

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2024 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. ハイキング 2. 防災訓練 3. 秋季イベント 4. スポーツフェスティバル 5. 始業式・終業式など他学校・学科行事 6. その他			時間数				時間数
			10				
			2				
			10				
			10				
			18				
			10				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2024 年度	
時間数は45分換算				科目コード		Y-K03	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
特別活動Ⅲ			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		
3	通年	必修	60	2	岡村 綾子・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・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. ハイキング 2. 防災訓練 3. 秋季イベント 4. スポーツフェスティバル 5. 始業式・終業式など他学校・学科行事 6. その他			時間数				時間数
			10				
			2				
			10				
			10				
			18				
			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2024 年度 Y-K09
授 業 科 目 名			授業形態		学 科 ・ コー ス
CG 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
2	通年	必修	120	4	小杉 契・村松 伸明
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、背景・キャラクター・イラストの制作が、方法論を含めてデジタルで制作ができる。					
授 業 の 概 要					
【前期】AdobePhotoshop を使いデジタルでの実制作。背景・キャラ・イラストの基本的なレイヤー管理、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。 【後期】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。					
成 績 評 価 の 方 法					
1・授業への取り組み。2・アプリケーションの操作技術。3・作品の評価					課 題 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
『デジタル作画法 アニメで見た空と雲のある風景の描き方』 ソフト・Adobe Photoshop ペンタブレット					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
【前期】 本授業のガイダンス デジタルツール基礎技術の確認 イラスト制作計画 デジタルイラスト実制作		時間数 10 10 10 30	【後期】 バナー画像デザイン 旅行雑誌の表紙デザイン ランディングページのデザイン		時間数 10 25 25
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2024 年度	
				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				
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		2024 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・高田 博道		
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。 特に後期は就職活動用の制作を重点的に行う。							
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			20				
走り			20				
アクション			45				
5. カメラワーク			45				
6. カット編集			45				
7. 就活用作品のまとめ			10				
その他				関連科目			
				3DCG I			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2024 年度	
時間数は45分換算				科目コード		Y-K015	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
DTPⅡ			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	90	3	宮原 健士朗・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。 さらにコンテストへの応募も積極的に実施する。							
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	
・ 本の基本要素		計 14	・ InDesign の基礎知識			計 24	
・ 台割、割付		2	・ ドキュメント設定			2	
・ 本文設計 (グリッドシステム)		4	・ 文字の入力			2	
		8	・ 書式設定			4	
タイポグラフィ		計 10	・ 段落、文字スタイル			4	
・ 文字と書体		4	・ 画像の配置と編集			2	
・ 文字組み		6	・ カラーと効果			2	
			・ オブジェクトとパスの操作			2	
課題制作		計 12	・ 表の作成			2	
・ 台割		2	・ チェック、修正、出力			2	
・ 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		2024 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	70%
						学習意欲	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	
				科目コード	2024 年度 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。 ・クリエイティブの現場の知識と、ポートフォリオの素材としての実制作、及びポートフォリオ作成のためのスキル習得。 ・就職活動の基礎知識を身に付ける。					
授 業 の 概 要					
・広告 WEB デザイン系、ゲームアニメ CG 系、それぞれの分野ごとの就職活動に必要なポートフォリオ冊子および、ポートフォリオサイト、ポートフォリオデモリールを作成する。 ・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 等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。また、ロゴデザイン等の単色デザインをより体感するためレーザー加工デザインを行う ・Adobe,photoshop,illustrator,セルシス、ClipstudioPaint 等デジタル 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 等 ・『就活のコツ／静岡新聞社』					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		時間数
1.1.	作品整理・台割り	2	3.1.	クリエイティブワーク	20
1.2.	作品ページ作成	30	3.2.	ポートフォリオ講評	10
1.3.	ネットデータとの連携	4	4.1.	就職活動準備	8
2.1.	商品パッケージデザイン 1・制作	20	4.2.	自己分析	8
2.2.	レーザー加工デザイン・制作	10	4.3.	就職試験・面接の準備	8
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)				年 度	
				科目コード	2024 年度 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	田博道・岡村綾子・永田祐也 ・小杉契・村松伸明
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
・公募に向けた作品制作を行うことで、他応募作品と比べながら、自身の作品の制作力や表現力を向上させ、制作を通してより高い技術力を身につける。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を身につける。 ・就職を意識した作品制作のマインドセットと、ポートフォリオのブラッシュアップ。各自の方向性に沿ったポートフォリオの作成技術の習得。					
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。 ・クリエイティブの現場の知識習得を目的とした座学と、実制作。デジタル環境をメインとする。					
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					
ポートフォリオ BU 企画・リサーチ・コンセプト・プレゼン アニドラ応募作品制作 クリエイティブワーク現場理解 ポートフォリオ用作品制作	時間数				時間数
	30	イラストマップ制作			16
	30	キャラクターデザイン			12
	60	パッケージデザイン			16
	60	キャンペーンサイトデザイン			16
		60			
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2024 年度	
				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・小杉契 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。中間報告は毎月実施。進捗状況や目標とスケジュールを具体的にプレゼンする。					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、スケジュールリング計画、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	
				科目コード	2023 年度
時間数は45分換算				Y-K21	
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	永田 祐也
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
ゲーム業界に必要な CG アニメーション制作のため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					
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。					
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					
課題制作用素材データ					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
1. Maya のアニメーション操作説明		時間数	3. 絵コンテ内容の読み取り		時間数
アニメーション		6	テーマ・絵コンテ選択		35
レンダリング		2	4. シーン・カット編集 基礎		
カットワーク		28	5. 動きの確認		10
アップロード		4	・ モーション制作広角・望遠		
2. 基礎講義		16	6. カット編集・書き出し		4
1-1 説明		4	7. 動画データの用途		4
1-2 イマジナリーライン		3	●1 度の目制作は1～7 を行う		
1-3 アクションつなぎ		4	●2 度目の制作は2、4、5 を行う		
1-4 煽り・俯瞰					
1-5 レイアウト					
その他			関連科目		

シラバス（授 業 概 要） 算				時間数は 4 5 分換		年 度	2024 年度
						科目コード	Y-K22
授業科目名			授業形態		学科・コース		
ゲーム C G 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	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 出来ること出来ないこと コンセプトイメージの出力 テクスチャ制作 環境構築と情報取得			時間数 10 6 6 4	2. ワークフロー手順 モーションへの応用 質感表現への応用 インポート・エクスポート			時間数 16 14 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 4 5 分換算				科目コード		Y-K23	
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	野崎 喜弘・永田 祐也		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
・Unity の操作から 3D データのインポート、Unity でゲームプログラミングの実装などを学習します。簡単なゲームアプリケーション制作ができるようになります。 ・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。また就職活動用デモリールに対応した作品を制作できる。							
授 業 の 概 要							
・外部 3D ソフトウェアと Unity の連携作業、ゲームコーディングの基本を学びます。 ・カット編集の基礎、CAT で動きを制作、カメラワーク、動画の編集など。							
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							
教科書：『たった 1 日で基本が身に付く!Unity 超入門』 『3DCG アニメーション入門』							
素 材：課題絵コンテ素材・アニメーション素材							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1.Unity のインストールと UI 操作			4	1.基礎講義			10
2.Unity 基本操作			4	2.絵コンテ内容の読み取り			30
3.MagicaVoxel のモデリング			8	3.テーマ・絵コンテ選択・シーン・カット編集			
4. 3D データのインポート			4	5.動きの確認・モーション制作広角・望遠			10
5.キー入力実装			16	6.カット編集・書き出し			5
6.Unity ゲームプログラミング			24	7.動画データの用途			5
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要） 算					時間数は 4 5 分換		年 度	2024 年度
							科目コード	Y-K24
授業科目名			授業形態		学科・コース			
アニメーション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	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								
1. 物理運動の観察			時間数	3. 編集				時間数
モデリングおさらい			4	タイムリマップ				6
Rig の組み方			4	カット編集とタイミング				12
グラフエディタ			8					
モーション付け			4					
2. 絵コンテの観察			10					
カメラアングル			12					
モーション研究								
その他					関連科目			

シラバス（授 業 概 要）					年 度		2024 年度		
					科目コード		Y-K25		
時間数は 45 分換算									
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・三浦 英介			
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標									
・ポートフォリオサイト制作を通して、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。 ・各自、コンセプトに沿ったサイトを制作できるようにする。企画から仮のキャンプといったクライアントの要求に応えられる手法を学び、開発全体の流れが把握できるような人材を目指す。									
授 業 の 概 要									
・Web サイトを制作するためのコード理解を深めた上で、サイトを構築するための仕様となるサイトマップを作り、自ら制作したデザインキャンプを形にすることで実務に近い体験ができることを目指す。 ・次世代フロントエンド開発のフレームワークである Bootstrap を利用したサイト制作、従来の jQuery ライブラリを採用しない、Sass を利用したHTML、CSS、JavaScript の書式、多様化した閲覧端末に対応したレスポンシブデザインのカスタマイズ手法を学ぶ。									
成 績 評 価 の 方 法									
・取り組み方および、成果物。（コンセプト、キャンプ、html） ・出席・試験・課題							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									
『Bootstrap5 ファーストガイド：Web 制作の手間を大幅に削減!』 相澤裕介									
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画									
				時間数				時間数	
1. html+css 基礎				6	1. 企画			4	
2. レスポンシブコーディング知識				2	2. リサーチ			4	
3. Javascript の実装				2	3. キャンプ作業1・2			8	
4. コンセプト決定+発表				1	4. レイアウト			4	
5. 機能を検討				1	5. デザイン			4	
6. デザイン+ユーザビリティを検討する				3	6. コンセプト発表			4	
7. キャンプ>大枠デザイン決定				9	7. テスト1・2・3			12	
8. 機能開発 (html、Javascript、CSS コーディング)				30	8. 課題制作1〜4			16	
9. 組み込みテスト（表示確認）				5	9. 講評会			4	
10. 講評				1					
その他					関連科目				

シラバス (授 業 概 要)					年 度		2024 年度	
時間数は45分換算					科目コード		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			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2024 年度
時間数は45分換算				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 伸明・三浦 英介
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。 ・ 課題を基礎とした授業内で、実践に向けた応用力をつける。また、各自のポートフォリオになるサイトを作成。Web 開発のために Python の基礎を学ぶ。					
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。 ・ データサイエンス以外に Web アプリケーション、スマートフォンアプリ、ゲーム、3DCG と幅広く利用されているプログラム Python を初歩から学び、Web 開発の応用力を身につける。また EC サイトの仕組み、WordPress を利用したサイト構築を理解する。					
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。 ・ 出席・試験・課題				課 題	80 %
				学習意欲	20 %
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
『WordPress 仕事の現場でサッと使える！ デザイン教科書 [WordPress 6. x 対応版] 』 技術評論社 『Python1 年生 第2版 体験してわかる！会話でまなべる！プログラミングのしくみ(2022)』 森巧尚					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1. WordPress 環境構築		2	1. 基礎(WordPress)1・2		8
2. サンプルサイト構築		10	2. 基礎(EC サイト)1・2		8
3. カスタム投稿の実装		10	3. Python 初歩 1～3		12
プラグイン：Custom Post Type UI			4. 課題制作 1～4		16
プラグイン：Advanced Custom Fields			5. Python 初歩 4～6		12
4. 実用的なプラグインの活用		12	6. 講評会		4
5. 課題		24			
自分でカスタム投稿の内容を考え実装					
6. 発表		2			
その他			関連科目		