [習得目標] カラー補正とエフェクトの使い方の習得
30	動画編集-03 (DaVinci Resolve)	編集した全てのステージを1本の動画としてまとめ、ステージに合わせた効果音BGMを追加し、タイトルを追加して最終動画を仕上げる。 [習得目標] サウンド、効果音の取り込みと動画内のタイミングに合わせた配置方法、動画仕上の習得
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、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] 静止画は全てJPG、動画はMPEG4で指定日時に提出すること。欠席した場合は、授業内容を聞き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
ゼミ(総合デザイン)Ⅱ	ゼミ(総合デザイン)Ⅱ	富田 慎治、稲津 綾乃
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	4単位
科目のねらい		
【富田】IllustratorやPhotoshopを活用し、業界で必要とされるグラフィックデザインを習得する。ポートフォリオのブラッシュアップを行いクオリティをより高レベルに仕上げる。 【稲津】CLIP STUDIOなど2D系のソフトを使用し形状に破綻のないイラストを描けるようになることを目標とする。また、3DソフトMayaを使い、作成したイラストを実際に3D化させる技術を習得する。		
授 業 の 概 要		
【富田】《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。 1：アイディア出しから仕上げ作業までのスケジュール管理を行う。 2：印刷物のデザインに必要な知識を実践的に学ぶ。企業へ提出出来るポートフォリオを制作する。 【稲津】《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。改めて復習を兼ねて基礎的なことを交えながら、ソフトの使用方法から2Dイラストを作成するにあたっての技術的なことを、課題を通して学ぶ。正しい形状を調べ、見ることで空間認識能力を養う。		
授業終了時の到達目標		
【富田】【専門知識スキル】：スケジュール管理ができる。 レタリング基礎の理解。 IllustratorやPhotoshopを使用して疑似3Dオブジェクトの作成が出来る。 ポートフォリオクオリティをより高レベルに仕上げる。 【社会人基礎力】：主体性、働きかけ力、実行力。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 【稲津】【専門知識スキル】：2Dソフトの基本的な操作・イラスト作成ができる。作品を期間内に「完成」させることができる。【社会人基礎力】：主体性、働きかけ力、実行力。モデリング、アニメーション制作を通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見		
回	テ ィ マ	内 容
1	【富田】(1)講義計画等の説明 (2)課題1：リーフレット制作	授業の説明 課題説明 企画・アイディア出し1
2	【富田】課題1：リーフレット制作	企画・アイディア出し2
3	【富田】課題1：リーフレット制作 【課題提出】	企画・アイディア出し3
4	【富田】課題1：リーフレット制作	リーフレット制作1
5	【富田】課題1：リーフレット制作	リーフレット制作2
6	【富田】課題1：リーフレット制作 【課題提出】	リーフレット制作3
7	【富田】課題2：立体ロゴ制作	レタリング作成
8	【富田】課題2：立体ロゴ制作	Illustratorのパスツール、3Dフィルタによる3Dドキュメント作成。

回	テ ー マ	内 容
9	【富田】課題2：立体ロゴ制作 【課題提出】	仕上げ作業
10	【富田】課題3：ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	課題説明 ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ1
11	【富田】課題3：ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ2
12	【富田】課題3：ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ3
13	【富田】課題3：ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ4
14	【富田】課題3：ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ5
15	【富田】課題3：ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ6
1	【稲津】(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分） (2) SDキャラクター制作	(1)授業内容と今後の予定の説明。(2)作るに当たっての注意事項。(3)作例を見ながら実際に作っていく。(4)資料集め 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
2	【稲津】SDキャラクター制作	(1)ラフ画。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
3	【稲津】SDキャラクター制作	(1)キャラクターの三面図、立ち絵の作成。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
4	【稲津】SDキャラクター制作	(1)ペン入れ。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
5	【稲津】SDキャラクター制作	(1)下塗り。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
6	【稲津】SDキャラクター制作	(1)色つけ、仕上げ等。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
7	【稲津】キャラクターモデリング	(1)授業内容の説明と注意事項。(2)基本的な操作のおさらい。(3)作例を見ながら実際に作成していく。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット

回	テ ー マ	内 容
8	【稲津】キャラクターモデリング	(1)モデリング。難しい場合は素体から改造。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
9	【稲津】キャラクターモデリング	(1)形状作成。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
10	【稲津】キャラクターモデリング	(1)UV展開。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
11	【稲津】キャラクターモデリング	(1)マテリアル設定。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
12	【稲津】キャラクターモデリング	(1)テクスチャーの作成。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
13	【稲津】キャラクターモデリング	(1)形状の調整など、UVの位置合わせ。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
14	【稲津】キャラクターモデリング	(1)調整作業。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
15	【稲津】キャラクターモデリング	(1)仕上げ等。 【持参物】：ノートPC、筆記具、ペンタブレット
教科書・教材		
【富田】・基本操作資料 ・4線紙 【稲津】なし		
予習・復習		
【富田】授業内で提示する課題について各締切日にあわせ提出できるようにする。 【稲津】(1)課題の締切日に合わせて各自提出できるようにしておくこと。 (2)出席できなかった場合、サーバー内の「授業内容まとめ」にて復習しておくこと。		
評価項目（評価の方法）		
【富田】【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、課題未提出の場合は単位取得不可。 【稲津】【評価の観点】：・制作に必要な手順をメモなど自身が覚えられる形で残し、実作業が出来ているか。・分からないことに対して質問し、作業を進めることができていないか。・時間がうまく使えているか。 【評価項目（評価の方法）】：作品70%、授業態度20%、コミュニケーション能力10%を総合的に判断して評価し、課題未提出の場合は単位取得不可。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
映像編集	映像編集	田代 大蔵
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		
動画制作のプロセスの応用を理解する。キーフレームアニメーションの応用とデジタルビデオカメラによる実写撮影応用スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カット編集の応用、各種エフェクト処理により動画を制作する。 各アドビソフトとの連携をします。		
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。 3Dレイヤーの応用を学びます。流行の平面グラフィックを空間的に見せる表現を学びます。 タイポグラフィーとグラフィックスで奥行き感を出した映像の作り方を学びます。その中でイラストレータとの連携の応用を学びます。HD映像に合わせたイラレの設定や扱い方を習得します。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】 モーショングラフィックスと実写映像の合成の応用を学びます。 撮影もより実践的な撮り方を覚えます。 【社会人基礎力】：課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性		
回	テ ー マ	内 容
1	●導入レクチャー	1. 科目の狙い 2. 到達レベル 3. 講義計画等の説明
2	3Dレイヤーを使った空間的映像1	各ウインドウ、機能の理解。
3	3Dレイヤーを使った空間的映像2	被写界深度をシミュレートします。 カメラワークの理解。
4	3Dレイヤーを使った空間的映像3	トラッキングの理解。
5	空間的モーショングラフィックスの自由制作1	コンテ制作（モーショングラフィック、実写のみでも構わないが、3Dレイヤーを使うこと） （映像素材の仕様はNG）
6	空間的モーショングラフィックスの自由制作2	映像編集 基本ビジュアルの制作。
7	空間的モーショングラフィックスの自由制作3	映像編集
8	空間的モーショングラフィックスの自由制作4	講評

回	テ ー マ	内 容
9	空間的モーショングラフィックスの自由制作5	講評時の修正作業。
10	自由制作1	コンテ制作（卒業制作につなげられると○） （映像素材の仕様はNG）
11	自由制作2	映像編集 基本ビジュアルの制作
12	自由制作3	映像編集
13	自由制作4	映像編集
14	自由制作5	映像編集 音源・効果音入れ。 フィニッシング。
15	自由制作6	講評
教科書・教材		
【持参物】PC		
予習・復習		
各授業で指示をします。		
評価項目（評価の方法）		
映像の意図が伝わっているか、美しいかで判断します。 企画、構成を行い撮影し、編集し、デザインする。 その一連で作品が想いを伝えているか、人の気持ちに伝わる美しいデザインになっているかを重要視します。		
その他		
特になし		

科目名	授業名	担当教員
プランニング	プランニング	竹田 周平
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		
綿密なリサーチ作業を通して、コンセプトから「ぶれない」ことを意識した作品提案を図り、実務を意識した実践力要請を目指す。 第三者に対し、セールスポイントを明確にできることを学ぶ。 同時にポートフォリオのブラッシュアップを狙う。		
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。 ・企画立案・企画計画に対するスケジュール管理し、各種ツールを具体化するまで、流れの全体を見ることを学ぶ。テーマに対し、必要かつ第三者に対し効率的なツールを明確にする。 ・コンセプトとツールの種類やデザインを通し、伝えるべきことをわかりやすくアピールする。		
授業終了時の到達目標		
1、レクチャー：プラン・スケジュール管理と成果の目標設定（適量および定量的な目標設定）の重要性の理解。 2、テーマに対してのリサーチ：「わからない」「知らない」ことをなくすべき作業の徹底および他角度よりの見え方を自ら発見していく。第三者を意識する。 【社会人基礎力】：柔軟性、状況判断力、計画力、主体性		
回	テ ィ マ	内 容
1	■第1課題【スポーツチームの提案】	プラン・スケジュール管理と成果の目標設定（適量および定量的な目標設定）の重要性。 地域密着型スポーツチームを提案し各種ツールを制作。
2	第1課題【スポーツチームの提案】	・提案したスポーツチームと地域のリサーチ・デザインのイメージ（背骨）を固める ・地域を深く理解する・地域に対しチームの位置づけ→コンセプトメイクへ
3	第1課題【スポーツチームの提案】	・ネーミング・チームロゴ制作 ・地域との関連づけを意識してキーワードやビジュアルのアイデア出し、 ・ロゴのアイデアスケッチ→フィニッシュワーク：PC、手描きどちらでも可
4	第1課題【スポーツチームの提案】	◎ユニホーム提案 ・各スポーツでのユニホームのあり方 ・ロゴや色の配置、レイアウト→ユニホームデザイン
5	第1課題【スポーツチームの提案】	■中間意見交換会 ◎グッズの提案 ・各スポーツに関係する、効果的なグッズのリサーチ（チーム設定より引き続き） →デザイン
6	第1課題【スポーツチームの提案】	◎スポーツチーム提案書 ・コンセプト ・制作物（ロゴ、ユニホーム、グッズ）をA4にレイアウト
7	第1課題【スポーツチームの提案】	◎各ビジュアルの作り込み
8	第1課題【スポーツチームの提案】	発表 ※第1課題作品提出までの7週で上記項目の作業内容を第1項でスケジュールしスケジュールシートを制作する。

回	テ ー マ	内 容
9	第2 課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	クライアントによるレクチャー、方向性の提示、質疑応答
10	第2 課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎ネーミングや文字デザイン制作 ・ターゲット、立地やイメージを意識してキーワードやビジュアルのアイデア出し ・ロゴのアイデアスケッチ→フィニッシュワーク：PC、手描きどちらでも
11	第2 課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎前週の継続作業
12	第2 課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	中間意見交換会 ◎現時点で出そろっているものを全て出し、クラスメイトの意見をもらう
13	第2 課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	最終デザイン案のアップ
14	■第2 課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	最終デザイン案のアップ、発表ビジュアルの制作、発表のデモ
15	第2 課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	クライアントを交えてのプレゼンテーション
教科書・教材		
使用の有無に関わらずPC		
予習・復習		
各授業で指示をします。		
評価項目（評価の方法）		
1、企画提案 2、実制作 3、発表及び講評とフィードバックという行程で進行 ■スケジュールから制作物までがコンセプトに基づいていること各自設定した「チーム」や「店」に対しての理解ができているか /制作したスケジュール（適量・定量）どおり作業が行われているか/各ツールがコンセプトの同じイメージ・同じウエイトで 具体化・展開されているか/第三者への提案書として美しくレイアウトできているか		
その他		
特になし		

科目名	授業名	担当教員
ゼミ(DTP&デジタルサウンド)Ⅲ	ゼミ(DTP&デジタルサウンド)Ⅲ	江並 哲志、早川 玲子
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		
【DTP演習】実務に限りなく近いデザインツールを「Illustrator」、「Photoshop」をベースに制作する。文字組み中心の新聞広告、二つ折リーフレット等のレイアウト技術を学び実践力を身につける。ポートフォリオ等の充実を図ることも目的とする。 【デジタルサウンド】PC環境で音楽を制作する。個人作品（映像、Webなど）のクオリティ向上のためのBGM・効果音の当てはめ方、音の基礎知識・音響知識、音に関わる知識全般を広く身につける。		
授 業 の 概 要		
【DTP演習】《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。印刷発行物原稿をデザインする事でレイアウト感覚を磨き、入稿データに仕上げる技術を学ぶ。文字組みを中心にレイアウト技術を学び規格物の認識も含め、実務に近い原稿制作を行う事で実践力を身につける。 【デジタルサウンド】PC上で取り扱う音データの基礎知識を身につける。音の影響力を学び、効果的な音楽の付け方、効果音の付け方、バランス、音響などの基礎力、応用力を身につける。		
授業終了時の到達目標		
【DTP演習】デザインの基礎であるレイアウトおよび文字組みをベースに紙面構成の習得と創造性を養う。仕事ベースで捉えたイラストの作画にも取り組むことで企画力や実践感覚を養う。 【デジタルサウンド】デジタル音声データの多種多様なフォーマットを学び、様々なメディアに対応できる。オリジナルの映像作品に「音楽」、「効果音」を、「空間把握」、「心理状況」など描写に合わせてバランスよく付けることができる。		
回	テ ー マ	内 容
1	●第1課題【新聞広告 全5段_1】 それぞれの原稿内容に適した読みやすい整った紙面作りについて レクチャー	新聞広告の種類を説明。 トンボを使用しない広告枠原稿の制作、整列パレットの活用、有効的なガイドの付け方をレクチャー 効率のよい編集操作方法をレクチャー
2	●第1課題【新聞広告 全5段_2】 情報が伝わりやすい紙面構成を目指し、レイアウト能力を養う	文字設定（フォントの扱い方、文字ズメ、長文の流し込み）、効率のよい処理法（文字組みが同じ場合の編集処理）をレクチャー、 文字間・行間調整を学び、写真・ロゴを配置して整ったレイアウトに仕上げる。
3	●第1課題【新聞広告 全5段_3】 ●第2課題【カード会社 2つ折リーフレット制作 1（グループワーク）】 各面の操作・作業手順レクチャー(規格外の制作物、有効的なガイド活用)	【新聞広告】最終修正、完成、データ整理 【カード会社リーフレット】[表面] 中央揃えの文字設定術、テキストボックス使用の文字流し込み。 ガイド活用しての文字組み。両面の使用色イメージ統一。
4	●第2課題【カード会社 2つ折リーフレット制作 2（グループワーク）】 各自担当箇所を作業	[中面] 文字組みパターンが同じ場合の編集処理法、回り込み文字、編集しやすい文字の扱い方の違い（パラ打ち文字と長文）を説明。 ビクト作成、保存形式。表組の作成法を学ぶ。
5	●第2課題【カード会社 2つ折リーフレット制作 3（グループワーク）】 表紙・宛名面を合体、チーム内で校正	表紙と宛名面を合体させた表面と中面の両面全てを チーム全員でチェックしあい修正、チーム内で完成させる
6	●第2課題【カード会社 2つ折リーフレット制作 4（グループワーク）】 チーム内で他チームの原稿チェック(プリント書込み)	他チームの原稿チェックもすることで気づける目を養う。 修正箇所は担当外部分を修正。 初校・再校データと修正後の最終データを収集。
7	●第3課題【スマホケース制作 1】 or 【フェイスバック（マスク）制作 1】 専用フォーマットにてデザイン制作	ターゲット・商品コンセプト・設定価格の絞り込み、 オリジナルキャラクター・シリーズ（色、香り、生き物）の案出し、作画 【持ち物】作画で必要な場合はペンタブレット
8	●第3課題【スマホケース制作 2】 or 【フェイスバック制作 2】 店頭販売用パッケージも制作	最終原稿A4トンボ付（ケース本体、店頭販売用パッケージ、コンセプトなど文章配置）、 配置データ含むデータ整理、全作品を掲示し意見交換、人気商品を選ぶ 【持ち物】作画で必要な場合はペンタブレット

回	テ ー マ	内 容
9	【デジタルサウンド】(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分） (2)デジタルサウンドの世界を紹介 (3)ACID MUSIC Studioの基礎	音楽業界、ゲーム業界など、どう業界と係っているかを説明。●ACID MUSIC Studioの使い方をレクチャー（その1）ループ素材から楽曲を構成し、編集方法をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供 ●ACID proの使い方をレクチャー（その2）ループ素材からリズムを作成
10	プラグインの説明、エフェクターの歴史から仕組みを知る。 ミックスバランスの取り方を知る。 WAVとして書き出すまでを説明	●ACID MUSIC Studioの使い方をレクチャー（その3）プラグインを使用し、エフェクターの種類、使い方をレクチャー。 全体のミックスバランスの取り方/バウンス（wavデータとして書き出す）までの方法をレクチャー。
11	第1課題制作	第1課題（その1）ループ素材から既存の楽曲を元にリミックスを作成しながら、使い方のおさらい
12	動画と音の関係を学ぶ。	動画に音をつける（MA）をレクチャー。
13	オリジナル作品（動画）に音をつける	自分のオリジナル動画に音をつけてみる。
14	第2課題制作	自分のオリジナル動画に音をつけてみる。
15	第2課題制作と発表と総括	作った作品の客観性を身につける。 音からの影響を受ける作品の見え方の客観性。
教科書・教材		
【DTP演習】プリント配布。持参：作画で必要な場合はペンタブ 【デジタルサウンド】口頭とホワイトボードで説明。持参：イヤホン		
予習・復習		
【DTP演習】課題について、各締切日に提出できるよう制作する 【デジタルサウンド】各授業で指示をします。		
評価項目（評価の方法）		
【DTP演習】課題で制作した作品（編集技術、レイアウト感覚の向上、作品精度）、課題への取り組み方、データ提出 【デジタルサウンド】課題にて評価		
その他		
【DTP演習】授業終了時には必ず、作業途中でであってもその日のプリントアウトと日付つきデータを提出		

科目名		授業名	担当教員
就職研究Ⅰ		就職研究Ⅰ	上田 光孝、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			
企業は4月以降、採用活動から実際に内定を出す期間に移り、学生が自己の就職先を決定する1年となる。 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】：卒業後の希望進路について深く考え、就職活動する。内定を獲得することができる。 【社会人基礎力】：主体性、働きかけ力、実行力。（詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照）。 就職活動を通して、自己に不足している力を見つけ、対応できる力を養う。			
回	テ ー マ		内 容
1	就職活動状況の自己棚卸 企業研究、採用のポイント 春休み活動把握		春休みの就職活動の棚卸 企業サイトの見るべきポイント 何を調べるか、どこを見るかを知る 【持参物】
2	活動状況把握、エントリーシート、履歴書作成 志望動機以外の項目の見直し 春休み活動把握		面談実施 冬季インターンシップ体験を踏まえた就職先の選択 エントリー 【持参物】
3	活動状況把握、エントリーシート、履歴書作成 志望動機以外の項目の見直し 春休み活動把握		面談実施 冬季インターンシップ体験を踏まえた就職先の選択 エントリー 【持参物】
4	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談		個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
5	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談		個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
6	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談		個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
7	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談		個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
8	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談		個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】

回	テ ー マ	内 容
9	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談	個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
10	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談	個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
11	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談	個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
12	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談	個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
13	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談	個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
14	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談	個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
15	活動状況把握 未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う 未内定者担任面談	個別面談実施 未活動者はキャリアセンターツアー エントリー企業検索（情報センターで実施） 【持参物】
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）		
【評価の観点】：1.授業参加態度が良好であること 2.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 【評価項目（評価の方法）】：平常点（授業受講姿勢など）、課題評価: 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		
【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 【その他】：3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施		

科目名	授業名	担当教員
卒業制作	卒業制作(3D)	竹田 周平、村松 秀幸
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	
科目のねらい		
集大成として個々が持つイメージを具現化(動画化)する。学生ならではの斬新な切り口明快なメッセージを持ち時間的な蓄積を感じる作品。もしくはデザインセンスの溢れる作品を目指す。 実社会でのデザイナー業務は長時間にわたるプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。		
授 業 の 概 要		
集大成として個々が持つイメージを具現化(動画化)する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち時間的な蓄積を感じる作品。もしくはデザインセンスの溢れる作品を目指す。 実社会でのデザイナー業務は長時間にわたるプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。		
授業終了時の到達目標		
≪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。 個別のテーマ、コンセプトに沿った3D動画等の作品を制作する。 動画作品は2分程度。スケジュールに対する工程管理、工程修正を通じて長期間に渡る作品制作過程を学ぶ。 時間的な蓄積をいかにコンセプトや最終成果物に反映させていくかを学ぶ。 ≪社会人基礎力≫計画力、主体性、実行力、傾聴力、状況判断力		
回	テ ー マ	内 容
1	1.科目の狙い、2.到達レベル 3.授業計画などの説明 4.コンセプトシートに基づき内容精査	コンセプトシートとイメージボードを元に提案内容を共有し講師からアドバイスを受ける。
2	コンセプトシートに基づき内容精査。	コンセプトシートとイメージボードを元に提案内容を共有し講師からアドバイスを受ける。
3	制作工程表の書き方レクチャー	コンセプトシートに基づきスケジュール表(ガントチャート)を作成。
4	「実制作」絵コンテ制作	コンセプトをベースに絵コンテ制作を行う。
5	「実制作」絵コンテ制作	コンセプトをベースに絵コンテ制作を行う。
6	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	絵コンテから必要な素材をリストアップし制作する。(2D、3D、音素材など)
7	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	絵コンテから必要な素材をリストアップし制作する。(2D、3D、音素材など)
8	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	絵コンテから必要な素材をリストアップし制作する。(2D、3D、音素材など)

回	テ ー マ	内 容
9	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	・ 各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
10	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	・ 各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
11	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	・ 各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
12	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	遅れている部分を各自でフォローし、 中間発表会に備える。
13	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	遅れている部分を各自でフォローし、 中間発表会に備える。
14	「実制作」①素材作成 (2D、3D、音素材など)	遅れている部分を各自でフォローし、 中間発表会に備える。
15	「実制作」②編集作業	素材を編集ソフト(AfterEffects等) を使って動画として構成する。
16	「実制作」②編集作業	素材を編集ソフト(AfterEffects等) を使って動画として構成する。
17	「実制作」②編集作業	素材を編集ソフト(AfterEffects等) を使って動画として構成する。
18	「実制作」②編集作業	・ 各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
19	「実制作」②編集作業	・ 各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
20	「実制作」②編集作業	・ 各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
21	「実制作」②編集作業	遅れている部分を各自でフォローし。 中間発表会に備える。
22	「実制作」②編集作業	遅れている部分を各自でフォローし。 中間発表会に備える。

回	テ ー マ	内 容
23	「実制作」②編集作業	遅れている部分を各自でフォローし。 中間発表会に備える。
24	「実制作」②編集作業	遅れている部分を各自でフォローし。 中間発表会に備える。
25	「実制作」②編集作業	遅れている部分を各自でフォローし。 中間発表会に備える。
26	「実制作」②編集作業	遅れている部分を各自でフォローし。 中間発表会に備える。
27	「実制作」レンダリング、書き出し作業	レンダリング、動画の書き出しを行う。
28	「中間発表」意見交換会	途中経過を発表し、作品の内容 進行についてお互い意見交換をする。
29	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	中間発表で出た修正点の反映、 ビジュアルシート制作 (プレゼン用の配布資料A4、2～3枚)
30	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	中間発表で出た修正点の反映、 ビジュアルシート制作 (プレゼン用の配布資料A4、2～3枚)
31	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	中間発表で出た修正点の反映、 ビジュアルシート制作 (プレゼン用の配布資料A4、2～3枚)
32	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	中間発表で出た修正点の反映、 ビジュアルシート制作 (プレゼン用の配布資料A4、2～3枚)
33	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	・各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
34	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	・各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
35	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	・各自の制作物を進める。 (工程通りに進んでいるかのチェックを スケジュール表に記入)進行の個別確認。
36	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	遅れている部分を各自フォローし、 最終プレゼンに備える。

回	テ ー マ	内 容
37	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	遅れている部分を各自フォローし、 最終プレゼンに備える。
38	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	遅れている部分を各自フォローし、 最終プレゼンに備える。
39	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作、修正」	遅れている部分を各自フォローし、 最終プレゼンに備える。
40	「最終プレゼンテーション」	コンセプト及び制作物のプレゼンテーション。
41	「卒業制作展示作成」	展示PCへのデータコンバート、 作品集用データ対応
42	「卒業制作展示作成」	展示PCへのデータコンバート、 作品集用データ対応
43	「卒業制作展示作成」	展示PCへのデータコンバート、 作品集用データ対応
44	「卒業制作展示作成」	展示PCへのデータコンバート、 作品集用データ対応
45	「最終チェック、振り返り」	振り返りシートの作成。 本課題に対してよかった点、 改善した方がいい点を共有する。
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
卒業制作	卒業制作(総合デザイン)	伊藤 秀泰、竹田 周平、MITSUME
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	
科目のねらい		
集大成として個々が持つイメージを具現化（できる限り動画化）する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。専門分野（２ＤＣＧ、映像編集、Web、DTP、CGイラスト、手描きイラスト、キャラクターデザイン等		
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。個別のテーマ、コンセプトに沿った動画、ゲームのモックアップ、Web、実写映像等2Dコンテンツ作品を制作する。動画作品は1～1分30秒程度、Webはおおよそ20画面程度のボリュームを目指す。スケジュールに対する工程管理、行程修正を通じて長期間に渡る作品制作過程を学ぶ。時間的な蓄積をいかにコンセプトや最終成果物に反映させていくかを学ぶ。		
授業終了時の到達目標		
スケジュール管理能力/質の高い作品、完成度の高い作品を判別する眼/何があっても完成させる「やり遂げる」力/期限を厳守する力 《社会人基礎力》計画力、主体性、実行力、傾聴力、状況判断力		
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） コンセプト立案＆修正（個別対応）	コンセプトシート制作（A4一枚程度） テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を提出・個々に内容検討
2	コンセプト立案＆修正（個別対応）	コンセプトシート制作（A4一枚程度） テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を提出・個々に内容検討
3	コンセプト立案＆修正（個別対応）	コンセプトシート制作（A4一枚程度） テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を提出・個々に内容検討
4	コンセプト立案＆修正（個別対応）	コンセプトシート制作（A4一枚程度） テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を提出・個々に内容検討
5	「コンセプト立案」意見交換会	コンセプトシート制作（A4一枚程度） テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を提出・個々に内容検討
6	コンセプト立案＆修正（個別対応）	具体的にコンセプトをつめつつ、キャラクター、背景のラフスケッチ、おおまかな絵コンテ制作へ入る
7	コンセプト立案＆修正（個別対応）	コンセプトシート提出者から絵コンテなどを検討、制作「制作行程表の提出」（A4一枚程度）・過去の進行例の提示
8	コンセプト立案＆修正（個別対応）	テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を再検討

回	テ ー マ	内 容
9	コンセプト立案＆修正（個別対応）	テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を再検討
10	コンセプト立案＆修正（個別対応）	テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を再検討
11	絵コンテ制作	動画全体の絵コンテ制作・コンセプトの修正→コンセプトシートの再提出
12	絵コンテ制作	動画全体の絵コンテ制作・コンセプトの修正→コンセプトシートの再提出
13	絵コンテ制作	動画全体の絵コンテ制作・コンセプトの修正→コンセプトシートの再提出
14	絵コンテ制作	動画全体の絵コンテ制作・コンセプトの修正→コンセプトシートの再提出
15	絵コンテ制作	動画全体の絵コンテ制作・コンセプトの修正→コンセプトシートの再提出
16	絵コンテ意見交換会	動画全体の絵コンテ制作・コンセプトの修正→コンセプトシートの再提出
17	絵コンテ修正	各自の制作物を進める 行程通りに制作が進んでいるかのチェックをチェック表に記入し提出させる。 進捗状況を個別に聞いていく
18	実制作	各自の制作物を進める 行程通りに制作が進んでいるかのチェックをチェック表に記入し提出させる。 進捗状況を個別に聞いていく
19	実制作	各自の制作物を進める 行程通りに制作が進んでいるかのチェックをチェック表に記入し提出させる。 進捗状況を個別に聞いていく
20	実制作	各自の制作物を進める 行程通りに制作が進んでいるかのチェックをチェック表に記入し提出させる。 進捗状況を個別に聞いていく
21	実制作	各自の制作物を進める 行程通りに制作が進んでいるかのチェックをチェック表に記入し提出させる。 進捗状況を個別に聞いていく
22	実制作	遅れている部分を各自でフォローし、中間報告会に備える

回	テ ー マ	内 容
23	実制作	遅れている部分を各自でフォローし、中間報告会に備える
24	実制作	遅れている部分を各自でフォローし、中間報告会に備える
25	実制作	効率的に作業を進める
26	実制作	効率的に作業を進める
27	実制作	効率的に作業を進める
28	実制作	効率的に作業を進める
29	実制作	効率的に作業を進める
30	「中間発表」意見交換会	途中経過を発表し、作品の内容、進捗についてお互いに意見交換を行う
31	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
32	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
33	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
34	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
35	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
36	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作

回	テ ー マ	内 容
37	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
38	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
39	最終プレゼンテーションに向けての修正	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
40	最終プレゼンテーション（日時未定）	中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作
41	展示に向けての手直し	展示P Cへのデータコンバート ・作品集用データ作成
42	展示に向けての手直し	展示P Cへのデータコンバート ・作品集用データ作成
43	展示に向けての手直し	展示P Cへのデータコンバート ・作品集用データ作成
44	展示に向けての手直し 展示に向けての手直し	展示P Cへのデータコンバート ・作品集用データ作成
45	展示に向けての手直し	展示P Cへのデータコンバート ・作品集用データ作成
教科書・教材		
PC、ノート（卒業制作用に新調してください）、記憶メディア		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
・時間的な蓄積を感じること ・出席率 ・メ切が厳守された課題の提出		
その他		
特になし		

科目名	授業名	担当教員
プロジェクト型科目	プロジェクト型科目	馬場 陽子、田淵 智子、伊藤 秀泰、安江 由実子
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		
総合デザイン学科で身につけた幅広い視点を生かし3コースが協力して産学連携にて課題に取り組む。実社会に出る前にビジネスマナーを実践しデザイナーの役割について考察する。既存の施設に対してデザイナーとして地域貢献・提案できることを考え、アピールできる企画力を養う。		
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。依頼内容に対して、3コース合同チームによるアイデア提案を行う。コースが協力して成果物（企画書、プレゼンテーションアイテム、展示用パネル）を作成する。		
授業終了時の到達目標		
実在のクライアントに対して集客や認知度アップ、販売促進を目的としたイベントや販促物などといった、デザインの役割を意識した企画をチームで提案・プレゼンテーションする。【専門知識スキル】：スケジュール管理能力。/質の高い作品、完成度の高い作品を判別する眼。/チームによる連帯を生かす能力 【社会人基礎力】：計画力 ・ 主体性 ・ 実行力 ・ 傾聴力 ・ 柔軟性 ・ 状況判断力 ・ 規律性 ・ ストレスコントロール力		
回	テ ー マ	内 容
1	9/19(合同－①) レクチャー、課題内容と科目の狙い、講義計画等の確認。チームメンバーの自己紹介。日報の説明。	現地視察の内容をまとめ、提案の目的と対象エリアを定める。どのような魅力を付加するかを考察しテーマ案を作成する。
2	9/24(馬－①) テーマ案の確認→決定。コンセプト案を作成する。	現地視察の内容をまとめ、提案の目的と対象エリアを定める。どのような魅力を付加するかを考察しテーマ案を作成する。
3	9/26(合同－②) 中間プレゼンテーションに向けた、企画案（仮）をまとめる。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。日報の記入。
4	10/1(馬－②) 中間プレゼンテーションに向けた、企画案（仮）をまとめる。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。
5	10/3(合同－③) 中間プレゼンテーションに向けた、企画案（仮）をまとめる。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。日報の記入。
6	10/8(馬－③) 中間プレゼンテーションに向けた、企画案をまとめる。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。
7	10/10(合同－④) 中間プレゼンテーションに向けた、企画案をまとめる。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。日報の記入。
8	10/15(馬－③) 中間プレゼンテーションに向けた、企画案をまとめる。	企画書の確認、ブラッシュアップ作業。

回	テ ー マ	内 容
9	10/17(合同ー⑤) 中間プレゼンテーションの準備。	企画書（仮）、プレゼンテーションデータ、サンプルなどの準備とプレゼン時の動作確認をする。日報の記入。
10	10/24(合同ー⑥)〈東谷山フルーツパーク様来校〉 中間プレゼンテーション。企画案の内容についてプレゼンし、東谷山フルーツパーク様のニーズを把握する。	各チームの提案内容・進行の確認。今後のブラッシュアップに向けた情報の共有、方向性の確認をする。 【持参物】企画書、プレゼンテーションデータ、筆記用具、メモ帳、PC
11	10/29(馬ー⑤) 中間プレゼンテーション後のブラッシュアップ部分の確認。	東谷山フルーツパーク様のアドバイスや所感から、懸念点はないか、プラスするアイデアや変更点と今後のスケジュールをチームで共有する。
12	10/31(合同ー⑦) 本制作スタート。企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。日報の記入。
13	11/5(馬ー⑥) 本制作スタート。企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。
14	11/7(合同ー⑧) 企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。日報の記入。
15	11/12(馬ー⑦) 企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。
16	11/19(馬ー⑧) 企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。日報の記入。
17	11/26(馬ー⑨) 企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。
18	11/28(合同ー⑨) 企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。日報の記入。
19	12/5(合同ー⑩) 企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。原寸大サンプルの確認。
20	12/10(馬ー⑩) 企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）のデザイン。	チーム内、各自の役割に沿った、実制作。原寸大サンプルの確認。日報の記入。
21	12/12(合同ー⑪) 企画に沿った制作物（企画書、販促物などデザイン制作物、リサーチ内容のビジュアル化など）の完成。	完成した制作物の最終確認。
22	12/17(馬ー⑪) 最終プレゼンテーションの準備、デモンストレーション。	企画書、プレゼンテーションデータ、サンプルなどの準備とプレゼン時の動作確認をする。

回	テ ー マ	内 容
23	12/19(合同－⑫) 最終プレゼンテーション。〈東谷山フルーツパーク様来校〉	各グループ毎にプレゼンを行い総合力をアピールする。聞き手の立場に立った最適なプレゼンテーションを意識し、提案内容を構成しクライアントに魅力を伝える。【持参物】企画書、プレゼンテーションデータ、原寸大サンプル、筆記用具、メモ帳、PC
24	1/7(馬－⑫) 展示パネル制作。グループの特色を生かした提案内容を、美しくパネルにデザインする。	データの最適化、美しいパネルデザインに向けた案出し作業。
25	1/9(合同－⑬) 展示パネル制作。グループの特色を生かした提案内容を、美しくパネルにデザインする。	データの最適化、美しいパネルデザインに向けたデザイン作業。
26	1/14(合同－⑬) 展示パネル制作。グループの特色を生かした提案内容を、美しくパネルにデザインする。	デザインチェック。必要な情報とレイアウトの確認、文字校正。
27	1/21(馬－⑭) 展示パネル制作。グループの特色を生かした提案内容を、美しくパネルにデザインする。	デザインチェック。必要な情報とレイアウトの確認、文字校正。原寸大モノクロプリントのチェック。
28	1/23(合同－⑭) 展示パネル制作。グループの特色を生かした提案内容を、美しくパネルにデザインする。	デザインチェック。必要な情報とレイアウトの確認、文字校正。原寸大モノクロプリントのチェック。入稿データの準備。
29	1/28(馬－⑮) 適正な入稿データの作成→入稿。	チーム毎にパネルデータの入稿作業。
30	1/30(合同－⑮) 制作物の振り返りと展示物の準備。	授業の振り返り。
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【受講ルール等】：専門分野（ビジュアル、C G、インテリア）講師が学生からのリクエストに対し専門性の高いアドバイスを実施/講師個別で判断しにくい状況が生じた場合は申し送りを常に行い、情報共有する【採点基準】・時間的な蓄積を感じること・グループワークの貢献度と自主性・出席率・〆切が厳守された課題の提出・制作プロセスと成果物のクオリティ		
その他		
なし		

科目名		授業名	担当教員
就職研究Ⅱ		就職研究Ⅱ	伊藤 秀泰、岸本 雅樹、柴田 美佳
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	1単位
科目のねらい			
企業は4月以降、採用活動から実際に内定を出す期間に移り、学生が自己の就職先を決定する1年となる 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》デザイン業界実務経験がある教員が担当する。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】：卒業後の希望進路について深く考え、就職活動する。内定を獲得することができる。 【社会人基礎力】：主体性、働きかけ力、実行力。就職活動を通して、自己に不足している力を見つけ、対応できる力を養う。			
回	テ ー マ	内 容	
1	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	
2	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	
3	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	
4	[PROGテスト実施]就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	[PROGテスト実施]一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	
5	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	
6	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	
7	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	
8	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	

回	テ ー マ	内 容
9	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時
10	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時
11	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時
12	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時
13	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時
14	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時
15	授業を振り返って	就職活動を振り返って自分が得たことと今後の展望をディスカッション。
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、課題提出は担任が改修、翌授業で必要があれば学生へ返却 【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】 ：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）】 ：平常点（授業受講姿勢など）、課題評価、出席率。ただし出席率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、ディスカッションと実習 【持参物】 ：筆記用具、PC		