

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
授 業 科 目 名				学 科 ・ コー ス	
特別活動 I				CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	高田 博道
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
球技大会やハイキング、各種展示会の見学、その他行事など、通常の教科の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。校外での集団行動も多く、チームワークなど教室の授業では得られない学習効果が得られる。					
授 業 の 概 要					
各種行事（入学式・始業式・終業式・ハイキング・球技大会や展示会見学など）に科目として行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
各行事への学習意欲で評価する。					学習意欲 100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. 入学式			4		
2. ボーリング大会			10		
3. ハイキング			10		
4. 防災訓練			2		
5. 秋季イベント			10		
6. スポーツフェスティバル			10		
7. 始業式・終業式など他学校・学科行事			14		
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード		Y-K02	
授 業 科 目 名			授業形態		学 科 ・ コー ス		
特別活動Ⅱ			その他		CG 技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	60	2	高田 博道		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
球技大会やハイキング、各種展示会の見学、その他行事など、通常の教科の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。校外での集団行動も多く、チームワークなど教室の授業では得られない学習効果が得られる。							
授 業 の 概 要							
各種行事（始業式・終業式・ハイキング・球技大会や展示会見学など）に科目として行う。							
成 績 評 価 の 方 法							
各行事への学習意欲で評価する。						学習意欲	100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. ボーリング大会 2. ハイキング 3. 防災訓練 4. 秋季イベント 5. スポーツフェスティバル 6. 始業式・終業式など他学校・学科行事			時間数				時間数
			10				
			10				
			2				
			10				
			10				
			18				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
授 業 科 目 名				学 科 ・ コース	
特別活動Ⅲ				CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	60	2	岡村 綾子
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
球技大会やハイキング、各種展示会の見学、その他行事など、通常の教科の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。校外での集団行動も多く、チームワークなど教室の授業では得られない学習効果が得られる。					
授 業 の 概 要					
各種行事（始業式・終業式・ハイキング・修学旅行・球技大会や展示会見学など）に科目として行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
各行事への学習意欲で評価する。					学習意欲 100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
1. ボーリング大会	時間数	10			
2. ハイキング	時間数	10			
3. 防災訓練	時間数	2			
4. 秋季イベント	時間数	10			
5. スポーツフェスティバル	時間数	10			
6. 始業式・終業式など他学校・学科行事	時間数	18			
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2023 年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K04
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
CG 概論			演習・講座		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	6	宮原 健士朗・長谷川 和明	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
前期：CG・広告・WEB・映像すべてに関わる文字組版や画像処理の基本知識を身に付ける。 後期：11月末に行われるCG検定ベーシックの検定合格を目標とする。また検定の試験範囲にとどまらず、CGの分野に必要なと思われる知識を幅広く取り上げ、各教科の下地となる知識の習得を目指す。(表現の基礎・2DCGと写真撮影・3DCGの制作・技術の基礎・知的財産権)						
授 業 の 概 要						
前期はグラフィックデザインの知識として文字組版や画像処理について実習を通して学ぶ。 後期はデジタル画像の仕組みや用語、2DCG、および3DCGについて、CGクリエイター／デザイナーに必要な基礎知識を学習する。また全ての講義終了後にCG検定試験を受験し、合格を目指す。						
成 績 評 価 の 方 法						
・課題提出率、課題評価、試験、授業態度等で評価する。					試験・課題	90%
					学習意欲	10%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
入門CGデザイン CG制作の基礎 (CG-ARTS協会)						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
オリエンテーション・CGとは デジタルの基礎 ハードウェアとソフトウェア デッサン・色と動き・文字 写真とレタッチ 知的財産権 モデリング マテリアル・アニメーション・カメラワーク ライティング・レンダリング 合成・編集 演習問題			時間数	文字組版 画像処理		時間数
			2			15
			4			15
			10			
			8			
			8			
			2			
			6			
			6			
			4			
			2			
			8			
その他				関連科目		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード		Y-K05	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
CG 画像 I			演習		CG 技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必修	60	2	村松 伸明		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
フォトショップの基本的な使い方を習得する。 フォトレタッチに必要なツールの使い方とテクニックを学ぶ。 ペイント系のツールの使い方とテクニックを学ぶ。通常の操作方法に加えペンタブ使用でのブラシの使い方を覚えデジタルでのペイント表現ができるようになる。							
授 業 の 概 要							
多様な表現が可能なソフト Adobe Photoshop の基本的な使い方をマスターする。 前半は写真の加工、主にフォトレタッチを中心に色調補正の仕方、画像変形、スポット修正などデジタル写真のレタッチに必要な技術を身につける。 後半はペイントを中心に指導する。ブラシの選び方（種類と硬さ）、使い方（大きさや透明度）を学びペンタブを使いデジタルでの絵画表現が出来るよう指導し、オリジナルのキャラクター表現、背景画等を描けるよう技術を習得する。							
成 績 評 価 の 方 法							
1・授業への取り組み。 2・ソフト Photoshop の基本操作への理解。 3・フォトレタッチの知識、技術の習得。 4・ペイントツールの使い方と技術（ペンタブレットを含む）。						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
「Photoshop トレーニングブック」 ソフト・Adobe Photoshop ペンタブレット							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
<フォトショップの基本的な使い方> ワークスペースとツール。名称と使い方パネルの種類と使い方。ファイルの開き方、新規作成、閉じ方。 <取材・デジタルカメラの使い方> 解像度とフォーマットサイズ。適正露出と露出補正。構図とアングル <フォトレタッチ・フォトコラージュ> 色調補正。画像変形。スポット修正、スタンプ、ぼかし、フィルター効果。レイヤー使い方。			時間数	<色彩とペイント> カラーの設定、ブラシの設定と使い方（種類、大きさ、硬さ、透明度、流量の調整） アルファチャンネルの理解。ペンタブレットと使い方と塗り方。			時間数
			20				20
その他				関連科目			
				CG 画像 II			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2023 年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K06
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
CG 画像 II			実習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	60	2	戸塚 恵	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
ドロー系ソフトウェアについて入門レベルの操作技術習得と演習を行い，DTPやWeb制作に欠かせないベクター画像素材作成の技術を身につける。基本操作、ベクター画像、簡単な画像を用いたイラストなど作成できるようなる。						
授 業 の 概 要						
Adobe Illustrator CC の基本的な操作方法から，ベクトル画像の作成，加工，編集方法を学び，DTP 技術の基礎と知識を学ぶ。 オブジェクトの作成，塗りと線の色の設定，線，ペンツールの使い方，パスの操作，文字の入力など。						
成 績 評 価 の 方 法						
授業態度による評価 指定された実習課題をすべて提出すること					期末試験	30%
					課 題	60%
					学習意欲	10%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
世界一わかりやすい Illustrator 操作とデザインの教科書 (技術評論社)						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
ビットマップ画像とベクター画像			2			
画面説明，図形や線を描く			8			
オブジェクトの選択と基本的な変形			10			
色と透明度の設定			6			
オブジェクトの編集と合成			6			
線の設定			8			
文字の設定			6			
覚えておきたい機能（パスファインダ，クリッピングパス，ブレンド，メッシュなど）			4			
Photoshop との連携			4			
総合演習			6			
その他				関連科目		
				CG 画像 I		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2023 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード	
				Y-K07	
授 業 科 目 名			授業形態	学科・コース	
アナログアートワーク			演習	CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	150	5	小杉 契
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
クリエイティブ全般の基礎力となる観察力・空間把握力を培うための基礎デッサン力を養う。制作における最もミニマムな環境である「紙と鉛筆」を用いての作画を通して、制作対象物へのパースペクティブを培うことを目的とする					
授 業 の 概 要					
1・鉛筆の使い方 2・線画と面：空間把握と描写 3・シェイドとシャドウ・アンビエント・オクルージョン（陰影とAO） 4・乱反射・内反射・鏡面反射 5・輝度と質感					
成 績 評 価 の 方 法					
前期 静物デッサンとクロッキーの提出。 後期 石膏デッサンとクロッキーの提出。					課 題 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
参考図書「基礎デッサン 静物」「人体解剖図」「クロッキー 人物を描こう」					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
前期		時間数	後期		時間数
「鉛筆の使い方」		5	人物クロッキー「立ち」		10
「R・ベールのグラデーション」		10	「座り」		10
「基礎図形（立方体・球体）」		10	「紙風船」		10
「人体模写」		10	デッサン「靴」		20
「クロッキー・」		20	デッサン「石膏像」		20
「コーヒーカップ」「カン」「ビン」		10			
「紙風船」		15			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			CG アートワーク		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2023 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	Y-K08
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
色彩学			演習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	4	小長谷 由紀子	
授業の目的・到達目標						
私達は色に囲まれて生活をしています。まずは色とは何かを考え、色の性質・特徴を理解します。色彩の知識を得た証として色彩検定3級の合格を目指します。色の表示方法や混色理論を学び、演習を通して色彩計画を立てる為の具体的手法を理解できるようになります。						
授 業 の 概 要						
上述のテーマ・目標に沿って、下記の通り細目を設け、それぞれの回の講義後は小テストを実施します。この分野は実学であるので、配色カードを使った配色演習も行いながら感覚を磨いていき、11月上旬に実施される色彩検定3級の受検に合わせた対策(過去問題)も行います。						
成績評価の方法						
色彩検定の合否結果、過去問題の点数、学習意欲（授業態度等）を総合評価したうえで決定します。					資格取得	50%
					問題等	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
・色彩検定公式テキスト3級 ・色彩検定過去問題集 ・配色カード ・のり ・はさみ						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. ガイダンス			1	4. 色彩調和		
2. 色のはたらき			1	配色の基本的な考え方		2
3. 光と色				色相から配色を考える		6
色はなぜ見えるのか？			2	トーンから配色を考える		4
眼のしくみ			2	配色の基本的な技法		2
照明と色の見え方			2	5. 色彩効果		
混色			2	色彩と構成		2
4. 色の表示				6. 色彩と生活		2
色の分類と三属性			3	7. ファッション		
PCCS			3	ファッションとは		2
言葉による色表示			2	ファッションと色彩		2
5. 色彩心理				8. インテリア		
色の心理的効果			2	インテリアと色彩		2
色の視覚効果			2	インテリアのカラーコーディネーション		2
色の知覚的効果			2	9. 過去問題		10
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2023 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード	
授 業 科 目 名				学 科 ・ コー ス	
CG アートワーク				CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	120	4	村松 伸明・小杉 契
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
実制作に必要なデジタル制作の基礎知識の習得と、クリエイターとして必要とされるアートワークの向上を図る。 平面のデザインのアートワーク制作が論理的に行えることと、屋外背景イラストの制作が法本論含めてデジタルで制作ができる。					
授 業 の 概 要					
【前期】Adobe Photoshop と Illustrator を使いホームページや雑誌表紙などのデザインカンパを制作する。課題内容からターゲットを想定しプランニングからアイディアづくり、ビジュアル表現、コピーライティング、レイアウト等、完成までまとめ上げる能力を養う。 【後期】Adobe Photoshop を使いデジタルでの実制作。背景制作のための基本的なレイヤー管理（遠・中・近）、陰影や光源の演出を学ぶ。背景 CG 制作技術の知識の座学と、実践の時間を講義内で行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
【前期】 1・授業への取り組み。 2・フォトショップの操作技術とペンタブレットの使いこなし。 3・遠近法の理解と的確な表現。 4・場面設定と構図。 5・質感と臨場感。 【後期】 1・授業への取り組み。 2・アプリケーションの操作技術。 3・色彩コントロールとレイアウト					課 題 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
「背景 CG テクニックガイド」 ソフト・Adobe Photoshop ペンタブレット					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
前期		時間数	後期		時間数
バナー画像デザイン		20	本授業のガイダンス		5
旅行雑誌の表紙デザイン		20	デジタルイラスト基礎知識の確認		5
ランディングページのデザイン		20	イラスト制作計画		5
			デジタルイラスト実制作		45
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード		Y-K10	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
映像編集技術			実習		CG 技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	60	2	高田 博道		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
AfterEffects はCG・ゲーム・映像・デザイン業界で標準的に使用されている映像編集ソフトである。映画・CM・TV・WEBなどで見かける映像や動画もこのソフトで加工・合成されているものが多い。基礎技術を身に付け、テーマに沿った映像制作ができるようになることを目標とする。							
授 業 の 概 要							
AfterEffects を使用し、映像編集の基本操作について学ぶ。1年次に学んだ Adobe Illustrator の技術を活かしながら、それぞれのソフトを連携させ、基本スキルを身に付けながらアニメーション作品を制作する。							
成 績 評 価 の 方 法							
授業態度、実習課題を随時提出させ、評価を行う。						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
イラレユーザーのための After Effects 入門							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1 AfterEffects 基本操作			2				
2 素材の読み込みとレイヤー操作			2				
3 コンポジション			2				
4 カット編集			4				
5 マスクを利用した実写合成			8				
6 エフェクトの基本			8				
7 エクスプレッション			12				
8 パーティクル			4				
9 総合演習			18				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2023 年度	
時間数は4・5分換算				科目コード		Y-K11	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
3DCG I			演習		CG 技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	210	7	永田 祐也・岡村 綾子		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
3DSMAX 制作のワークフローを学習し、基本操作を理解できるようになる。 モデリング・UV 展開・テクスチャ・リギング・モーションなど 3DCG 制作のすべての行程の流れを理解し、制作に必要なツールの操作を習得する。							
授 業 の 概 要							
3D コンピュータグラフィックスのアプリケーションを使った 3DCG の制作を行う。プロユースの 3DCG ソフトを使い、映像やゲーム業界でのワークフローを理解する。							
成 績 評 価 の 方 法							
学習意欲と、成果作品による評価						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1. アイスブレイク			8	1. プリミティブを利用したモデリング			2
2. モデリング、UV、テクスチャ			32	2. UV 展開とテクスチャ制作			4
3. キャラクターモーション biped			32	3. 課題演習Ⅰ かぼちゃの頭			4
4. キャラクターモーション CAT			24	4. 課題演習Ⅱ うさぎ全身			4
5. リグ、ウェイト調整基礎、 キャラクターモーション CAT 応用 (四足動物)			8	5. 課題演習Ⅲ 人体 (女)			4
6. キャラクターモーション CAT 応用 (四足動物)			8	6. 課題演習Ⅳ 人体 (男)			4
7. パーティクル、シュミレーション紹介、 その他			8	7. 課題演習Ⅴ クリーチャー			10
				8. 人体のリギング			16
				9. Biped でポージング・アクション			10
				10. グラフエディタ			4
				11. 予備動作と事後動作			4
				12. モーション演習			16
				13. カメラワーク			4
				14. アクションつなぎ			4
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード		Y-K12	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
3DCG II			演習		CG 技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	270	9	岡村 綾子		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
オリジナルのCGムービー制作に必要な、知識の習得を目指す。自らがデザイン・設定したキャラクターに基づいてリグを設定できる。CGのキャラクターアニメーションを作成し、絵コンテ・リファレンスを元としたカメラワークを含めたムービー制作ができる。							
授 業 の 概 要							
1年次の3DCG Iの内容を踏まえた上で、アニメーション、カメラワークなど5～10秒程度のCGムービー制作を複数制作する。							
成 績 評 価 の 方 法							
学習意欲と、成果作品による評価						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1. キャラクター設定			10				
2. 絵コンテ・リファレンス			20				
3. リグ構造			20				
4. ボールバウンシング			20				
歩き			30				
走り			30				
アクション			50				
5. カメラワーク			45				
6. カット編集			45				
その他				関連科目			
				3DCG I			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2023 年度
時間数は45分換算				Y-K13	
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
WEB サイト制作基礎			演習	CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	4	三浦 英介
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
Web サイト制作に必要な HTML5、CSS3 によるコーディング方法を学習する。前期は、Web ページを1ページ作成できるようになる。後期は、Web サイト全体のディレクトリ構造を理解し、レスポンシブに対応した Web サイトを構築できるようになる。					
授 業 の 概 要					
あらゆる Web 制作において、HTML5、CSS3 は必須の知識であり、Web 系の基礎科目として非常に重要な授業となる。本授業では、特定の教科書に頼らず、サンプルページ及びサンプルサイトを制作しながら実践的に言語を学ぶため、授業への出席が必須である。ブラウザによる動作確認、教材の事典を用いながら、Web 技術の一つひとつ積み上げていくための基礎科目である。					
成 績 評 価 の 方 法					
授業ごとの課題提出を最大評価する。制作物については、ブラウザによる確認を行い、Web サイトとしての体裁が整っていることが最低条件である。					課題提出 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
・ 世界一わかりやすい HTML5&CSS3 コーディングとサイト制作の教科書 (技術評論社)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1. オリエンテーション/インストール		2	6. サンプルサイト制作		
2. ワイヤフレーム		2	6-1. ディレクトリ構造		2
3. ボックスレイアウト			6-2. トップページ		12
3-1. 1カラム		6	6-3. 下層ページ		16
3-2. 2カラム		6	6-4. レスポンシブ設定		6
4. サンプルページ制作			7. Web フォント・ファビコン		4
4-1. header		6	8. CSS アニメーション		2
4-2. nav		4	9. jQuery		6
4-3. main		2	10. ボックスレイアウト		
4-4. section・article		8	10-1. レスポンシブ		6
4-5. aside (sidebar)		2	11. コーディングの応用テクニック		6
4-6. footer		4	12. 後期課題提出 (実技)		10
5. 前期課題提出 (実技)		8			
その他			関連科目		
			・ WEB サイト制作応用		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				Y-K14	
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
DTPI			実習	CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	90	3	高田 博道・木野 正弥
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
DTP (Desk Top Publishing) とよばれるパソコンを使った画像制作と印刷作業に必要な基本的な技術、テクニックを学ぶための演習を行う。紙1枚のみで制作される、リーフレット、ポスターなどを印刷仕様に準じた制作ができるように学習する。					
授 業 の 概 要					
1 枚モノの印刷物を制作する上でのレイアウトのノウハウを理解した上で印刷物の入稿データの制作ができるようになることを目標とする。また、印刷物は、制作物の素材、大きさ、利用形態などによってデザインに取り込まなければならない要素に対して対応できるよう課題制作を行なう。工作が必要な課題では、定規、カッター、のり等が必要となる。					
成 績 評 価 の 方 法					
主に演習作品の提出物を評価する。				課 題	80 %
				学習意欲	20 %
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
配布プリント、演習用素材データ					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
印刷物制作の概要 (完成見本あり)		時間数	応用制作		時間数
1	基礎オペレーティングの習得課題	4	8	印刷・仕様、チケットデザイン・制作	4
2	文字と図形だけによる印刷物 (基本)	8			8
3	〃 (応用)	8	9	サイコロ様正六面体のデザイン及び制作・工作	
4	文字と画像を使った印刷物 (基本)	8	10	手さげBOX デザイン・制作・工作	10
5	〃 (応用)	8	11	のぼり旗デザイン・制作	8
6	企画を含めた印刷物制作	12			
7	応用課題	12			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である			DTP II		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2023 年度
時間数は45分換算				Y-K015	
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
DTPII			演習	C G 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	90	3	高田 博道
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
エディトリアルデザインに必要な知識及び編集技術の習得を目標とする。ページデザインに占めるタイポグラフィの役割を理解し、文字とビジュアルを効果的に編集することを目的とする。また必要に応じてポートフォリオや企業連携制作など他の制作とも連携する。					
授 業 の 概 要					
レイアウトソフト「InDesign」を使用した基本及び応用演習を行います。 また、ページ編集に必要な台割・割付などを理解し、習得します。					
成 績 評 価 の 方 法					
受講態度、提出課題で評価します。				課 題	80%
				学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
InDesign 操作とデザインの教科書 (技術評論社)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
ページネーション		時間数	InDesign		時間数
		計 20			計 42
・ 本の基本要素		4	・ InDesign の基礎知識		2
・ 台割、割付		8	・ ドキュメント設定		2
・ 本文設計 (グリッドシステム)		8	・ 文字の入力		2
			・ 書式設定		8
タイポグラフィ		計 16	・ 段落、文字スタイル		8
・ 文字と書体		4	・ 画像の配置と編集		4
・ 文字組み		12	・ カラーと効果		4
			・ オブジェクトとパスの操作		4
課題制作		計 12	・ 表の作成		4
・ 台割		2	・ チェック、修正、出力		4
・ サムネール、ラフデザイン		2			
・ 割付		2			
・ DTP 編集		6			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である			DTPI		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2023 年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K16
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
商業CG			演習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	120	4	高田博道・木野正弥	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
DTPI での制作技術を踏まえ、実践的な広告の企画立案から制作、企画書の作成、プレゼンテーションといったグラフィックデザインの仕事の流れを理解し、実施できるようになる。						
授 業 の 概 要						
企業連携を実施し、より実際の業務および制作条件、内容に近い位置での制作を行う。また、単に制作するだけでなく、依頼側のニーズや意図、思惑を踏まえた企画、制作を行いながら、それを企画書にまとめ、授業最終には依頼者を交えた形式でのプレゼンテーション発表を行う。						
成 績 評 価 の 方 法						
企画書および制作物だけでなく、プレゼンテーションおよび授業への姿勢を含めた評価を行う。また、企画書、制作物、プレゼンテーション評価については企業様からの評価もいただく。					課 題 学習意欲	70% 30%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
なし、企業よりのデータ配布						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
1. 制作における事前説明および指導 事前に学生に制作内容の概要を説明し、制作の事前調査やその中で出てきた質疑などをまとめる。また企業への対応・マナーについて指導を行う。			時間数 12	4. 中間報告 依頼者に来校をお願いし、各学生は現状報告と方向性の摺合せなどを行う。		時間数 2
2. 制作オリエンテーション 実際に依頼者に来校をお願いし、学生たちの前で制作の内容について詳しく説明をしてもらう。			2	5. 制作・修正・プレゼンテーション準備 中間報告を元に制作・修正を行う。企画書、プレゼンテーション概要指導および準備も行う。		60
3. 企画および制作 オリエンテーションを元に各自の広告企画・ラフ制作を行う。必要に応じて取材を行う。			40	6. プレゼンテーション発表 依頼者に来校をお願いし、各自の発表を行う。		4
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である						

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				Y-K17	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
クリエイティブワーク I			実習		CG 技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	120	4	高田 博道・宮原 健士朗
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
前期に学習してきた各ソフトウェアの技術習得を活かした実務的な制作の基本を学習する。また、1年間のまとめとして学生個々がもつ制作スキルの向上を目指す。 グラフィックデザインに必要な知識及び編集技術の習得を目的とし、タイポグラフィの役割理解、文字組版を効果的に編集するためのビジュアルを活かしたレイアウト技術の習得を目標とする。					
授 業 の 概 要					
公募課題等を通して、クライアントの意図、制作の仕様をきちんと理解するとともに、締め切りの厳守や応募時の制作意図など制作以外についての重要性を理解する。またレイアウトが目的に合ったデザインになっているかを検証する。 「Illustrator」及び「PhotoShop」を使用した基本及び応用演習後、課題制作を行います。					
成 績 評 価 の 方 法					
公募および課題の各指定された条件や項目において評価。制作意図も考慮する。 課題提出の期限、技術力、表現力による評価。					課 題 90 % 学習意欲 10 %
使用テキスト・教材					
配布プリント。配布素材等。					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1. 媒体特性を考慮したデザイン		10	1. タイポグラフィ応用		15
2. クライアントを意識した企画制作		10	2. 画像処理応用		15
3. 公募課題 1		10	3. 課題制作 1		10
4. 公募課題 2		10	4. 課題制作 2		10
5. 公募課題 3		10	5. 課題制作 3		10
6. 学年末課題 (テーマに沿った制作)		10			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である			クリエイティブワーク II		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2023 年度	
				科目コード		Y-K18	
授 業 科 目 名			授業形態		学 科 ・ コー ス		
クリエイティブワークⅡ			演習		CG 技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	120	4	高田博道・木野正弥 ・小杉 契・長崎一朗		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
・学生個々の作品制作を進め、またそれらを冊子などにまとめることにより、自己発信、自己PRの仕方を学習し、実際に行えるようにする。・平面配置・明度設計・基礎デザイン・色彩設計などのグラフィックデザインの基礎的な考え方が出来るようになる。・就職活動の基礎知識を身に付ける。							
授 業 の 概 要							
・学生個々の制作技術を高める中で各メディア（WEB メディアや紙メディア、動画など）にまとめ、CG系就職活動を行う上で必要となるポートフォリオサイトおよび冊子ポートフォリオを作成する。 ・制作物の簡易的な企画書を作成し、制作する。工作が必要な課題では、定規、カッター、のり等が必要となる。また、工作を伴わない課題では、プロトタイピングとして Adobe Dimension を利用した簡易的な 3D パッケージ画像の制作をおこなう。 ・Adobe,photoshop,illustrator,セルシス、ClipstudioPaint 等のデジタル CG ソフトを用いての授業。 ・就職活動に備えて就活の実務的な知識・マナーなどを習得する。							
成 績 評 価 の 方 法							
・各自の制作したポートフォリオサイトや冊子ポートフォリオを評価する。 ・演習作品・企画書の評価 ・課題提出、ポートフォリオの作品として評価					課 題	70%	
					学習意欲	30%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
・配布プリント、演習用素材データ ・『就活のコツ／静岡新聞社』							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数	3.1 基礎デザイン		時間数	
1.1. 作品データの管理と整理、データ化			4	3.2 平面配置		6	
1.2. 台割り制作・意図と特徴			4	3.3 明度設計		8	
1.3. ネットデータとの連携			4	3.4 色彩構成		8	
1.4. 作品ページ作成			16			8	
1.5. その他ページ・名刺作成			8	4.1 就職活動準備			
2.1 サイコロ様正六面体商品デザイン及び制作・工作			8	4.2 就職活動スケジュール		2	
2.2 商品パッケージデザイン1・制作			4	4.3 自己分析		2	
商品パッケージデザイン2・制作			4	4.4 就職事前活動の準備		2	
2.3 商品パッケージデザイン3・制作			4	4.5 就職試験・面接の準備		8	
2.4 商品パッケージデザイン4・制作			4			10	
2.5 コースターデザイン・制作			6				
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である							

シラバス（授 業 概 要） 時間数は45分換算					年 度	2023 年度
					科目コード	Y-K19
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
クリエイティブワーク III			演習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	300	10	高田博道・岡村綾子 ・小杉契	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
各種公募を元にした作品制作を行う事で、他応募作品と比べながら、自身の作品の制作力、表現力を向上させ、制作を通してより高い技術力を身につけることができる。また、クライアント側の意図を見抜き、満足させるためのマーケティング力が身につく。あわせてポートフォリオに作品を反映していくことができるようになる。						
授 業 の 概 要						
グループ制作においては制作以外にも内部での情報共有と意識の統一化、作業分担とスケジュール管理把握の把握など、協力体制も重要となるため、より一層コミュニケーション力が必要となる。個人の作品のポートフォリオ添削や就職の指導、発表のためのワークショップを行う。						
成 績 評 価 の 方 法						
各公募作品の評価、作品量や制作意欲なども考慮して評価を行う。 提出課題とポートフォリオの評価					課 題	80 %
					学習意欲	20 %
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
なし						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
制作テーマ決め			時間数	2-1 ポートフォリオ種類		時間数
1.1. テーマに沿った分野分け・目標設定			2	2-2 ポートフォリオ制作		40
1.2. テーマに基づく企画、リサーチ			4	2-3 セルフプロデュース		40
(イメージ資料、目的、性別、年齢数値的)			10			40
1.3. 実制作			50			
1.4. 中間確認			10			
1.5. 制作・修正			80			
1.6. 最終チェック			20			
1.7. 納品（提出・応募）			4			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード		Y-K20	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
卒業制作			演習		CG 技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	後期	必修	540	18	高田博道・岡村綾子・ 野崎喜弘・村松伸明・木野正弥		
授業の目的・到達目標							
3年間の成果として、今まで学習してきた事を活かし、かつ学科の卒業制作としての大テーマに沿った企画、および制作をグループワークで行う事により、総合的な企画、制作ができるようになる。							
授業の概要							
CG 技術科の卒業制作として今まで学習してきた全ての事を活かした制作を行う。制作はグループワークで行い、コースは関係ないグループワークとするため、各々の得意部分を活かした制作の分担と計画、制作を行う。							
成績評価の方法							
グループワークで行うため、制作物の評価、論文、紀要、制作データのまとめ、パネルなどだけでなく、グループワークへの協力姿勢などの学習意欲も評価とする。						課 題	60 %
						学習意欲	40 %
使用テキスト・教材							
なし							
授業内容・授業計画							
1. 卒業制作の概要説明 グループ決めチームリーダーの決定			時間数 4	6. 制作			時間数 140
2. 制作の企画 制作テーマの決定、スケジューリング計画、作業分担を計画する。			12	7. 中間報告②			8
3. 制作趣旨発表 各チームの企画発表と制作分担とスケジュール発表を行う。			8	8. 制作			140
4. 制作			140	9. 中間報告③			8
5. 中間報告①			8	10. プレゼンテーション準備			30
				11. プレゼンテーション練習			20
				12. 卒業制作発表			8
				13. 論文制作などまとめ			14
				中間報告は1ヶ月に1度を目安として実施する。			
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度		2023 年度		
					科目コード		Y-K21		
時間数は 4 5 分換算									
授 業 科 目 名				授業形態		学科・コース			
ゲーム CGI				演習		CG 技術科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員				
2	前期	選択	60	2	野崎 喜弘				
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標									
スマートフォンなどのデバイス上で動作する、2DCG キャラクターアニメーション制作のワークフローを実習し、その過程でデザイン、モーション、Unity 実装など体験することを目的とします。最終的には、簡単なゲームアプリケーション制作が出来るようになります。									
授 業 の 概 要									
2D キャラクターのモーション技術、実装方法に関する基本的な知識を養う。SpriteStudio や Unity の連携作業、ゲームコーディングの操作を学びます。									
成 績 評 価 の 方 法									
実習課題を随時提出させ、評価を行う。							課 題	80%	
							学習意欲	20%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材									
楽しく学ぶUnity2D 超入門講座									
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画									
1 Unity のインストールと基礎知識			時間数	4	6 オリジナルゲーム企画実習課題			時間数	2
2 Unity 基本操作とキャラクター操作			4		7 世界観に合ったキャラクターデザイン			10	
3 ゲーム制作実習課題 (基礎)			10		8 キャラクター素材制作実習課題			2	
4 SpriteStudio の基本操作と画像のスライス方法			2		9 Unity 実装 (キャラクターモーション取り込み、操作)			12	
5 ゲームモーション制作と書き出し、Unity へのインポート			10		10 作品発表 まとめ			4	
その他					関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である。									

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード		Y-K22	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
ゲームCGⅡ			演習		CG 技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	前期	選択	60	2	野崎 喜弘		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
ゲームエンジンと Maya 間のデータコンバートや、AI を利用した CG 制作ワークフローを学習する。今後制作手法を大転換させる AI を否定せず味方に出来るよう様々な知識と環境の構築、情報の取得方法など、すべて一人で出来るようにする。							
授 業 の 概 要							
ゲームに使用される 3D は AI を利用せずにはいられない状況が迫っている。コンセプトイメージ、背景画像、モデリング、テクスチャ、最終イメージ出力など、クリエイターに選択を迫っている状況である。ツールを上手に使用してクオリティアップへの手順を学習する。							
成 績 評 価 の 方 法							
学習意欲と、成果作品による評価						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. AI と CG 制作			時間数	時間数			
出来ること出来ないこと			10				
コンセプトイメージの出力			6				
テクスチャ制作			6				
環境構築と情報取得			4				
2. ワークフロー手順							
モーションへの応用			16				
質感表現への応用			14				
インポート・エクスポート			4				
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2023 年度
				科目コード		Y-K23
時間数は4 5分換算						
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
アニメーション CGI			演習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	選択	120	4	岡村 綾子・野崎 喜弘	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
アニメーションの絵コンテや画面構図のイメージを理解し、3DCGで絵コンテに沿った動き、カメラワークを再現でき、動画編集ができる。						
授 業 の 概 要						
カット編集の基礎を知った上で、既存テーマの絵コンテを読み取り、CAT (Character Animation Toolkit)で動きを制作していく。動きと共にカメラワークを付け確認し、AfterEffects で動画の編集を行っていく。絵コンテの意図をきちんと読み取り、何を伝えたいのかを考えることが重要である。						
成 績 評 価 の 方 法						
実習課題の評価点と学習意欲（授業態度等）を総合評価したうえで決定する。実習課題については、絵コンテに沿った表現になっており、決められた期日までに提出することが最低条件である。					課 題	80%
					学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
・課題絵コンテ素材						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
1. Maya のアニメーション操作説明 アニメーション レンダリング カットワーク アップロード			時間数	3. 絵コンテ内容の読み取り テーマ・絵コンテ選択		35
			6			
2. 基礎講義 1-1 説明 1-2 イマジナリーライン 1-3 アクションつなぎ 1-4 煽り・俯瞰 1-5 レイアウト			2	4. シーン・カット編集 基礎		10
			28			
			4	5. 動きの確認 ・モーション制作広角・望遠		4
			4			
			16	6. カット編集・書き出し		4
			4	7. 動画データの用途		4
			4			
			3	●1 度の目制作は1～7 を行う ●2 度目の制作は2、4、5 を行う		
			4			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である						

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2023 年度 Y-K24
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態	学科・コース	
アニメーションCG II			演習	CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	60	2	野崎 喜弘
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
アニメーションCG制作に必要な知識と技術を学びます。外部アプリケーションを使用したワークフローなど、総合的なスキルを身に付ける事ができます。					
授 業 の 概 要					
3DCG ソフト Maya と映像編集ソフト AfterEffects を使用し、アニメーション CG 制作に必要な効果的なカメラワーク、絵コンテの解説、レンダリング設定方法などを学習する。					
成 績 評 価 の 方 法					
学習意欲と、成果作品による評価					課 題 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. 物理運動の観察					
モデリングおさらい			4		
Rig の組み方			4		
グラフエディタ			8		
モーション付け			4		
2. 絵コンテの観察					
カメラアングル			10		
モーション研究			12		
3. 編集					
タイムリマップ			6		
カット編集とタイミング			12		
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2023 年度	
時間数は 45 分換算				科目コード	
				Y-K25	
授 業 科 目 名			授業形態	学科・コース	
WE B サイト制作応用			演習	CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	選択	120	4	村松 伸明
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
演習を通して、We b サイトを制作する上で必要なサイトのコンセプトワークや、We b サイト構造の設計など、基本的な設計ができるようにする。					
授 業 の 概 要					
コンセプトワーキングのひとつの手法であるブレインストーミングを用い、実際にアイディア出しからサイトを構築するための仕様を作り上げる。 全ての制作課題を提示するのではなく、制作する内容自体を自ら決めていく過程で実務に近い体験ができることを目指す。					
成 績 評 価 の 方 法					
グループワークでの取り組み方および、成果物。(コンセプト、カンパ、html)					課 題 50% 学習意欲 50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
スラスラわかる HTML&CSS のきほん 第2版 / 狩野 祐東 (著)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. ブレインストーミング (例題)			6		
2. ブレインストーミング (本題)			8		
3. 4C とは			2		
4. 4C に沿ってサイトの立ち位置を決める			6		
5. 5W1H に沿ってより具体化する			4		
6. コンセプト決定+発表			6		
7. 機能を検討			6		
8. デザイン+ユーザビリティを検討する			10		
9. カンパ>大枠デザイン決定			18		
10. 機能開発 (html、Javascript、CSS コーディング)			40		
11. 組み込みテスト (表示確認)			10		
12. 講評			4		
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2023 年度
時間数は45分換算				Y-K26	
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
クロスメディア I			演習	CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	60	2	村松 伸明
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
PHP の基本構文を学習した後、データベース (DB) を使った Web サイトの構築を行う。前半は、DB 及びテーブルの構築、DB 連携の仕組みを理解できるようになる。後半は、WordPress を用いたコーポレートサイトの構築が自分の手でできるようになることを目標とする。					
授 業 の 概 要					
HTML に動的な処理を加えるうえで、PHP は必須の言語である。まずは、前半の基本構文を確実に理解しておかないと、後半の制作が難しくなる。また、WordPress は、世界の Web サイトシェアの 30% を占める、世界で最も人気のあるコンテンツ管理システム (CMS) である。WordPress は、PHP をベースに作られているため、PHP の学習は Web 制作を学ぶうえで非常に重要となる。					
成 績 評 価 の 方 法					
演習課題及び期末試験の結果、学習意欲 (出欠状況・授業態度) を総合評価したうえで決定する。				期末試験	40%
				課 題	40%
				学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
・スライド資料、サンプルページ及びサンプルサイト見本 (担当教員自作)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1. オリエンテーション		1	5. 掲示板作成		
2. PHP の動作環境構築		1	4-1. データ追加		4
3. 基本構文			4-2. データ表示		4
3-1. echo 関数		1	4-3. データ変更		4
3-2. 変数		1	4-4. データ削除		4
3-3. 文字列結合		1	6. 演習課題		6
3-4. 条件分岐 (if・switch)		2	7. WordPress		
3-5. 繰り返し (while・for・foreach)		2	7-1. WordPress とは		1
3-6. 配列		2	7-2. テンプレートファイル		1
3-7. ユーザ定義関数		1	テンプレートタグ		1
4. データベース			7-3. サンプルサイト制作		14
4-1. データベースとは		1	8. 期末試験 (筆記)		2
4-2. テーブル・主キー・データ型		2	9. 期末試験解説		2
4-3. SQL 文		2			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2023 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				Y-K27	
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
クロスメディア II			演習	CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	選択	120	4	村松 信明・木野 正弥
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
・ WordPress のカスタマイズと商品・サービスのプロモーションの課題に対し、解決策となるアイデアを発想し企画書として作成できるようになることを目標に行う。WordPress ではカスタム投稿の実装方法を理解し、管理画面内に任意の登録フォームを構築できるようになる。また、プラグインを活用し、WordPress を機能的・効率的に活用できるようになることを目標とする。 ・ 商品・サービスのプロモーションの課題に対し、解決策となるアイデアを発想し、企画書として作成できるようになることを目標とする。また、アイデアを発想するための手法や技術をみにつける。					
授 業 の 概 要					
・ 2 年次に行った WordPress サイト構築技術を基に、より発展的なサイトを構築する。特に、カスタム投稿はクライアントの要望を実現するうえで必要不可欠な機能であり、この実装方法の習得が重要となる。プラグインについても、WordPress の機能拡張に欠かせないものであり、合わせて学んでいく。 ・ 発想手法の基本を学び、実際のアイデア出しに活用する。「販促会議 企画コンペティション（販促コンペ）」の過去の受賞作を教材に、商品・サービスのプロモーションについての課題を受け、解決策となるアイデアを企画書形式で作成し、解説（発表）する。					
成 績 評 価 の 方 法					
・ 演習課題及び学習意欲（出欠状況・授業態度）を総合評価したうえで決定する。 ・ 配布資料、「販促会議 企画コンペティション（販促コンペ）」等					課 題 80 % 学習意欲 20 %
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
配布資料、「販促会議 企画コンペティション（販促コンペ）」等					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1. WordPress 環境構築		2	1. アイデアの発想手法の学習		8
2. サンプルサイト構築		10	2. 企画課題の説明・課題制作（アイデア出し、文章化、ビジュアルの作成、企画書化）・解説		40
3. カスタム投稿の実装 プラグイン：Custom Post Type UI プラグイン：Advanced Custom Fields		10	3. 販促コンペ応募企画の制作・応募		12
4. 実用的なプラグインの活用		12	※企画課題～解説のステップを一式とし、履修期間の中で数サイクルおこなう		
5. 課題 自分でカスタム投稿の内容を考え実装		22			
6. 発表		4			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である					