

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース		1 年
科 目 名	Illustrator 演習基礎	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田和 彩
時 間 数	前期：48時間 / 後期： 時間	実務経験：東京の映像会社と、ゲーム会社で作品制作・ディレクションを行った経験を活かし、基礎と実務に即した指導を行う。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザイン・印刷などの DTP 業界において、標準となっているグラフィックデザインソフト Adobe Illustrator の描画作成、グラデーションのコントロール、高度なグラフィックスタイルの作成など、多くの機能を身に付ける。そして効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、スタンダードの取得を目指す。		
目指す検定・資格	サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 スタンダード		
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に活かす。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	基本的な操作をテキストを使用して解説する。 検定を通して、ツールの使用方法や図形の作成方法を学習する。		
到 達 目 標	「Illustrator クリエイター能力認定スタンダード」合格を目指す。		
成 績 評 価 方 法	期末試験（55%）、検定試験結果（40%）出欠席（5%）		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	<ul style="list-style-type: none"> ・ Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 ・ Illustrator クリエイター能力認定試験 問題集 ・ 世界一わかりやすい Illustrator 操作とデザインの教科書 		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科 目 名	Photoshop 演習基礎	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目	
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田和 彩	
時 間 数	前期：40時間 / 後期： 時間	実務経験：東京の映像会社と、ゲーム会社で作品制作・ディレクションを行った経験を活かし、基礎と実務に即した指導を行う。		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザイン・印刷などの DTP 業界において、標準となっている画像編集ソフト Adobe Photoshop の画像の加工、調整等、多くの機能を身に付ける。そして、効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、スタンダードの取得を目指す。			
目 指 す 検 定 ・ 資 格	サーティファイ主催 Photoshop クリエイター能力認定試験 スタンダード			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に活かす。			
そ の 他				
	前 期			
授 業 の 概 要	基本的な操作をテキストを使用して解説する。 検定を通して、ツールの使用方法や図形の作成方法を学習する。			
到 達 目 標	「Photoshop クリエイター能力認定スタンダード」合格を目指す。			
成 績 評 価 方 法	期末試験（55%）、検定試験結果（40%）出欠席（5%）授業態度（5%）			
テ キ ス ト ・ 副 読 本	<ul style="list-style-type: none"> ・ Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書 ・ Photoshop クリエイター能力認定試験 問題集 ・ すべての人に知っておいてほしい Photoshop の基本原則 			

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科 目 名	色彩概論 I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目	
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田 真行	
時 間 数	前期：56時間 / 後期： 時間	実務経験：印刷会社の企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての知識を理解することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。色を理論的に捉え、応用できるノウハウを習得する。実習を用いることにより楽しく分かりやすく学ぶ。			
目 指 す 検 定 ・ 資 格	文部科学省後援 色彩検定3級			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	色彩学を学ぶことで理論的な知識を理解してもらいたい。 基礎を理解したうえで視覚表現に応用し、オリジナリティを発揮することでより洗練されたデザインを創り出してほしい。			
そ の 他				
	前 期			
授 業 の 概 要	色彩学の基礎知識を習得する。			
到 達 目 標	色彩検定3級合格を目指す。			
成 績 評 価 方 法	期末試験 (25%)、検定試験結果 (25%)、確認テスト (20%)、提出物 (20%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%)			
テ キ ス ト ・ 副 読 本	色彩検定3級テキスト 配色カラーカード			

令和6年度 シラバス

学科・学年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科目名	CG 基礎	科目区分	一般科目 ・ 専門科目	
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	鈴置 勝信	
時間数	前期：26時間 / 後期： 時間	実務経験：平成元年より 3DCG 制作業務に従事。独立後に在阪 TV 局での番組映像制作の経験から講義を行う。		
科目の目的と講義内容	コンピュータグラフィックを用いてのデザインワークに際して、必要な情報リテラシー・デザインリテラシーについて体系立てて学び、実習系授業での応用技術の基礎とする。			
目指す検定・資格	CGクリエイター検定 ベーシック			
指導方法及び学生に期待すること	テキストを中心に進行する。コンピュータやネットワークシステム、デジタル画像やコンテンツデザインの基礎知識を習得することにより、魅力的な表現や、的確な情報の受発信を目指す。			
その他				
	前 期			
授業の概要	デジタルデザインを行なうために必要な基礎知識を習得する。コンピュータや周辺機器、インターネット、デジタルコンテンツ、携帯端末、知的財産権、アナログデザインの基礎などに関する幅広い知識を習得する。			
到達目標	CGクリエイター検定 ベーシック合格を目指す。			
成績評価方法	期末試験 (95%)、出欠席 (5%)			
テキスト・副読本	入門CGデザイン			

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科 目 名	3DCG 実習基礎	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目	
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	鈴置 勝信	
時 間 数	前期：37時間 / 後期： 時間	実務経験：平成元年より 3DCG 制作業務に従事。 独立後に在阪 TV 局での番組映像制作の経験から講義を行う。		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	映画やCM映像などで目にしない日は無い 3DCG 技術の仕組みと生成方法について、基本的な機能や技術を修得する。			
目指す検定・資格	特になし			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	デザイナーの表現手法の一つとして 3DCG を理解する。			
そ の 他				
	前 期			
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3DCG の特徴と効能を理解する。 ・ 3D ソフトを使用し、モデリング、ライティング、レンダリング等の基本的な制作技術を習得する。 			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3DCG の制作工程を実践できる 			
成 績 評 価 方 法	制作技術理解 (20%)、作品審査 (75%)、出欠席 (5%)			
テキスト・副読本	入門CGデザイン			

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース		1 年
科 目 名	デッサン I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	藤岡 勝利
時 間 数	前期：30時間 / 後期： 時間	実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるよう指導する。	
科目の目的と講義内容	デザイナー、イラストレーターを志す人の基礎技法の一つに「デッサン」がある。対象物やイメージを平面に定着するための「物の見方」と「描く力」を、デッサンにより育成する。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	全くの初心者から経験者までレベルに応じた個別指導を行う。デッサン力の全体的な底上げを目指す。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	静物モチーフを中心にデッサンを段階的に学習する。そのものがそこにあるように描くために光りや質感の表現を身につける。		
到 達 目 標	基礎段階で必要な「物の見方」など視覚認知の基本を理解する。透視図法や遠近法を考察し、基本形態のモチーフを線や調子で捉える力、立体や空間感を表現する力をデッサンで習得する。		
成 績 評 価 方 法	・形状理解 (25%)、陰影表現 (25%)、質感表現 (25%)、遠近感 (20%)、出欠席 (5%)		
テキスト・副読本	デザイナーのための鉛筆デッサン 山本正英著 アシェット婦人画報社		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース		1 年
科 目 名	デザイン概論	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田和 彩
時 間 数	前期： 66 時間 / 後期 時間	実務経験：東京の映像会社と、ゲーム会社で作品制作・ディレクションを行った経験を活かし、基礎と実務に即した指導を行う。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	これからデザインに携わるにあたって、必要不可欠である基礎知識を定着させる。クライアントやターゲットを意識したものづくりができるようにする。前回の内容を盛り込んだ小テストを毎回行う。		
目指す検定・資格	特になし		
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	デザインの基礎中の基礎を学ぶことで、デザインに根拠を持たせるようにする。自分のデザインに自信を持たせる。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	パワーポイント・プリントを使用してデザインの基礎的概念やレイアウトの基礎などについて解説する。座学だけでなく、グループワークや作品の制作も交える。		
到 達 目 標	就職試験に作品集の中に入れ、持参し説明できるレベルにする。		
成 績 評 価 方 法	・ 期末試験 (50%)、確認テスト (45%) 出欠席 (5%)		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	特になし		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース		1 年
科 目 名	デザイン実習基礎	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	安藤 一生
時 間 数	前期：42時間 / 後期 時間	実務経験：東京にてデザイン会社に10年勤務後、岡山にてフリーとして独立。グラフィックデザイナーとしての職務経験を活かす。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	企業ロゴを制作し、名刺・封筒・チラシ制作の実習を通じて、グラフィックソフトに慣れ、デザインのルールを学ぶ。		
目 指 す 検 定 ・ 資 格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	表面のデザインだけではなく、色数や数量によって変動するコスト意識を考慮した実践的なデザインを学び、主体的に作品制作を進める		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	商業デザインに関する基礎知識を習得し、Illustrator や Photoshop を使用し、実践的な作品を制作する		
到 達 目 標	ポートフォリオに入れる作品を制作し、説明できるレベルにする。		
成 績 評 価 方 法	ラフスケッチ (20%)、リサーチ (20%) 規約 (20%) スケジュール管理 (10%) 完成度 (25%) 出欠席 (5%)		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	ロゴデザインの現場 なるほどデザイン デザイナーのラフスケッチ		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CGデザイン学科 3DCGデザインコース		1年
科 目 名	ビジネス実務 I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	鈴置 勝信 ・ キャリア
時 間 数	前期：23 時間／後期： 時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容とする。</p>		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	<ul style="list-style-type: none"> ・ 入学時から就職を意識し、「働く意味」を理解させ、自己分析を行っていく。 ・ 社会人としてマナーの必要性を理解させるため、業界での必要とされる人材を意識させ、ロールプレイングを取り入れ、実践させていく。 		
そ の 他	時事問題に触れる時間を、積極的に取り入れる。		
	前 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学校行事に全力で取り組む。 ・ キャリアの授業を取り入れ、働く意味を知り、自己分析を行っていく。 ・ 社会人としてのマナーを身に付け、実践していく。 		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 明確な個人目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・ マナー・礼儀を身に付け、社会人としての判断ができる。 		
成 績 評 価 方 法	前期試験 (95%)、出欠席 (5%) で評価		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	<ol style="list-style-type: none"> ① ビジネスマナー基本テキスト (日本能率協会マネジメントセンター) ② 就職活動ワークブック (日本能率協会マネジメントセンター) ③ プリント・ 		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科 目 名	Illustrator 演習応用	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目	
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田和 彩	
時 間 数	前期： 時間 / 後期：42 時間	実務経験：東京の映像会社と、ゲーム会社で作品制作・ディレクションを行った経験を活かし、基礎と実務に即した指導を行う。		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザイン・印刷などの DTP 業界において、標準となっているグラフィックデザインソフト Adobe Illustrator の描画作成、グラデーションのコントロール、高度なグラフィックスタイルの作成など、多くの機能を身に付ける。そして効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、エキスパートの取得を目指す。			
目 指 す 検 定 ・ 資 格	サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 エキスパート			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。			
そ の 他				
	後 期			
授 業 の 概 要	高度な検定の学習を通して、Adobe Illustrator の深い部分まで習熟し、デザインを作成する能力を高める。			
到 達 目 標	「Illustrator クリエイター能力認定エキスパート」合格を目標。			
成 績 評 価 方 法	期末試験 (55%)、検定試験結果 (40%)、出欠席 (5%)			
テ キ ス ト ・ 副 読 本	・ Illustrator クリエイター能力認定試験 問題集			

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科 目 名	Photoshop 演習応用	科 目 区 分	一般科目 ・ <u>専門科目</u>	
開 講 期	前期 ・ <u>後期</u> ・ 通年	担 当 教 員	太田和 彩	
時 間 数	前期： 時間 / 後期：48 時間	実務経験：東京の映像会社と、ゲーム会社で作品制作・ディレクションを行った経験を活かし、基礎と実務に即した指導を行う。		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザイン・印刷などの DTP 業界において、標準となっている画像編集ソフト Adobe Photoshop の画像の加工、調整、多くの機能を身に付ける。そして、効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、エキスパートの取得を目指す。			
目指す検定・資格	サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 エキスパート			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。			
そ の 他				
	後 期			
授 業 の 概 要	高度な検定の学習を通して、グソフトの深い部分まで習熟し、デザインを作成する能力を高める。			
到 達 目 標	「Photoshop クリエイター能力認定エキスパート」合格を目標。			
成 績 評 価 方 法	期末試験 (55%)、検定試験結果 (40%)、出欠席 (5%)			
テ キ ス ト ・ 副 読 本	・ Photoshop クリエイター能力認定試験 問題集			

令和6年度 シラバス

学科・学年	CGデザイン学科 3DCG コース		1 年
科目名	グラフィックデザインI	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	佐賀根 理沙
時間数	前期： 時間 / 後期：30 時間	実務経験：岡山のメーカーで約7年間、インハウスデザイナーとしてグラフィックデザインや商品開発、ブランディングに関わる。	
科目の目的と講義内容	平面デザインの基礎習得のため、ロゴデザインをはじめとしたグラフィックデザインの基本実習通じて、制作方法やデザインの規則について学ぶ。		
目指す検定・資格			
指導方法及び学生に期待すること	前期に学んだ色彩などの知識や各種デザインソフトウェアの操作を用いて、実習課題制作に臨んでほしい。		
その他			
	後 期		
授業の概要	IllustratorやPhotoshopを使用し、作品を制作。 期日厳守で、課題提出日を区切り指導。		
到達目標	自身のポートフォリオへ収録し、就職試験等に持参し、作品説明ができるレベルにする。		
成績評価方法	制作物 (95%)、出欠席 (5%)		
テキスト・副読本			

令和6年度 シラバス

学科・学年	CGデザイン学科 3DCG コース			1年
科目名	3D 実習応用	科目区分	一般科目 ・ 専門科目	
開講期	前期 後期 ・ 通年	担当教員	鈴置 勝信	
時間数	前期：時間 / 後期：30 時間	実務経験：平成元年より 3DCG 制作業務に従事。独立後に在阪 TV 局での番組映像制作の経験から講義を行う。		
科目の目的と講義内容	映画やCM映像などで目にしない日は無い 3DCG 技術。それらの仕組みと生成方法について、「3DCG 実習基礎」の内容を踏まえて実践的な表現技術を修得する。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	3DCG 表現手法を「3DCG 実習基礎」の授業から引き続き学び、案件にあった表現を選択できるようになる。			
その他				
	前 期			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3DCG の特徴と効能の理解 ・ 制作技術の応用 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3DCG の各種表現を習得し、ポートフォリオに入れる作品を制作する 			
成績評価方法	制作技術理解 (20%)、作品審査 (75%)、出欠席 (5%)			
テキスト・副読本				

令和6年度 シラバス

学科・学年	CGデザイン学科 3DCG コース			1年
科目名	3Dモデリング I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目	
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	鈴置 勝信	
時間数	前期：時間 / 後期：30時間	実務経験：平成元年より3DCG制作業務に従事。独立後に在阪TV局での番組映像制作の経験から講義を行う。		
科目の目的と講義内容	3DCG表現で必須の造形技術について、各種モデル表現手法の特徴理解と生成方法について学ぶ。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	形状制作の過程と手法を理解し習得する。			
その他				
	前 期			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各種3Dモデル表現の特徴と生成手法の理解 ・ 基本的な造形手法の習得 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3DCGの形状制作工程を理解し、実践できる 			
成績評価方法	制作技術理解（20%）、作品審査（75%）、出欠席（5%）			
テキスト・副読本				

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース		1 年
科 目 名	デッサンⅡ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 後期 ・ 通年	担 当 教 員	藤岡 勝利
時 間 数	前期：時間 / 後期：30時間	実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるように指導する。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	デザイナー、イラストレーターを志す人の基礎技法の一つに「デッサン」がある。対象物やイメージを平面に定着するための「物の見方」と「描く力」を、デッサンにより育成する。		
目 指 す 検 定 ・ 資 格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	初心者から経験者までレベルに応じた個別指導を行う		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	静物モチーフを中心にデッサンを段階的に学習。そのものがそこにあるように描くために、光りや質感の表現を身につける。		
到 達 目 標	基礎段階で必要な「物の見方」など視覚認知の基本を理解する。透視図法や遠近法を考察し、基本形態のモチーフを線や調子で捉える力、立体や空間感を表現する力をデッサンで習得する。		
成 績 評 価 方 法	・形状理解 (25%)、陰影表現 (25%)、質感表現 (25%)、遠近感 (20%)、出欠席 (5%)		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	デザイナーのための鉛筆デッサン 山本正英著 アシェット婦人画報社		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科 目 名	情報アーキテクチャー	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目	
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	太田 真行	
時 間 数	前期： 時間 / 後期：30 時間	実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出すための手法について学ぶ。そして、デザインを制作すうえで、必要な知識習得と実践を経験し、情報収集や分析、企画、プレゼンと様々な場面で応用力を身に付ける。			
目 指 す 検 定 ・ 資 格	特になし			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	情報を整理し視覚化するとともに、新たな発想ができるようになることを目指す。			
そ の 他				
	後 期			
授 業 の 概 要	既存の広告物を参考に要素を分解、自分なりに必要な要素を整理してリデザインを行う。また、文字だけの情報からデザイン要素の優先順位を考え、デザインに起こしていく			
到 達 目 標	情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出す。デザインを行う前の情報収集や分析、企画、プレゼンと様々な場面での応用が行える。			
成 績 評 価 方 法	課題制作 (95%)、出欠席 (5%)			
テ キ ス ト ・ 副 読 本				

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科 目 名	トライアル演習	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目	
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	鈴置 勝信	
時 間 数	前期： 時間 / 後期：105 時間	実務経験：平成元年より 3DCG 制作業務に従事。 独立後に在阪 TV 局での番組映像制作の経験から講義を行う。		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	各授業で習得した制作技術を、実際の企業や他学科からの企画を具現化するために使い、実制作から工程や各員の連携を学ぶ。			
目指す検定・資格	特になし			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	実際の作品制作経験を積む。			
そ の 他				
	後 期			
授 業 の 概 要	・ 企画の要件定義から具現化手法の立案～実制作の工程を経験する。			
到 達 目 標	・ 実社会の制作工程に近い状態を経験し、実践できる			
成 績 評 価 方 法	制作技術理解 (20%)、実制作過程 (50%)、提出物 (25%)、 出欠席 (5%)			
テキスト・副読本				

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CGデザイン学科 3DCGデザインコース		1年
科 目 名	ビジネス実務Ⅱ	科 目 区 分	一般科目・専門科目
開 講 期	前期・後期・通年	担 当 教 員	鈴置 勝信・キャリア
時 間 数	前期： 時間／後期：15時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容とする。</p>		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の強みを知り、効果的に自分を伝える方法を学ぶ。 ・社会人としてマナーの必要性を理解させるため、業界での必要とされる人材を意識させ、ロールプレイングを取り入れ、実践させていく。お 		
そ の 他	時事問題に触れる時間を、積極的に取り入れる。		
	後 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・2回の就職対策に向け、自己分析、履歴書作成、業界分析を行う。 ・社会人としてのマナーを身に付け、実践していく。 		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・明確な個人目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー・礼儀を身に付け、社会人としての判断ができる。 		
成 績 評 価 方 法	前期試験（95%）、出欠席（5%）で評価		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	<ul style="list-style-type: none"> ① ビジネスマナー基本テキスト（日本能率協会マネジメントセンター） ② 就職活動ワークブック（日本能率協会マネジメントセンター） ③ プリント・ 		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース			1 年
科 目 名	合同制作 I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目	
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	鈴置 勝信	
時 間 数	前期： 時間 / 後期：35 時間	実務経験：平成元年より 3DCG 制作業務に従事。 独立後に在阪 TV 局での番組映像制作の経験から 講義を行う。		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	上級生と制作グループを一緒にすることで制作手法や作業手順の指導と先輩方の技術を盗みスキルアップに繋げる。			
目指す検定・資格				
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	1 年生と上級生合同でグループワークにより課題を制作する。 仕事に対する立ち振る舞い方、上下関係を体感する。			
そ の 他				
	後 期			
授 業 の 概 要	企業連携授業で課題をいただき、2 年生を中心にグループでの制作を及び作品展示を行う。			
到 達 目 標	企業連絡の課題制作の手法を学び、個人制作では到達できない完成度を目指す。			
成 績 評 価 方 法	制作工程のラフスケッチ (10%)、市場調査の質と量 (10%)、レイアウト (30%)、規約・要件を満たしているか (45%)、出欠席 (5%)			
テキスト・副読本				

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	CG デザイン学科 3DCG コース		1 年
科 目 名	キャリア実習 I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 通年	担 当 教 員	鈴置 勝信
時 間 数	前期：時間 / 後期：40 時間	実務経験：平成元年より 3DCG 制作業務に従事。独立後に在阪 TV 局での番組映像制作の経験から講義を行う。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	学んだ基礎知識を、企業連携授業を通じて実務の業務の流れやレベル感を学習する。今後の学習内容に対して目標設定や課題を発見にも繋げる。		
目 指 す 検 定 ・ 資 格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	<ul style="list-style-type: none"> ・ 連携授業開始前に学内で事前指導を行う。目標設定、心得やマナーについて理解する。 ・ 日々の実績報告をし、必要に応じて指導や支援を行い、より効果的な取り組みに繋げる。 ・ 活動後、個人で振り返りを行う。さらに、成果報告会を行い、連携授業を通して得たこと、学んだことを連携先企業に向けて発表をする。 		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	企業連携授業を通じて実務の業務の流れやレベル感を学習する。今後の学習内容に対して目標設定や課題を発見にも繋げる。		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 連携授業を通して、現状の能力を把握し次への課題を把握する。 ・ 活動後、各自がしっかりとした職業意識をもって、主体的に学ぶことができる。 		
成 績 評 価 方 法	実習評価表 (85%)、成果報告書 (10%)、出欠席 (5%)		
テ キ ス ト ・ 副 読 本			