

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	ゲーム制作演習		科目コード	154061		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	150	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ことができる。					
評価項目	個人・チーム制作成果評価(95%) 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。					
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	<ol style="list-style-type: none"> 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	実践技術演習 I			科目コード	154062	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	230	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することができる。					
評価項目	個人・チーム制作成果評価(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	制作物提出:制作物の完成度とチーム制作貢献度を評価。					
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. 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	ビジネスアプリケーション			科目コード	154067	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	30	2	無
授業の概要・目的	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。サーティファイExcel検定3級合格レベルまで引き上げていく。					
到達目標	実務での利用をイメージした演習を中心に、Excelの基本操作について使いながら身につけることができる。					
評価項目	演習課題提出(60%) 期末試験(35%) 出欠席(5%)					
評価基準	演習課題提出: 授業中に学習したグラフや関数を使った演習問題の完成度と要件網羅により評価。 期末試験: 授業中に実施した関数の知識について試験を行い、結果により判定。					
担当教員	藤井克俊			常勤		
実務経験者による授業						
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 -Excel操作の仕方 -セルの表示形式 -オートフィル -罫線 -網掛け -グラフ -図形挿入 -フィルタ -ウインドウ枠の固定 -印刷設定 -関数 2. 演習 -学習した関数を使った問題を配布し、演習課題とする。					
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V			科目コード	154005	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	3年	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習得することができる。					
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。					
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	授業中に適宜資料を配布する					
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					
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	卒業研究 I			科目コード	154064	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	120	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ことができる。					
評価項目	制作物提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	制作物提出:制作進行内容、コンセプト、作品完成度により評価。 中間発表:プレゼンテーションの構成、制作期間中の目標達成度により評価。					
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	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	卒業研究Ⅱ		科目コード	154065		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	120	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ことができる。					
評価項目	制作物提出(70%) 中間発表(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	制作物提出:制作進行内容、コンセプト、作品完成度により評価。 中間発表:プレゼンテーションの構成、制作期間中の目標達成度により評価。					
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	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	実践技術演習Ⅱ			科目コード	154063	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	144	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することができる。					
評価項目	個人・チーム制作成果評価(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	制作物提出:制作物の完成度とチーム制作貢献度を評価。					
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. 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VI			科目コード	154006	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	3年	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習得することができる。					
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。					
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	授業中に適宜資料を配布する					
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					
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Ⅲ			科目コード	154068	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	30	2	有
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						

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	ペン字			科目コード	154066	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	15	1	無
授業の概要・目的	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>					
到達目標	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>					
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	各課題の完成度により評価。					
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					
事前事後学習						