

科目名	MAYA応用A										
担当教員	高田 祐介					実務授業の有無		○			
対象学科	キャラクターデザイン科3年制			対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択	必修			単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開										
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解										
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布										
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	MAYA 技術習得 1 3Dモデリングとは					実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）					
2	MAYA 技術習得 2 頂点 エッジ ポリゴン 1					実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）					
3	MAYA 技術習得 3 頂点 エッジ ポリゴン 2					実習（オブジェクトの構成要素を操作する）					
4	MAYA 技術習得 4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作					実習（オブジェクトの構成要素を操作する（上級））					
5	MAYA 技術習得 5 モデファイア 1					実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等）					
6	MAYA 技術習得 6 モデファイア 2					実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等）					
7	MAYA 技術習得 7 ここまでの知識でCGを作る					実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）					
8	MAYA 技術習得 8 テクスチャ 1					実習（テクスチャ基礎 ゆっくりと習得）					
9	MAYA 技術習得 9 テクスチャ 2					実習（テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得）					
10	MAYA 技術習得 10 テクスチャ 3					実習（ 習得技量チェック を兼ねテスト）					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%）評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる									

科目名		MAYA応用B									
担当教員		高田 祐介			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DCG MAYAの基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開									
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		MAYA 技術習得1 1 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア					実習（前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア）				
2		MAYA 技術習得1 2 前期復習 テクスチャ適用					実習（テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に）				
3		MAYA 技術習得1 3 三面図からのモデリング1					実習（テクスチャ→三面図 の流れで習熟度を上げる）				
4		MAYA 技術習得1 4 三面図からのモデリング2					実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）				
5		MAYA 技術習得1 5 三面図からのモデリング3					実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）				
6		MAYA 技術習得1 6 質感とレンダリング1					実習（マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1）				
7		MAYA 技術習得1 7 質感とレンダリング1					実習（マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2）				
8		MAYA 技術習得1 8 3Dアニメーションの基礎1					実習（3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強）				
9		MAYA 技術習得1 9 3Dアニメーションの基礎2					実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）				
10		MAYA 技術習得2 0 3Dアニメーションの基礎3					実習（10秒アニメーションの完成 自然さがポイント）				
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる									

科目名	UNITYI A									
担当教員	諏佐 ちひろ					実務授業の有無	○			
対象学科	キャラクターデザイン科3年制			対象学年	2		開講時期	前期		
必修・選択	必修			単位数			時間数	30時間		
授業概要、目的、授業の進め方	1．Unityの基本操作の習得 2．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。									
学習目標 (到達目標)	ゲームを作れるようになる									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1	Unity 技術習得1 Unityの説明 UnityHubのダウンロード					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習				
2	Unity 技術習得2 基本操作 素材の配置					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習				
3	Unity 技術習得3 素材の配置					実習				
4	Unity 技術習得4 スクリプトの作り方					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習				
5	Unity 技術習得5 スクリプト 動かす					講義しながら実習				
6	Unity 技術習得6 スクリプト 動かす					講義しながら実習				
7	Unity 技術習得7 キー入力と衝突判定					講義しながら実習				
8	Unity 技術習得8 キー入力と衝突判定					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習				
9	Unity 技術習得9 マウスのタッチ					実習				
10	Unity 技術習得10 マウスのタッチ					実習・提出				
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
評価方法・成績評価基準						履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。									

科目名		UNITYI B						
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．Unity の基本操作の習得 2．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。						
学習目標（到達目標）		デザイナーとして覚えておくの良いUnityの知識をマスターする。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	Unity 技術習得 1　前期のおさらい				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
2	Unity 技術習得 2　アニメーション				1時限目を講義 2時限目・4時限目を実習			
3	Unity 技術習得 3　アニメーション				実習			
4	Unity 技術習得 4　ここまでの知識で背景のアニメーション				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
5	Unity 技術習得 5　ここまでの知識で背景のアニメーション				実習			
6	Unity 技術習得 6　ここまでの知識で背景のアニメーション				実習、提出			
7	Unity 技術習得 7　タイトル画面の作成と実装				1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習			
8	Unity 技術習得 8　タイトル画面の作成と実装				実習			
9	Unity 技術習得 9　タイトル画面の作成と実装				実習			
10	Unity 技術習得 1 0　タイトル画面の作成と実装				実習、提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。						

科目名		グラフィックデザインⅡA									
担当教員		内田 昌幸			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。									
学習目標 (到達目標)		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	イラストレーター1年次振り返り					振り返りと復習					
2	ポストカードデザイン					イメージにあわせての制作					
3	レイアウト基本（重心、余白）					レイアウト基本説明					
4	三分割法、二分割法					レイアウト基本説明					
5	ロゴマークコンテスト					ロゴについての説明・ラフ制作					
6	ロゴマークコンテスト					ロゴマーク制作					
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）					商品化を想定した企画立案					
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）					商品化を想定した企画立案・制作					
9	商品化イメージビジュアル制作					制作					
10	プレゼンテーション					全体発表					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		株式会社オレンベール代表。ガタケット所長									

科目名		グラフィックデザインⅡB						
担当教員		内田 昌幸		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。						
学習目標 (到達目標)		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	1学期振り返り（広告制作について）				前期振り返り			
2	1学期振り返り（広告制作について）				前期振り返り			
3	缶デザイン制作				缶デザイン説明・コンセプトづくり			
4	缶デザイン制作				デザイン制作			
5	広告制作の基礎知識				広告についての基本レクチャー			
6	キャッチコピー、タイポグラフィ				コピーについての説明			
7	キャッチコピー、タイポグラフィ				タイポグラフィ説明と制作			
8	最終課題				最終課題コンセプト説明			
9	最終課題				制作・添削			
10	最終課題				提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		株式会社オレンベール代表。ガタケット所長						

科目名		ゲームグラフィックⅡA									
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。									
学習目標 (到達目標)		キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	フェティシズムについて					グループになりフェチの研究					
2	フェティシズムについて					グループになりフェチの研究					
3	キャラクター立ち絵について					立ち絵のポイントについて学ぶ					
4	エフェクトを描こう					エフェクトの描き方について学ぶ					
5	指示書に沿ったキャラクター制作					グループ制作でゲームの世界観を設定					
6	指示書に沿ったキャラクター制作					それぞれが指示書を作成する					
7	指示書に沿ったキャラクター制作					メンバーが作った指示書のキャラを制作する					
8	専門学校イラストコンテスト 制作					イラストコンテストを仕上げる					
9	専門学校イラストコンテスト 制作					イラストコンテストを仕上げる					
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名		ゲームグラフィックⅡB									
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。									
学習目標 (到達目標)		キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	バナーデザインを作ろう					バナーデザインのポイント解説と実践					
2	バナーデザインを作ろう					バナーデザインのポイント解説と実践					
3	モンスターを描こう					レベルにあったモンスターを描く					
4	モンスターを描こう					レベルにあったモンスターを描く					
5	モンスターを描こう					レベルにあったモンスターを描く					
6	カードイラスト スチル絵のテクニック					1枚絵のテクニックをレクチャー					
7	カードイラスト スチル絵のテクニック					卒業制作の構図を考える					
8	カードイラスト スチル絵のテクニック					卒業制作の構図を考える					
9	カードイラスト スチル絵のテクニック					卒業制作を進める					
10	カードイラスト スチル絵のテクニック					卒業制作を進める					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名		選択UI A						
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する						
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	使いづらいと思った既存のUI画面を共有しよう				ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける			
2	Photoshopのペンツールで図形制作				ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る			
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作				前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る			
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作				今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける			
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作				今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける			
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作				今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける			
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～				自分の考えたスマホアプリ、または1枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く			
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～				前回制作した遷移図をみて、画面を5つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～				前回制作した遷移図をみて、画面を6つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～				前回制作した遷移図をみて、画面を7つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年						

科目名		選択UI B							
担当教員		諏佐 ちひろ			実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		選択		単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に付ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する							
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する							
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
6	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
7	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
8	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
9	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
10	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年							

科目名		選択デザインA						
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。						
学習目標 (到達目標)		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	レイアウト基礎				マインドマップ作成。レイアウトテスト			
2	photoshoテクニック①				消点・ワープツール			
3	photoshoテクニック②				合成・加工・文字加工			
4	photoshoテクニック③				影・炎・鏡面加工			
5	photoshoテクニック④				風景加工・発光加工・光			
6	photoshoテクニック⑤				写真加工			
7	Illustratorテクニック①				ロゴ、マークデザイン			
8	Illustratorテクニック②				文字加工			
9	最終課題①				ポートフォリオ表紙制作			
10	最終課題②				ポートフォリオ表紙制作			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年						

科目名		選択デザインB						
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無			○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。						
学習目標 (到達目標)		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	1学期振り返り（広告制作について）				前期振り返り			
2	1学期振り返り（広告制作について）				前期振り返り			
3	缶デザイン制作				缶デザイン説明・コンセプトづくり			
4	缶デザイン制作				デザイン制作			
5	広告制作の基礎知識				広告についての基本レクチャー			
6	キャッチコピー、タイポグラフィ				コピーについての説明			
7	キャッチコピー、タイポグラフィ				タイポグラフィ説明と制作			
8	最終課題				最終課題コンセプト説明			
9	最終課題				制作・添削			
10	最終課題				提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年						

科目名		進路指導ⅡA						
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う						
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ 次年度応募する業界の選定						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	企業選定				求人サイトの見方について・求人サイトを登録			
2	企業選定				企業リスト作成			
3	企業選定				企業リスト作成			
4	ポートフォリオのデザイン・構成について				ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ			
5	ポートフォリオのデザイン・構成について				ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ			
6	ポートフォリオのデザイン・構成について				ポートフォリオの表紙をデザインする			
7	ポートフォリオのデザイン・構成について				ポートフォリオの表紙をデザインする			
8	ポートフォリオのデザイン・構成について				ポートフォリオの中身をデザインする			
9	ポートフォリオのデザイン・構成について				ポートフォリオの中身をデザインする			
10	ポートフォリオのデザイン・構成について				ポートフォリオの中身をデザインする			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名		進路指導ⅡB						
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う						
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ 次年度応募する業界の選定						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	履歴書の書き方について				基本的な履歴書の書き方を学ぶ			
2	履歴書の書き方について				志望動機について学ぶ			
3	履歴書の書き方について				志望動機について学ぶ			
4	自己PRの仕方について				自己分析			
5	自己PRの仕方について				自己PR書を書いてみる			
6	自己PRの仕方について				自己PR書を書いてみる			
7	面接練習				面接対策			
8	面接練習				面接対策			
9	就活スケジュール・企業リストの作成				応募企業リストを作成			
10	就活スケジュール・企業リストの作成				応募企業リストを作成			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名		ゲームCGII A						
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える						
学習目標 (到達目標)		1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイデアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。				脱試して学生 ^ア の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵をデザイン。キャラ設定、コンセプトを考え ^ア て練習			
2	アイテム発想：回復アイテムを3Dで作ることを想定した設計図とテキストを作る。				立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。			
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色				3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。			
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ゲームタイトルを想定してロゴを制作			
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作			
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				アイテム枠やバナーなどの素材を制作			
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ホーム画面を想定した背景を描く			
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）				キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず1回は添削を受けること			
9	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る				完成を目指す			
10	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る				完成を目指す			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。						

科目名		ゲームCGII B					
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年	2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数			時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える					
学習目標 (到達目標)		1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイデアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	ライブ会場を描く。(パス塗りメイン) 2点透視の応用: 階段を描く			新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）のワンシーンを考えて描く。			
2	ライブ会場を描く。(着色・装飾メイン)			3Dもしくは2Dでワンシーンを制作			
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る			新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）の仕草を考えて設定画を描く。			
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る			ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作			
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作			ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作			
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く			背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く			
7	最終課題: 自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る			これまでの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目までチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない。			
8	最終課題: 自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る			完成を目指して作業する			
9	最終課題: 自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る			完成を目指して作業する			
10	最終課題: 自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る			完成を目指して作業する			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。					

科目名		デジタルイラストⅡA					
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年	2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数			時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。					
学習目標（到達目標）		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。			
2	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。			
3	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。			
4	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。			
5	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
6	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
7	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備			画面作成。発表準備。			
9	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。			
10	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年					

科目名		デジタルイラストⅡB					
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年	2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数			時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。					
学習目標（到達目標）		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。			
2	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。			
3	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。			
4	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。			
5	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
6	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
7	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備			画面作成。発表準備。			
9	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。			
10	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年					

科目名		3 DCG応用A									
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1．3DSMAXの応用的な操作の習得 2．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる									
学習目標 (到達目標)		様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					案出し、設定などを考える					
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					イメージイラストを作成					
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					背景制作					
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					背景制作					
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					背景制作					
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					キャラクター制作					
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					キャラクター制作					
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					キャラクター制作					
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					レンダリング、レタッチ					
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作					レンダリング、レタッチ					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

科目名		3 DCG応用B									
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1．3DSMAXの応用的な操作の習得 2．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる									
学習目標 (到達目標)		様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	コンペ応募に向けての作品制作					制作のポイント解説、応募コンペの選定					
2	コンペ応募に向けての作品制作					コンペの確定、制作					
3	コンペ応募に向けての作品制作					制作、添削					
4	コンペ応募に向けての作品制作					制作、添削					
5	コンペ応募に向けての作品制作					制作、添削					
6	コンペ応募に向けての作品制作					制作、添削					
7	コンペ応募に向けての作品制作					制作、添削					
8	コンペ応募に向けての作品制作					制作、添削					
9	コンペ応募に向けての作品制作					制作、添削					
10	コンペ応募に向けての作品制作					制作、添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

科目名		実践行動学partⅢ						
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数				時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気付きと行動 3,個人作業、グループディスカッション						
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター						

科目名		コンセンサス実習						
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		×	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数				時間数	6時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,.コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名		業界研究				
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	18時間
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明			進路への動機づけと説明		
2	企業研究			訪問企業情報を調べまとめる		
3	企業研究			企業訪問の際のマナー確認と説明		
4	グループ作成			研修時のグループ決め		
5	グループでの予定確認			グループでの研修内容を決める		
6	スケジュール作成			研修時のスケジュールを作成		
7	スケジュール作成			研修時のスケジュールを作成		
8	スケジュール作成			研修時のスケジュールを作成		
9	事前連絡			訪問時のマナー等の最終確認		
10	事後報告			研修終了後のレポート作成		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

科目名		オリジナル課題制作				
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	130時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2,前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 （到達目標）		企業添削会に向けた作品を完成させる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	オリジナル課題説明			制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作			ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作			ラフの制作		
4	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
5	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
6	制作			作品制作と添削		
7	制作			作品制作と添削		
8	制作			作品制作と添削		
9	制作			作品制作と添削		
10	納品			フォルダへの提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

科目名		修了制作				
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	200時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	修了制作説明			制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作			ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作			ラフの制作		
4	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
5	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
6	制作			作品制作と添削		
7	制作			作品制作と添削		
8	制作			作品制作と添削		
9	制作			作品制作と添削		
10	納品			フォルダへの提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

科目名		進路指導ⅢA						
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。						
学習目標 (到達目標)		個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	就職に対する動機付け。給与説明				業界の仕組み、月給の内訳を説明 面談			
2	求人票の読み方説明				求人票の内容を理解 面談			
3	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
4	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
5	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
6	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
7	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
8	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
9	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
10	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（55％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（15％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		スト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名		進路指導ⅢB				
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)		個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
2	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
3	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
4	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
5	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
6	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
7	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
8	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
9	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		イラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

科目名		作品制作A									
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。									
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし									
回数		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
2		作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
3		作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
4		作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
5		作品集提出					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
6		作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
7		作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
8		作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
9		作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
10		作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー				
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名		作品制作B						
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。						
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集提出				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（55％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（15％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名	デジタルイラストⅢA				
担当教員	藤間 泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科3年制	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界の2DCGデザイナーとして必要なスキルを習得。業界を意識したイラスト制作。				
学習目標 (到達目標)	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ミニキャラの描き方について		等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ		
2	ミニキャラの描き方について		等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ		
3	ミニキャラの描き方について		等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ		
4	ミニキャラの描き方について		表情や衣装などの差分を作成		
5	ミニキャラの描き方について		表情や衣装などの差分を作成		
6	ミニキャラの描き方について		表情や衣装などの差分を作成		
7	イラストコンテストに参加		ラフ制作・添削及び確認		
8	イラストコンテストに参加		ラフ制作・添削及び確認		
9	イラストコンテストに参加		線画制作・添削及び確認		
10	イラストコンテストに参加		着色制作・添削及び確認		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

科目名	デジタルイラストⅢA				
担当教員	藤間 泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科3年制	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界の2DCGデザイナーとして必要なスキルを習得。業界を意識したイラスト制作。				
学習目標 (到達目標)	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	グループゲーム制作		グループで1つのゲームを作成する		
2	グループゲーム制作		UI、キャラクター、背景などの担当を決め制作		
3	グループゲーム制作		大まかなラフを制作		
4	グループゲーム制作		全体のブラッシュアップ		
5	グループゲーム制作		全体のブラッシュアップ		
6	グループゲーム制作		全体のブラッシュアップ		
7	カードイラスト・スチルイラストを描こう		1枚絵の構図やレイアウトの考え方について		
8	カードイラスト・スチルイラストを描こう		卒業制作の構図パターンを考える		
9	カードイラスト・スチルイラストを描こう		卒業制作の構図パターンを考える		
10	カードイラスト・スチルイラストを描こう		卒業制作のラフ制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

科目名		ビジネスマナーⅢA									
担当教員		金子 有加			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	就職活動準備					企業訪問振り返り、採用基準の再検討					
2	面接練習					基本項目の講義					
3	面接練習					ポイント解説 演習					
4	面接練習					ポイント解説 演習					
5	面接練習					ポイント解説 演習					
6	面接練習					ポイント解説 演習					
7	面接練習					ポイント解説 演習					
8	面接練習					ポイント解説 演習					
9	1学期試験					実技試験					
10	1学期試験評価					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。									

科目名		ビジネスマナーⅢB										
担当教員		金子 有加				実務授業の有無			○			
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3			開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数					時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ										
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する										
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料										
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考						
1	接客マナー					講義、ロールプレイング						
2	接客マナー					講義、ロールプレイング						
3	来客対応					講義、ロールプレイング						
4	来客対応					講義、ロールプレイング						
5	来客対応					講義、ロールプレイング						
6	来客対応					講義、ロールプレイング						
7	来客対応					講義、ロールプレイング						
8	来客対応					講義、ロールプレイング						
9	2学期試験					実技試験						
10	2学期試験評価					実技試験評価						
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
評価方法・成績評価基準						履修上の注意						
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。						
実務経験教員の経歴		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。										

科目名		選択イラスト A						
担当教員		小平 愛華		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求						
学習目標 (到達目標)		2 DCG求人に応えられる人材育成						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう				絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しよう ラフ作成			
2	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう				絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しよう ラフ作成			
3	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう				ラフ作成			
4	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう				ラフ添削			
5	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう				清書添削			
6	食べ物を描こう				食べ物模写する			
7	食べ物を描こう				食べ物模写する			
8	衣装デザインをしよう				オリキャラまたは既存のキャラで衣装制作(カラーラフ)			
9	衣装デザインをしよう				前授業で制作したキャラの私服制作(カラーラフ)			
10	衣装デザインをしよう				前授業で制作した清書添削			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる						

科目名		選択イラスト B						
担当教員		小平 愛華		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求						
学習目標 (到達目標)		2 DCG求人に応えられる人材育成						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	キャラクター制作				立ち絵を制作			
2	キャラクター制作				立ち絵を制作			
3	キャラクター制作				立ち絵を制作			
4	キャラクター制作				2人以上の構図のポイント			
5	キャラクター制作				2人以上の構図のポイント			
6	世界観・設定をつくろう				世界観、設定、3面図などを描く			
7	1枚絵を描いてみよう				ラフ制作・添削及び確認			
8	1枚絵を描いてみよう				ラフ制作・添削及び確認			
9	1枚絵を描いてみよう				線画制作・添削及び確認			
10	1枚絵を描いてみよう				着色制作・添削及び確認			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる						

科目名		選択UI A									
担当教員		諏佐 ちひろ			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する									
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	使いづらいと思った既存のUI画面を共有しよう					ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける					
2	Photoshopのペンツールで図形制作					ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る					
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作					前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る					
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作					今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける					
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作					今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける					
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作					今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける					
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～					自分の考えたスマホアプリ、または1枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く					
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～					前回制作した遷移図をみて、画面を5つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する					
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～					前回制作した遷移図をみて、画面を6つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する					
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～					前回制作した遷移図をみて、画面を7つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年									

科目名		選択UI B							
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無			○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		選択		単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に付ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する							
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する							
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作			
6	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
7	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
8	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
9	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
10	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年							

科目名		3DCG応用III A									
担当教員		高田 祐介			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン									
学習目標 (到達目標)		3 GCG求人に応えられる人材育成									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認					mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する					
2	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認					mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する					
3	ミドルポリゴンのモデルに慣れる					モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する					
4	ミドルポリゴンのモデルに慣れる					モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する					
5	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする					いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1 個制作					
6	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする					いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1 個制作					
7	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする					いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1 個制作					
8	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイの モデルを1つ制作する					
9	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイの モデルを1つ制作する					
10	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイの モデルを1つ制作する					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる									

科目名		3DCG応用III B					
担当教員		高田 祐介		実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3	
必修・選択		必修		単位数		時間数	
授業概要、目的、授業の進め方		①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン					
学習目標 (到達目標)		3 GCG求人に応えられる人材育成					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクターのモデルについて知る				mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。ローポリのキャラを1体制作する		
2	キャラクターのモデルについて知る				mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。ローポリのキャラを1体制作する		
3	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験				モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する		
4	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験				モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する		
5	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験				モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する		
6	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作				仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを1つ制作する		
7	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作				仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを1つ制作する		
8	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作				仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを1つ制作する		
9	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作				仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを1つ制作する		
10	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作				仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを1つ制作する		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準					履修上の注意		
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる					

科目名		作品制作ⅡA									
担当教員		相澤 春麗			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。									
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
2	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
3	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
4	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
5	作品集提出					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
6	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
7	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
8	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
9	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
10	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（85%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる									

科目名		作品制作ⅡB						
担当教員		相澤 春麗			実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。						
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（85％）、授業姿勢（15％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる						

科目名		ゲームグラフィックⅢA									
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲームグラフィッカーとして必要なスキルの習得。キャラクター以外のビジュアルを制作									
学習目標 (到達目標)		アイコン、家具、お部屋のデザイン									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	食べ物アイコンを描こう					食べ物をおいしく描く方法をレクチャー					
2	食べ物アイコンを描こう					実践					
3	食べ物アイコンを描こう					実践					
4	箱庭イラストを描こう					家具デザインの練習					
5	箱庭イラストを描こう					家具デザインの練習					
6	箱庭イラストを描こう					家具デザインの練習					
7	箱庭イラストを描こう					箱庭イラストの描き方をレクチャー					
8	箱庭イラストを描こう					マイ部屋デザインを考える					
9	箱庭イラストを描こう					実践					
10	箱庭イラストを描こう					実践					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名		ゲームグラフィックIIIB									
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年制		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲームグラフィッカーとして必要なスキルの習得。キャラクター以外のビジュアルを制作									
学習目標 (到達目標)		アイコン、家具、お部屋のデザイン									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	食べ物アイコンを描こう					食べ物をおいしく描く方法をレクチャー					
2	食べ物アイコンを描こう					実践					
3	食べ物アイコンを描こう					実践					
4	箱庭イラストを描こう					家具デザインの練習					
5	箱庭イラストを描こう					家具デザインの練習					
6	箱庭イラストを描こう					家具デザインの練習					
7	箱庭イラストを描こう					箱庭イラストの描き方をレクチャー					
8	箱庭イラストを描こう					マイ部屋デザインを考える					
9	箱庭イラストを描こう					実践					
10	箱庭イラストを描こう					実践					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	藤間 泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科3年	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 3,個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

科目名		コンセンサス実習									
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科3年		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		130時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,.コミュニケーション演習									
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		学生必携、配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション・各種手続き					オリエンテーション、提出物の確認					
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認					学生必携に沿っての学校内ルール 説明					
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル					授業目的説明、教科書教材確認					
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習					クラス内コミュニケーション 演習					
5	オリエンテーション・最終確認					授業開始へ向けての、最終確認試験					
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名		業界研究					
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○	
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		3年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数			時間数	18時間
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消					
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明				進路への動機づけと説明		
2	企業研究				訪問企業情報を調べまとめる		
3	企業研究				企業訪問の際のマナー確認と説明		
4	グループ作成				研修時のグループ決め		
5	グループでの予定確認				グループでの研修内容を決める		
6	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成		
7	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成		
8	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成		
9	事前連絡				訪問時のマナー等の最終確認		
10	事後報告				研修終了後のレポート作成		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準					履修上の注意		
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

科目名		卒業制作						
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科3年制	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数				時間数	200時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,一枚イラスト作品の制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する						
学習目標 (到達目標)		1.2年間の集大成としての作品を完成させる 2.2年間で習得した技術と知識を作品に反映させる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	卒業制作説明				制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作				ラフの制作とコンセプトの設定			
3	ラフ制作				ラフの制作			
4	ラフ確認				ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
5	ラフ確認				ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
6	制作				作品制作と添削			
7	制作				作品制作と添削			
8	制作				作品制作と添削			
9	制作				作品制作と添削			
10	納品				フォルダへの提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						