

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	ビジネス実務Ⅲ			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	前期	30	2	無
授業の概要・目的	<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を1年次からレベルアップさせることを目的とする。</p>					
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%) 提出物(30%) 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。					
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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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ができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(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。					
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IV、アニメイト演習、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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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	身の回りのUIを観察し、良い点・問題点に気づける。 UIについて言葉で説明できる。 UIの改善案を簡単に提案できる。					
評価項目	課題提出、発表(70%) 確認テスト(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出: 制作物、デザインコンセプト、プレゼンテーションでの表現結果により評価。 確認テスト: 授業内で取り扱った用語について正しく記憶・理解できているかを評価。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業	社内デザイナー6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. UIとは何か 2~4. 環境と入力手段 5~6. 人間の認知の特性 7~8. 課題制作 9. 構造とナビゲーション 10. わかりやすさ、使いやすさとは何か 11~13. 課題制作 14~15. UIデザインで留意すべきこと					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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できるための能力を養うことができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(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。					
担当教員	赤木 沙英子			非常勤		
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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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	動きの表現やタイミングの重要性についての知識を習得し、アニメーションの基本的な技術や理論に基づいた制作をすることができる。					
評価項目	課題提出(70%) 合評会評価(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出: 動画の完成度を評価。					
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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	前期	60	4	無
授業の概要・目的	3DCG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。					
評価項目	課題提出(70%) 合評会評価(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:提出物の完成度を評価。					
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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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を生み出すことができる。					
評価項目	課題提出(70%) 合評会評価(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:提出物の完成度を評価。					
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. 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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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することができる。					
評価項目	チーム制作個人成果評価(70%) 展示会発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	チーム制作課題提出: 提出物の完成度を評価。 展示会発表: 成果展示の出来具合にて評価。					
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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

科目名	ビジネス実務Ⅳ			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	後期	45	3	無
授業の概要・目的	<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講義内容とする。</p> <p>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。</p>					
到達目標	<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習得する。 ・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。					
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 26コマ 3. 社会人常識マナー検定、SPI					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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ことができる。					
評価項目	課題提出(70%) 合評会評価(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	課題提出:提出物の完成度を評価。					
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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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習得することができる。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(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。					
担当教員	安原 加奈子		常勤			
実務経験者による授業	ゲームクリエイター10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	アニメイト演習、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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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ことができる。					
評価項目	ポートフォリオ提出(80%) 中間確認(15%) 出欠席(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。					
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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	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、デザイン力でそれらの解決方法を探る。					
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、成果物を作成することができる。					
評価項目	課題提出(70%) 合評会評価(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	チーム制作課題提出: 提出物の完成度を評価。 合評会発表: 成果物の出来具合にて評価。					
担当教員	赤木 沙英子			非常勤		
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	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					
事前事後学習						

CGデザイン学科3DCGデザインコース 令和8年度シラバス

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	後期	30	2	有
授業の概要・目的	上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を得ることができる。					
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。 プレゼンテーション実施: 制作成果のプレゼンテーションにより評価。					
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. プレゼンテーション					
事前事後学習						