

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ビジネス実務ⅢB				科目コード	15404601	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
必修	講義	2 年次	前期	30	2	無	
授業の概要・目的	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。 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を1年次からレベルアップさせることを目的とする。						
到達目標	社会人として必要なマナー（期日厳守）・礼儀（挨拶状）を身に付け活用できる。						
評価項目	期末試験（65%）、出欠席（5%）、提出物（30%）						
評価基準	期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。 ※出席率が80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	鈴置 勝信				常勤		
実務経験者による授業							
テキスト・参考文献	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）						
関連科目							
授業計画	1. ビジネス文書の基本マナー 7コマ ①ビジネス文書：社内文書・社外文書 ②ビジネス文書：挨拶状の書き方（暑中見舞い・年賀状・年末挨拶状など） 2. 慶弔・贈答・会食のマナー 7コマ						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	デッサンⅢ			科目コード	15405101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	対象物の素材感、陰影、形状を描きながらよりリアリティのある作品を描けるよう学制作物のクオリティ向上に繋げることができる。					
到達目標	基礎デッサンによって培われる、観察力・客観的な視点の獲得。鉛筆デッサンを経験することによる、イラスト・アニメにおける描画能力の基盤づくり。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	太田和 彩			非常勤		
実務経験者による授業	映像制作・ディレクター9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目	デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅣ、アニメート演習、3D モデリングⅠ、3D モデリングⅡ、ポートフォリオ制作					
授業計画	1. 立方体パース 2. 人物デッサン 3. 静物デッサン1 4. 石膏デッサン 5. 卓上デッサン 6. 静物デッサン2 7. 構成デッサン					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	UI デザイン I				科目コード	15404901	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	60	4	無	
授業の概要・目的	ユーザーインターフェイスについて、その構造や特徴を理解し、要件に合わせた画面構成ができるよう実習を通じて学ぶ。						
到達目標	ソフトウェアを使いこなす技術とデザインセンスを磨くこと、両方を養う。						
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%						
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	藤岡 勝利				常勤		
実務経験者による授業	デザイナー4 年 イラストレーター15 年						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する						
関連科目	デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、アニメート演習、3D モデリングⅠ、 3D モデリングⅡ、ポートフォリオ制作						
授業計画	1. ロゴデザイン 2. アイコンデザイン 3. 画面設計 4. 一枚絵制作 5. コンテスト用制作						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	キャラクターデザイン			科目コード	15405301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	45	3	無
授業の概要・目的	人物を中心としたデジタル画像の技法について基礎から理解を深め、自身でキャラクターを創造できるようになる。					
到達目標	人物設定を考察し、エンタテインメント産業など社会のさまざまな領域で活躍するための能力を養う。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目	デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、アニメート演習、3D モデリングⅠ、3D モデリングⅡ、アニメート演習、3D モデリングⅡ、					
授業計画	1. キャラクター調査 2. キャラクター設定 3. 人体理解（ポージング） 4. デフォルメについて 5. 描画のタッチについて 6. 課題制作					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	アニメート演習			科目コード	15405401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	物や生き物の動きについて、その仕組みを理解し、リアリティや誇張した動きを生み出せるよう実習を重ねる。					
到達目標	アニメーションの基本的な技術や理論を学ぶ。動きの表現やタイミングの重要性について学び、最終的に小作品を完成させる。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：動画の完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	太田和 彩			非常勤		
実務経験者による授業	映像制作・ディレクター9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、アニメート演習、3D モデリングⅠ、3D モデリングⅡ、アニメート演習、3D モデリングⅡ					
授業計画	1. アニメーションの技術について 2. 手描きアニメーション基礎 3. 手描きアニメーション応用 1 4. 手描きアニメーション応用 2					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	3D モデリングⅡ			科目コード	15404801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	3 D C G 表現で必須の造形技術について、基礎課程を踏まえたさらに高度な表現について表現や生成方法を学ぶ。					
到達目標	基本を踏まえ、より複雑・繊細な造形手法の習得。 3D プリンターを用いて造形物を具現化できるようになる。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：動画の完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UI デザインⅠ、UI デザインⅡ、3D モデリングⅠ、3D 演習応用、					
授業計画	1. 立体造形の理解 2. モデリング課題① 3. モデリング課題② 4. モデリング課題③					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	3D アニメーション			科目コード	15405501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	物の動きの基本を理解し、オブジェクトに生き活きた動きが与えられるようになる。					
到達目標	3DCG アニメーションの原理理解。物の動きの基本を理解し、オブジェクトに生き活きた動きが与えられるようになる。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：動画の完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	小山 紘明			非常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UI デザイン I、UI デザイン II、3D モデリング I、3D 演習応用、					
授業計画	1. 動きの理解 2. アニメート課題① 3. アニメート課題② 4. アニメート課題③					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	トライアル演習Ⅱ			科目コード	15405201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	75	4	有
授業の概要・目的	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。					
到達目標	企画の要件定義から具現化手法の立案～実制作の工程を体験					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：動画の完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UI デザインⅠ、UI デザインⅡ、3D モデリングⅠ、3D 演習応用、					
授業計画	1. ヒアリング 2. 計画書作成 3. データ作成 4. プレゼンテーション					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ビジネス実務ⅣB			科目コード	15404701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	2 年次	後期	45	3	無
授業の概要・目的	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。 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講義内容とする。 就職に必要なマナー、面接対策、コミュニケーション力などの実践力を養い、自分の将来をしっかりと見つめて働くことや職業への理解を深めていく。					
到達目標	・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。 ・明確な目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー、礼儀を身につけ、社会人としての判断ができる。 ・自己分析、応募書類の書き方、面接のコツなど、就活テクニック向上につながる知識を得る。 ・第1回就職対策の準備をする。					
評価項目	期末試験 65%、出欠席 5%、提出物 30%					
評価基準	期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	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） 就活支援ブック 就職活動編（株式会社 キャリタス）					
関連科目						
授業計画	1. キャリア 8 コマ ①自己 PR ②履歴書、自己紹介書 ③面接対策 2. 就職対策 2 6 コマ 3. 社会人常識マナー検定、SPI					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	背景デザイン				科目コード	15405601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携	
必修	演習	2 年次	後期	15	1	無	
授業の概要・目的	映画やコマーシャルで日常気付かずに目にしている背景デザイン。これらの制作をゲーム作品や映像作品の制作と合わせて学ぶ。						
到達目標	実際に手を動かして描いてみることでパースをはじめとする遠近法を理解し、背景の作画能力を身につける。						
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%						
評価基準	課題提出：イラストの描画の完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	藤岡 勝利				常勤		
実務経験者による授業	デザイナー4 年 イラストレーター15 年						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する						
関連科目	デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、アニメート演習、3D モデリングⅠ、3D モデリングⅡ、ポートフォリオ制作、3D アニメーション、						
授業計画	1. パース学習 2. 背景ラフ 3. 自然物 4. 一枚絵制作 5. コンテスト用制作						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	UI デザインⅡ			科目コード	15405001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	60	4	無
授業の概要・目的	ユーザーインターフェイスについて、その構造や特徴を理解し、要件に合わせた画面構成ができるよう実習を通じて学ぶ。					
到達目標	操作画面のデザイン的な質を上げるための、ロゴデザインやアイコンなどの制作能力を身につける。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：デザインの完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	藤岡 勝利			常勤		
実務経験者による授業	デザイナー4 年 イラストレーター15 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	アニメート演習、3D モデリングⅠ、3D モデリングⅡ、ポートフォリオ制作					
授業計画	1. ロゴデザイン 2. アイコンデザイン 3. 画面設計 4. 一枚絵制作 5. コンテスト用制作					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ポートフォリオ制作			科目コード	15405701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	150	4	無
授業の概要・目的	画像・映像・立体造形など表現ジャンルに応じた最適な方法を模索し、効果的なアピール素材を制作する。					
到達目標	就職活動に向けた自身の強みをアピールするためのポートフォリオを完成する。					
評価項目	ポートフォリオ提出：80%、中間確認：15%、出席率 5%					
評価基準	ポートフォリオ提出：作品数、クオリティを総合的に判断。 中間確認：中間確認時のクオリティで評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デッサンⅠ、デッサンⅡ、デッサンⅢ、アニメート演習、3D モデリングⅠ、3D モデリングⅡ、ポートフォリオ制作、3D アニメーション、					
授業計画	1. ポートフォリオ制作の考え方 2. 作品データ整理 3. ベース作成 4. ブラッシュアップ					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	CG ディレクション				科目コード	15405801	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	150	4	無	
授業の概要・目的	仮想クライアントを想定し、課題を見つけ出し、デザインの力でそれらの解決方法を探ってゆく。						
到達目標	教師が設定した架空の案件の主要な要項をヒアリングして引き出し、成果物を作成する。						
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%						
評価基準	課題提出：提出物の完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	藤岡 勝利				常勤		
実務経験者による授業	デザイナー4 年 イラストレーター15 年						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する						
関連科目	3D モデリングⅠ、3D モデリングⅡ、ポートフォリオ制作						
授業計画	1. ヒアリング 2. 計画書作成 3. データ作成 4. プレゼンテーション						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	合同制作Ⅱ			科目コード	15405901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	35	2	無
授業の概要・目的	下級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。					
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。					
評価項目	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%）					
評価基準	課題提出：デザインの完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. オリエンテーション 2. 計画 3. 制作 4. 中間発表 5. 発表準備 6. プレゼン					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	インターンシップ実習				科目コード	15406001	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
必修	実習	2 年次	後期	80	2	有	
授業の概要・目的	めざす業界・職種の企業等で、実際の業務の流れや仕事のやりがい等を体感する。実習を通して、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができるようになり、実習後、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ことを目的とする。						
到達目標	企業等で、短期間で集中して、実際の仕事や職場の状況を体験し、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができるようにする。 また、実習後、しっかりとした職業意識をもって、何を学ぶ必要があるのかを認識し、学習効果をより向上させる。						
評価項目	専門業務の遂行について、ビジネスマナーについて、実習態度について (95%) 出欠席 (5%)						
評価基準	実習先からの評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	鈴置 勝信				常勤		
実務経験者による授業	なし						
テキスト・参考文献	なし						
関連科目	実習事前・事後指導						
授業計画	企業内実習						