

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ゲーム制作演習			科目コード		
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	前期	190	4	無
授業の概要・目的	これまで 3DCG 制作のために習得してきた知識・技術を実際のゲーム制作を題材に実学をおこない、習得の確認と応用力を身につける。					
到達目標	他学科との合同ゲーム制作を通じて、習得した技術・知識の確認と応用、チーム制作の経験を積む。					
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	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. オリエンテーション 2. 企画 3. ヒアリング 4. 計画 5. 企業中間チェック 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	実践技術演習 I				科目コード		
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携	
必修	演習	3 年次	前期	303	4	有	
授業の概要・目的	各授業で習得した制作技術を用いて、実際の企業や他学科からの企画を具現化する中で、工程やチーム内の連携を経験する。						
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：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	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	ビジネスアプリケーション			科目コード		
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	3 年次	前期	38	2	無
授業の概要・目的	テキスト 30 時間でマスターOffice2016 の内容を行う。 Mac での Excel を操作したことがない学生が大半であるため、基礎から行っていく。 実際にパソコンを使用して、確実に処理が行われているか確認しながら、検定 3 級合格レベルまで引き上げていく。					
到達目標	表計算ソフトの基本機能と操作方法を習得する。関数を使った簡単な表を作成し、必要に応じて並べ替えやフィルター、を設定できグラフの作成まで出来るようにする					
評価項目	実習評価 95% 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	小池 はるか			常勤		
実務経験者による授業	IT インストラクター2 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. Excel 基礎知識 2. 模擬問題 1 3. 模擬問題 2 4. 模擬問題 3					

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Ⅴ			科目コード		
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	3 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	社会に出る直前の時期に、社会人常識マナー検定の出題範囲を元に、ビジネスマナーについてロールプレイを交えて体験学習する。					
到達目標	社会人としての基礎的なビジネスマナーを身につける。					
評価項目	期末試験（95％）、出欠席（5％）					
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						
関連科目						
授業計画	1. 電話対応基礎 2. メール作成基礎 3. ビジネス文書基礎					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	卒業研究			科目コード		
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	後期	232	4	無
授業の概要・目的	3 年間の集大成として、自身の経験を活かした作品制作に臨む。					
到達目標	問題や課題の発見から、解決策に向けての企画立案、要件定義～具現化手法の立案～実制作の全工程を経験する。					
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：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	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. オリエンテーション 2. 企画 3. ヒアリング 4. 計画 5. 企業中間チェック 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	実践技術演習Ⅱ				科目コード		
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携	
必修	演習	3 年次	後期	144	3	有	
授業の概要・目的	各授業で習得した制作技術を用いて、実際の企業や他学科からの企画を具現化する中で、工程やチーム内の連携を経験する。						
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：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	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Ⅵ				科目コード		
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携	
必修	講義	3 年次	後期	15	1	無	
授業の概要・目的	社会に出る直前の時期に、社会人常識マナー検定の出題範囲を元に、ビジネスマナーについてロールプレイを交えて体験学習する。						
到達目標	社会人としての応用的なビジネスマナーを身につける。						
評価項目	期末試験（95%）、出欠席（5%）						
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							
関連科目							
授業計画	1. 電話対応応用 2. メール作成応用 3. ビジネス文書応用						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ペン字			科目コード		
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	美しい文字（読み手が読みやすく、丁寧に書かれた文字）を書くことの大切さを理解し、その為の正しい姿勢・呼吸・ペンの持ち方を学ぶ。 ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本点画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形を学ぶ。 履歴書・封筒（縦・横）の書式を理解し、美しく紙面にバランスよく書けるようにするとともに学び続ける意欲を持たす。					
到達目標	書き込み式のテキストを使い、ポイントを理解し、反復練習し、上達をはかる。 ひらがな、漢字基本点画、部首別解説では、生徒が板書した字をもとに重要ポイントを具体的に応用が利くように解説する。 個別指導、声かけにより成長した所、今後取り組むべき課題を明確にし、楽しく学び続ける意欲を持たせる。					
評価項目	履歴書 45%、封筒たて 10%、封筒よこ 10%、礼状たて 10%、礼状よこ 10%、授業態度 5%、感想 5%、出欠席 5%					
評価基準	各授業の課題により評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	三宅 佳与			非常勤		
実務経験者による授業	書塾で教鞭をとり 30 年 現在は学校教員の指導講座ももつ					
テキスト・参考文献	美しく正しい字が書ける ペン字練習帳（新星出版）					
関連科目						
授業計画	1. 基本の習得（ひらがな楷書） 2. カタカナの基本 3. 漢字について 4. 数字とアルファベット 5. はがき、封筒の表書きについて 6. 履歴書について 7. まとめ					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ペン字上級			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	日常生活に役立つ行書（美しいつづけ字）を学ぶ。 行書のルールを覚え、一筆箋、封筒、年賀状、のし袋（筆ペン）を書いてみる。					
到達目標	書き込み式のテキストを使用。 行書のポイント、ルールの解説。 反復練習したものを個別指導により上達をはかる。日常生活に役立つ課題で、楽しく学び続けることを期待する。					
評価項目	一筆箋 50%、封筒 10%、ハガキ表 10%、ハガキ裏 10%、のし袋（筆ペン） 10%、出欠席 5%、感想 5%					
評価基準	各授業の課題により評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	三宅 佳与			非常勤		
実務経験者による授業	書塾で教鞭をとり 30 年 現在は学校教員の指導講座ももつ					
テキスト・参考文献	大人字にかわる ペン字練習帳（新星出版社）					
関連科目						
授業計画	1. 美しい行書のルール 2. 漢字の正しいくずし方（部首別） 3. ひらがなのリズム 4. ひらがなの連綿（つづけ方） 5. 封筒、ハガキの表書き 6. はがきの裏（年賀状、暑中見舞い、メッセージカード） 7. 一筆箋 8. のし袋（筆ペン）					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ビジネス英語			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	グローバル社会が進む中、企業内の標準言語が英語になるなど、ビジネスにおいて英語を使う機会が増えている。ビジネスの場で、簡単な英語が話せる力や、メール文章を書く能力を身に付けることを目的としている。					
到達目標	・挨拶、依頼表現、電話取次を簡単な表現で出来るようになる ・メールで頻出の表現を使えるようになる					
評価項目	期末試験 90%、授業態度 5%、出席率 5%					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題から出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	佐藤 眞佐子			非常勤		
実務経験者による授業	民放局アナウンサー8 年。全国各地で高校生に英語英会話指導 20 年以上。英語スピーチコンテスト等での日英司会、トーストマスターズクラブでの日英スピーチ中四国大会優勝、全国大会ファイナリスト。日本ソムリエ協会認定ワインエキスパート資格を活かし、仏・豪ワイナリー訪問多数。トーストマスターズクラブやワイナリー訪問を通じた異文化コミュニケーション経験も豊富。					
テキスト・参考文献	キクタン英会話（オフィス編）					
関連科目						
授業計画	1. 基本フレーズ 2. 基本フレーズ 3. あいさつ 4. 始業前 5. 日常業務 6. 備品・機器 7. 休憩 8. 来客・面会 9. 電話 10. 会議 11. 予定 12. アフター5 13. ロールプレイ演習 14. ロールプレイ演習 15. 電子メール 16. 試験対策・重要表現					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	エクセル上級				科目コード	15400000	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無	
授業の概要・目的	Excel のスキルををあらゆるビジネスシーンで活用できるように、基礎知識から応用まで幅広く学び、PC スキルを社会で活かせる人材育成を目的とする。						
到達目標	関数を使った集計や分析、ピボットテーブルやマクロなど Excel の機能を活かした資料作成能力を身に着ける。						
評価項目	期末考査(95%)、出欠席(5%)						
評価基準	期末試験：各単元の確認問題から出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	近藤 敬輔				常勤		
実務経験者による授業							
テキスト・参考文献	プリント対応						
関連科目							
授業計画	1. Excel 基礎知識の確認 2. Excel 基礎知識の復習 3. ショートカットキーの活用 4. 関数の活用 (vlookup. sumif) 5. 機能の紹介(マクロ・ピボットテーブル) 6. 練習問題						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	医療事務			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	医療機関の役割、医療保険制度の仕組みを知り、簡単な医療費の計算方法を習得する。					
到達目標	医療保険制度の仕組みを理解する。 医療事務の業務内容を理解する。 簡単な医療費の計算を習得する。					
評価項目	期末試験 95%、出欠席 5%					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題から出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	矢ヶ崎 忍			常勤		
実務経験者による授業	医療機関にて約 8 年間、7 医事課に所属し各外来・入院受付、会計、診療報酬請求業務、クラーク業務を担当					
テキスト・参考文献	プリント対応					
関連科目						
授業計画	1. 医療機関の概要 2. 医療機関の仕事 3. 医療費の計算					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	RPA 実習			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	作業自動化ツールである RPA(Robot Process Automation)の構築を題材に、プログラムの思考力を養う。					
到達目標	事務作業の分析を行い、Power Automate Desktop に手順を登録して、実際に作業の自動化を行えるまでのスキルをつける。					
評価項目	レポート（90%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。					
評価基準	※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	田中 優平			常勤		
実務経験者による授業	工場の監視・制御系システムの SE・PG として従事。その経験を活かし、グループでの活動も交えながら、社会人として組織での活動に活かせるよう講義する。					
テキスト・参考文献	プリント対応					
関連科目						
授業計画	1. 環境準備 業務自動化のメリットを考える 2. レコーダ機能を使ったフロー作成 3. EXCEL 作業を自動化 4. Web フォームへの自動化 5. 業務シーン別のテクニック理解 6. 自動化業務の作成、発表					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	情報リテラシー				科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携	
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無	
授業の概要・目的	業務で役立つ Windows の便利な機能や、社会に出てから必要となるセキュリティ知識や AI の活用方法などについて学ぶ。						
到達目標	社会人になるにあたり教養、たしなみ、判断力、理解力等を身につける。						
評価項目	期末考査(90%)、授業態度(5%)、出欠席(5%)						
評価基準	期末試験：各単元の確認問題などから出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	藤井 克俊、岡本 和也、近藤 進介				常勤		
実務経験者による授業	システムエンジニアとしての勤務経験を活かし、学生が社会人として相応しい知識、マナーを理解できるように講義する。						
テキスト・参考文献	プリント						
関連科目							
授業計画	1. Winidows の操作 2. 情報セキュリティ 3. AI の活用						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	データマーケティング				科目コード	15400000	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無	
授業の概要・目的	データを根拠に考え、新しいアイデアを考案するための方策を学ぶ。Excel を活用した分析手法についても修得する。						
到達目標	データを基に読み込んだ情報についてまとめて発表することができる。						
評価項目	期末試験（95％）、出欠席（5％）で評価をつける。						
評価基準	期末試験：各単元の確認問題などから出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	小林 聖治、田中 光				常勤		
実務経験者による授業	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。						
テキスト・参考文献	プリント						
関連科目							
授業計画	1. オリテ 2. ビッグデータとは 3. データの活用 4. グラフの作成 5. その他データの活用と各業界の関連 6. マーケティングの基礎・活用						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ファイナンシャルプランナー			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	身近なお金の知識やこれから必要になるお金の知識を学ぶ。投資など資産運用について基本的な知識を身につける。					
到達目標	学んだ知識を第三者に伝えることができる。用語が理解できる。					
評価項目	期末試験（95%）、出欠席（5%）で評価をつける。					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題などから出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	藤野 流光			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	プリント対応					
関連科目						
授業計画	1. ライフプラン 2. リスクマネジメント 3. 金融資産 4. タックスプランニング 5. 不動産 6. 相続					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	一般知能			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	数的推理・判断推理を論理的な思考から、解答する力を答練を通じて身につける。					
到達目標	いくつかの条件を整理して、答えを導き出していくという論理的思考力を身につけることが目標である。					
評価項目	期末試験 60%、確認テスト 35%、出席率 5%					
評価基準	確認テスト：各授業で行われる単元別確認テストで理解度をはかる。期末試験：数的処理能力を問う科目試験を行う。その試験結果により判定し、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	武下 浩史			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	プリント					
関連科目						
授業計画	1. 暗号 2. 速さ 3. 図形問題 4. 対応関係 5. 食塩水 6. 勝敗 7. うそつき					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	フラワーアレンジメント			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	フラワーデザインの基本的な知識を習得し、形や構成からテーマを表現する。					
到達目標	花への興味を深め、毎回デザインの構成理論を踏まえた上で作品を構成し植物の知識を身につける。					
評価項目	作品(90%)、授業態度(5%)、出席率(5%)					
評価基準	※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	永宗 教子			非常勤		
実務経験者による授業	フラワーアレンジメント実務30年					
テキスト・参考文献	なし					
関連科目						
授業計画	1. 植物の扱い方 2. 吸水フォーム 3. テーブルアレンジ 4. 復習 5. ブートニア 6. ミニブーケ 7. リース					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ゲームプログラミング				科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携	
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無	
授業の概要・目的	ゲームプログラミングを通じて論理的思考法を身に付ける						
到達目標	一見難しいプログラミングなども諦めずコツコツと積み上げていくことで完了させられることを体感する。						
評価項目	課題提出 95% 出席率 5%						
評価基準	各授業の課題により評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	宇野 光司				常勤		
実務経験者による授業	通販、介護、銀行等のシステム開発経験を活かし、学生が情報処理に関する基礎的知識を習得できるよう、講義を行う。						
テキスト・参考文献	プリント						
関連科目							
授業計画	1. Unity の概要 2. プログラミングとアルゴリズム 3. プログラミング環境構築 4. プログラミング実習 5. プログラミング改変						

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	広告映像			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	会社の広報 SNS などに必要な写真の撮影、および動画制作を通して、情報や魅力をわかりやすく伝える力を身につける。					
到達目標	効果的な動画構成を理解して制作できるようになる。					
評価項目	課題提出 95% 出席率 5%					
評価基準	各授業の課題により評価 ※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						
関連科目						
授業計画	1. 動画制作の基本的な考え方 2. 動画制作の基本操作、 3. 課題：ドラマカット① 4. 課題：ドラマカット② 5. 課題：クラス動画					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ビジュアルデザイン			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	デザインアプリ Figma を使用。商業デザインの制作を通して、レイアウト、表現技法を学ぶ。					
到達目標	情報を適切に伝えるための視覚表現力を身につける。					
評価項目	課題提出 95%、出席率 5%					
評価基準	各授業の課題により評価 ※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 真行			常勤		
実務経験者による授業	広告ディレクター：3 年					
テキスト・参考文献						
関連科目						
授業計画	1. 商業デザインの基本的な考え方 2. デザインアプリの基本操作 3. 課題：名刺 4. 課題：チラシ 5. 課題：ポスター					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	世界情勢			科目コード	15400000	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	自国の習慣や考えだけにとらわれることなく、他国の習慣・文化に共感し、異文化間での協力関係を構築する素地を身に付ける					
到達目標	ワークショップの中で異文化を理解・共感する姿勢を身につけ、世界の問題を自分ごととしてとらえられる力を養いながら、自身の意見をもちそれを発信できるようになる。					
評価項目	期末レポート 45%、課題レポート 50%、出欠席 5%					
評価基準	各授業の課題レポートと期末レポートにより総合的に評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	岡崎 良美			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	プリント					
関連科目						
授業計画	1. 世界の言葉で「こんにちは」 2. 100人の村 3. あなたの夢は何ですか、私の夢は大人になるまで生きることです 4. 世界の問題 5. 世界の問題②					