

# 科目名 ポートフォリオ

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

就職活動に必要となる『ポートフォリオ』。  
ポートフォリオを制作しながら、授作品を制作します。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

クリエイター分野に就職希望の学生へ向けた授業です。  
就職活動で履歴書と同じくらい重要になる、  
『ポートフォリオ』の制作方法や個人作品の制作時間とし、夢を叶えられるようにサポートします。

## 授業項目

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・ポートフォリオについて
- (2) 演習 (1) ポートフォリオを見て模写をしてみよう
- (3) 演習 (2) ポートフォリオを見て模写をしてみよう
- (4) 実習 (1) ポートフォリオ作成① ～プロフィールの作成～
- (5) 実習 (2) ポートフォリオ作成② ～ポートフォリオのデザイン (ラフ案) ～
- (6) 実習 (3) ポートフォリオ作成③ ～ポートフォリオのデザイン (Illustrator) ～
- (7) 実習 (4) ポートフォリオ作成④ ～ポートフォリオのデザイン (Illustrator) ～
- (8) グループで制作したポートフォリオを見せあいディスカッションをしよう。
- (9) 座学 (1) 個人面談予定 (他の人は、自習)
- (10) 座学 (2) 個人面談予定 (他の人は、自習)
- (11) 座学 (3) 個人面談予定 (他の人は、自習)
- (12) 実習 (1) 課題説明・個人作品の制作を行う① (企画)
- (13) 実習 (2) 個人作品の制作を行う② (企画)
- (14) 実習 (3) 個人作品の制作を行う③ (絵コンテ)
- (15) 実習 (4) 個人作品の制作を行う④ (撮影 or 編集)
- (16) 実習 (5) 個人作品の制作を行う⑤ (撮影 or 編集)
- (17) 実習 (6) 個人作品の制作を行う⑥ (撮影 or 編集)
- (18) 実習 (7) 個人作品の制作を行う⑦ (撮影 or 編集)
- (19) 実習 (8) 個人作品の制作を行う⑧ (確認・編集)
- (20) 実習 (9) 個人作品の制作を行う⑨ (確認・微調整)
- (21) 実習 (10) 個人作品の制作を行う⑩ (完成)

(22) 作品提出・好評会・最終課題説明

(23) 実習（１）ポートフォリオ制作①～ポートフォリオの構成を考える（ラフ案）～

(24) 実習（２）ポートフォリオ制作②～ポートフォリオの構成を考える（素材準備）～

(25) 実習（３）ポートフォリオ制作③（Illustratorにて制作～授業作品～）

(26) 実習（４）ポートフォリオ制作④（Illustratorにて制作～授業作品～）

(27) 実習（５）ポートフォリオ制作⑤（Illustratorにて制作～グループ作品～）

(28) 実習（６）ポートフォリオ制作⑥（Illustratorにて制作～個人作品～）

(29) 実習（７）ポートフォリオ制作⑦（Illustratorにて制作～最終ページ作り込む～）

(30) 実習（８）ポートフォリオ制作⑧（印刷作業・ファイルへ格納）

(31) 実習（９）ポートフォリオ制作⑨（印刷作業・ファイルへ格納）

(32) グループで制作したポートフォリオを見せあいディスカッションをしよう。

## 授業の進め方

---

授業はゼミ形式で個人作品の制作時間とする。

第1Qは、ポートフォリオの理解を深める時間。

第2Qは、学生の夢を聞き、その夢にあうような課題を与える時間。

第3Qは、課題を進めながら第4Qにかけてポートフォリオの形にしていく。

ポートフォリオが出来上がったら、グループでディスカッションを行い、評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

夢を叶えるための準備期間とし、ポートフォリオ完成に向けて授業を進めます。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 ビジネス検定 I

担当教員	宮本 賀世子				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	3 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

ビジネス能力検定 3 級の出題区分の『キャリアと仕事へのアプローチ』、『仕事の基本となる 8 つの意識』、『コミュニケーションとビジネスマナーの基本』、『支持の受け方と報告・連絡・相談』、『来客人の対応と訪問の基本マナー』について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

ビジネス能力検定 3 級の合格を目指す。

## 授業項目

---

- (1) 授業概要についての解説  
キャリアと仕事へのアプローチ
- (2) 会社の基本とルールについて
- (3) 仕事の基本となる 8 つの意識  
顧客意識、品質意識、納期意識
- (4) 仕事の基本となる 8 つの意識 (2)  
時間意識、目標意識、協調意識  
改善意識、コスト意識
- (5) コミュニケーションとビジネスマナーの基本  
円滑なコミュニケーションについて、コミュニケーションを支えるマナー、
- (6) コミュニケーションとビジネスマナーの基本 (2)  
社会人としての身だしなみ、感じの良い挨拶
- (7) コミュニケーションとビジネスマナーの基本 (3)  
お辞儀の基本、仕事時の態度と健康管理、入社から退社までと休暇のルール
- (8) 単位認定試験
- (9) 指示の受け方と報告・連絡・相談  
指示を受けるポイント、報告と連絡の仕方  
指示の受け方と報告・連絡・相談 (2)  
連絡と相談の仕方と忠告の仕方

- (10)話し方と聞き方のポイント  
ビジネスにふさわしい話し方、ビジネスにふさわしい言葉遣い、
- (11)話し方と聞き方のポイント  
敬語の種類と必要性、
- (12)話し方と聞き方のポイント（2）  
敬語と尊敬語の使い分け、聞き方の基本
- (13)来客の対応と訪問の基本マナー・会社関係での付き合い
- (14)授業概要についての解説・仕事への取り組み方（1）  
・業務の流れとスケジュール、定型業務と否定形業務、マニュアル  
・効率的・合理的な仕事の進め方、PDCAについて
- (15)仕事への取り組み方（2）  
・スケジュール管理と情報整理、パソコンと情報ネットワークについて  
・電子メールの活用
- (16)単位認定試験
- (17)ビジネス文書の基本  
・ビジネス文書の役割、ビジネス文書の種類について  
・社内文書の種類と作成例
- (18)ビジネス文書の基本  
・社外文書の種類と作成例、ビジネス文書のあいさつと様式について  
・封筒・はがきの使い方、電子メールの書き方
- (19)電話応対  
・電話の受け方
- (20)電話応対  
・電話のかけ方、電話の取次ぎと携帯電話のマナー
- (21)統計・データの読み方・まとめ方  
・表とグラフの役割と特徴、表の読み方とまとめ方  
・グラフの作り方と特徴
- (22)情報収集とメディアの活用  
・情報の取捨選択、インターネットなどからの情報収集  
・新聞からの情報収集
- (23)会社を取り巻く環境と経済の基本  
・新聞の読み方について
- (24)単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

ビジネス能力検定 3 級の出題区分の『キャリアと仕事へのアプローチ』、『仕事の基本となる 8 つの意識』、『コミュニケーションとビジネスマナーの基本』、『支持の受け方と報告・連絡・相談』、『来客人の対応と訪問の基本マナー』の内容に関して約 8 割の内容が理解出来ている事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（60%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

ビジネス能力検定 3 級 公式問題集

## 実務経験

---

## 備考

---

特になし

# 科目名 ビジネス検定Ⅱ

担当教員	宮本 賀世子				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

ビジネス能力検定試験 3 級の合格を目指す。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

ビジネス能力検定 3 級の合格を目指す。講義については、ビジネス検定 I にて修得し、試験対策を本講座にて行う。

## 授業項目

---

- (1) 過去問・模擬試験  
過去問の解答と解説を行う。
- (2) 過去問・模擬試験
- (3) 過去問・模擬試験
- (4) 過去問・模擬試験
- (5) 過去問・模擬試験
- (6) 過去問・模擬試験
- (7) 過去問・模擬試験
- (8) 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業時間内は、過去の検定試験の問題演習を中心に行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

ビジネス能力検定 3 級に合格する事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

過去問に対する評価の平均得点（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

ビジネス能力検定 3 級 公式問題集

## 実務経験

---

## 備考

---

特になし

# 科目名 キャリアプラン I

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

企業で就職するために、企業の特徴と就活の知識と理解させる

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

スムーズに就職活動が行えるよう指導する。  
企業研究・自己分析を行い、履歴書を完成させる。

## 授業項目

---

- (1) 就職するということ：雇用環境、企業が求める学生とは
- (2) 就職するということ：採用文化、就職活動のスケジュールと準備
- (3) 就職するということ：雇用の違いについて
- (4) キャリアを考える：内的キャリア、外的キャリア
- (5) 自分がどうしたいかを考える：やりたいことはなにか
- (6) 自分がどういう人かを考える：自己分析①
- (7) 自分がどういう人かを考える：自己分析②
- (8) 自分がどういう人かを考える：人生曲線

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、日本の企業について理解させる。
- 2) 履歴書作成についてアドバイス（手書き、スプレッドシート）
- 3) 授業担当者からのアドバイス など
- 4) moodle への課題提出

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

企業について理解をさせる。  
履歴書を賛成させる（手書き・スプレッドシート）



## 成績評価の基準および評価方法

---

課題提出の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

就職内定ワークブック

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 コンピュータリテラシー

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

コンピュータを操作して、目的とする作業を行い、必要な情報を得ることができる知識と能力を身に付けることを目的としたもの。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

カリキュラム共通で利用するパソコン環境やその使用方法を習得する。学校側からパソコン上で提供される情報や資料の観覧方法、また学生側からの課題提出方法、テスト受験方法などを理解し、授業で使用できるようになること。

## 授業項目

- (1) メール操作、Google ドライブ
- (2) 統合システム、Zoom、Moodle 操作
- (3) ノート PC のセットアップ、ネットワーク接続
- (4) ブラウザ、エディタのインストールと操作
- (5) Windows11 の基本操作
- (6) Windows11 のアプリケーション
- (7) Windows11 の設定
- (8) パソコンの活用

## 授業の進め方

授業時間内には講義と演習を交互に行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Windows11 の基本操作が理解でき、学校で使用するツール類の操作が理解できる事。

## 成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

特になし

## 実務経験

---

## 備考

---

特になし

# 科目名 ビジネス文書

担当教員	岡部 美奈				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Word 操作及び活用が出来る様になる知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Windows パソコン操作の基礎より順を追って学び、Word の活用（ドキュメント作成）が可能になる様にする。

## 授業項目

---

- (1) Windows11 の基礎
- (2) Word 文章の作成：書式設定
- (3) Word 文章の作成：文章の入力
- (4) Word 文章の作成：文書の保存と読み込み
- (5) Word 文章の作成：文書の保存
- (6) Word 文章の作成：文書の読み込み
- (7) Word 文章の作成：印刷ページの設定
- (8) Word 文章の作成：余白の設定
- (9) Word 文章の作成：印刷
- (10) Word 文章の作成：複写・削除・移動
- (11) Word の活用：右揃え、中央揃え（センタリング）、箇条書きの入力
- (12) Word の活用：フォントの変更、下線（アンダーライン）、表の作成
- (13) Word の活用：均等割り付け、文字の網かけ
- (14) Word の活用：表の編集、行・列の挿入
- (15) Word の活用：画像の貼り付け・サイズ変更・移動、テキストボックスの挿入
- (16) Word の活用：実習問題

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、パソコンで Word 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Windows 操作及び Word の活用が出来る様になる事

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

実教出版 30 時間でマスター Word&Excel2019

## 実務経験

---

## 備考

---



# 科目名 表計算

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Excel 操作及び活用が出来る様になる知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

表計算を基礎より順を追って学び、Excel の活用（ドキュメント作成）が可能になる様にする。

## 授業項目

---

- (1) Excel 入門：データの入力の手順、数値のデータ入力、文字列の入力
- (2) Excel 入門：データの消去、ファイルの保存と読み込み、印刷
- (3) Excel 入門：セルの挿入・削除、移動・コピー、データの修正
- (4) Excel 入門：連続データの入力、数式の入力
- (5) Excel 入門：列幅と行の高さの変更、セル内の改行、表示形式
- (6) Excel 入門：文字の配置とフォント、罫線・塗りつぶし
- (7) Excel 入門：グラフの用途と基本構成、棒グラフの作成
- (8) Excel 入門：円グラフの作成
- (9) Excel 入門：グラフの設定の変更
- (10) Excel の活用：オート SUM ボタンの利用
- (11) Excel の活用：最大値・最小値 (MAX・MIN)、数値の個数 (COUNT)
- (12) Excel の活用：順位づけ、四捨五入、判定、条件による集計、表の検索
- (13) Excel の活用：データベース機能
- (14) Excel の活用：データの集計
- (15) Excel の活用：Word と Excel の連携
- (16) Excel の活用：アプリ間のデータ活用

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、パソコンで Excel 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

表計算を理解し、Excel の活用が出来る様になる事

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

実教出版 30 時間でマスター Word&Excel2019

## 実務経験

---

## 備考

---



# 科目名 MOS 対策 (Excel)

担当教員	岡部 美奈				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

Microsoft Office Specialist Excel の合格に向け、試験形式で演習を中心に実施する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

ビジネスで使用される表計算ソフト Excel の操作に関する技術を、Excel MOS 資格の取得を通じて身に着ける。

## 授業項目

- (1) 授業概要と、Excel MOS 資格についての受験についての概要を説明する。  
Excel のワークシートやブックの作成管理について学習する
  - ・新規ブックの作成方法、テンプレートからのブックの作成について学習する
  - ・テキストファイルからのインポート、シート名の変更・追加・コピーについて学習する
- (2) ワークシートやブックの書式の設定について理解する
  - ・名前ボックスを使ったセルの移動、ハイパーリンクの設定について理解する
  - ・用紙のレイアウトの設定、テーマについて学習する
  - ・ヘッダーやフッターについての設定について学習する
  - ・列の高さや、行の幅についての設定について学習する
- (3) ワークシートやブックのオプションと表示をカスタマイズする方法について理解する
  - ・表示モードの切り替えや表示倍率、ウィンドウ分割について学習する
  - ・ブックのプロパティ、クイックアクセスツールバーについて学習する
  - ・印刷設定や、異なるファイルの形式への出力について学習する。
- (4) ワークシートやブックの作成と管理について学習する
  - ・複数ページでタイトルの設定、ブック内の個人情報の削除やアクセシビリティについて
- (5) セルやセル範囲のデータ管理について学習する
  - ・オートフィル、ラッシュフィル、コピーと様々な貼り付け、セルの削除について学習する
  - ・データの置換方法、セルの書式設定、インデント、折り返し、結合について理解する
  - ・セルの表示形式とスタイルの適用方法について理解する
- (6) データをまとめて整理する方法について学習する
  - ・スパークライン、アウトライン、表に集計行を付加することについて学習する

- ・テーブルに対して、条件付き書式の設定、カラスケールの適用などについて学習する
- (7) テーブルの作成と管理、スタイルの設定とフィルターなどの機能について学習する
- ・セル範囲からテーブルを作成する方法、行と列の追加と削除、セル範囲の変換について
  - ・テーブルスタイルの適用方法について学習する
  - ・テーブルレコードの並び替えと抽出について学習する
- (8) 数式や関数を使用した演算の実行
- ・相対参照、絶対参照、複合参照について学習する
  - ・sum 関数、average 関数、min 関数、max 関数、count 関数について理解する
- (9) 数式や関数を使用した演算の実行
- ・if 関数、sumif 関数、averageif 関数、countif 関数について学習する
- (10) 数式や関数を使用した演算の実行
- ・right 関数、left 関数、mid 関数、upper 関数、lower 関数、proper 関数について学習する
  - ・concatenate 関数について理解する
- (11) グラフやオブジェクトの作成について学習する
- ・データ範囲を適切に選択し、グラフを作成する方法について学習する
  - ・グラフの調整方法について学習する
- (12) グラフやオブジェクトの作成について学習する (2)
- ・グラフオブジェクトにたいして、図やテキストボックスの挿入について学習する
  - ・グラフオブジェクトの操作方法について学習する
- (13) 模擬試験
- (14) 模擬試験
- (15) 模擬試験
- (16) 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業時間内にパソコンで実習を行う。毎時、授業終了時に当日の授業内容についての演習記録の提出を課す。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

Microsoft Office Specialist Excel を合格する事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数もしくは MOS Excel の受験時のスコア (80%)、授業態度 (20%) として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

「Microsoft Office Specialist MOS Excel 365&2019 対策テキスト& 問題集」(FOM 出版)

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名：情報社会学

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

2030 年問題及び 2045 年問題を中心とする未来の IT 世界について学習する

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

これからの IT 世界に起こり得る問題に対して理解させる。

## 授業項目

---

- (1) 情報社会とは
- (2) 2030 年問題①：2030 年問題とは
- (3) 2030 年問題②：ロボット・AI の進出
- (4) 2030 年問題③：これからの情報教育
- (5) 2045 年問題①：
  - ・シンギュラリティと 2045 年問題
  - ・2045 年問題が支持される理由
- (6) 2045 年問題②：
  - ・ディープラーニングとは
  - ・人間はどんどん必要なくなる
- (7) 2045 年問題③：
  - ・人間にできること
  - ・今後の技術構造から見えるキーワード
- (8) 単位認定

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。毎時、授業終了時に小テストを課す。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報社会について理解している事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 メディアコミュニケーション概論

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

メディア＝SNS ととらえて、SNS などのネットワークコミュニケーションについての一般的な知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

メディアを通じたコミュニケーションについての技法を習得する。併せて法的な問題や「炎上」などの防止をする方法について解説する。

## 授業項目

- (1) 授業概要についての解説（※ウィキペディアで SNS 検索）
  - SNS の種類・歴史について学習する
  - SNS が人気の理由について
  - 今後の SNS の発展について学習する
- (2) Twitter/Facebook/Instagram について学習する
  - Instagram のメリット・デメリット（他の SNS との比較有）  
<https://www.d4dr.jp/topics/marketing/instagram-merit/>参照
  - Twitter のメリット・デメリット  
<https://012cloud.jp/article/Twitter-howto> 参照
  - Facebook のメリット・デメリット（特に実名を使うことについて）  
<https://appiro.jp/facebook/18829> 参照
- (3) LINE とビジネスチャットについて
  - LINE の情報流出の危険  
<https://www.getgamba.com/guide/archives/16226/>参照
  - 商用によるビジネスチャット利点の説明  
<https://www.aspicjapan.org/asu/article/5228> 参照
- (4) その他の SNS サービスについて
  - 日本における mixi、ニコニコ動画の隆盛
  - mixi の問題点（事例）  
<https://ja.wikipedia.org/wiki/Mixi> 参照

- (5) パソコンとスマホのサービス連携について  
最新の Windows10・11 では「スマホ同期」というアプリがありその利用方法  
<https://xtech.nikkei.com/atcl/nxt/column/18/01987/031100001/>参照
- (6) ネチケットについて  
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%8D%E3%83%81%E3%82%B1%E3%83%83%E3%83%88> 参照  
「ネチケット」と「ネットリテラシー」の違い  
<https://meaning-difference.com/?p=17219> 参照
- (7) SNS での法律  
[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000695577.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000695577.pdf) 参照
- (8) 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。最終日に単位認定試験を行い評価する。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

SNS メディアに関する知識を習得している事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

単位認定試験の評価（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名：知的財産権概論

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

知的財産権の基本的な概念および権利分類の説明

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

知的財産権の基本的な概念を説明し、どのような権利があるのかを理解させることが目的です。

## 授業項目

---

- (1) 知的財産権の概要と基本分類
- (2) 特許と発明の保護
- (3) 商標とブランド
- (4) 理解度確認（レポート）
- (5) 意匠権とデザイン
- (6) 著作権侵害と対策
- (7) 国際的な知的財産権
- (8) 単位認定試験（レポート）

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。4回目と8回目時、理解度確認のため、レポートを提出。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

知的財産権の概念を理解し、法律に沿った社会活動ができることを目標としています。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし



教科書

---

なし

参考書

---

なし

実務経験

---

備考

---

# 科目名 アルゴリズム I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

プログラミングの基礎となるフローチャートについて学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

フローチャートについて学習し、基本情報技術者試験の午後問題を解けるようになることを目標とする。

## 授業項目

---

- (1) フローチャートについて：フローチャートとは、フローチャートの役割
- (2) フローチャートについて：フローチャートを書いてみよう
- (3) コンピュータについて知る：コンピュータの機能と構成、記憶すること
- (4) コンピュータについて知る：フローチャート表現と意味
- (5) 基本的な処理：基本 3 構造、直線的な流れ
- (6) 基本的な処理：データ入力と計算処理
- (7) 基本的な処理：分岐処理 1（単純判断）
- (8) 基本的な処理：分岐処理 2（複合条件判断）、最大値を求める、多分岐の書き方
- (9) 繰り返し：不定回数の繰り返し
- (10) 繰り返し：一定回数の繰り返し
- (11) 繰り返し：合計を求める、数列の和
- (12) スイッチ機能：スイッチ
- (13) 配列：1次元配列
- (14) 配列：1次元配列
- (15) 配列：2次元配列
- (16) 配列：2次元配列

## 授業の進め方

---

- 1) 教科書に沿った講義
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

フローチャートについて学習し、基本情報技術者試験の午後問題を解けるようになることを目標とする。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

プログラムの第一歩 フローチャート入門（CKG オリジナルテキスト）

## 参考書

---

特になし

## 実務経験

---

金 峰：IT 企業において、プログラマ／システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 情報検定対策

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

情報活用試験 3 級の出題区分の『パソコンの基礎』の内容について学習する

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

情報活用試験 3 級の合格を目指し、最終的には情報活用検定 3 級の試験を受験する。

## 授業項目

---

- (1) 情報とは：情報とデータ、2 進数について
- (2) 基数変換：2 進数⇔10 進数
- (3) 情報とは：デジタルとアナログ、ビットとバイトについて
- (4) 情報とは：単位と補助単位
- (5) 情報を収集するための検索方法：いろいろな情報検索・情報の整理方法について  
インタビュー、アンケート、バズセッション、ブレンストーミング、KJ 法等の手法について  
学ぶ
- (6) 記憶装置の種類、入出力 I/F について  
各種メディアの容量について学習する
- (7) オペレーティングシステム  
オペレーティングシステムの構造とその仕組みについて学習する
- (8) Window の操作とファイル管理・拡張子について
- (9) インターネットについて  
インターネットについての概略について  
プロトコルとドメイン名
- (10) インターネットについて  
ネットワークの接続形態と回線形態について
- (11) ナローバンドとブロードバンド回線について  
回線の特性とメディアについて
- (12) WWW の仕組み  
HTML タグ・CSS と WEB サーバーについての仕組み  
URL とドメインについて

- (13) WEB 技術・検索エンジン・プラグインなど周辺技術
- (14) 電子メールの仕組み・電子メールの書き方・マナー
- (15) 中間試験
- (16) ワープロについて 演習
- (17) 様々なアプリケーション 概要  
コンピュータ上で使用されるアプリケーションの種類について学習する
- (18) 身近なコンピュータと暮らし  
身近にあるコンピュータシステムについて概要を学習する
- (19) 情報社会の光と闇  
情報化社会による発展について学習する  
デジタルデバイドなど情報社会についての負の面について学習する
- (20) 情報社会と情報モラル：情報社会の問題点
- (21) 情報社会と情報モラル：情報社会における個人
- (22) 情報社会と情報モラル：知的財産権と著作権
- (23) 情報モラルについてまとめ
- (24) ネットワークの利用とエチケット  
ネットワークの利用とセキュリティ、ネチケットに対する基礎的な知識
- (25) 過去問題演習 令和 5 年 演習と解説
- (26) 過去問題演習 令和 4 年 演習と解説
- (27) 過去問題演習 令和 3 年 演習と解説
- (28) 過去問題演習 令和 2 年 演習と解説
- (29) 過去問題演習 令和 1 年 演習と解説
- (30) 過去問題演習 平成 30 年 演習と解説
- (31) 過去問題演習 平成 29 年 演習と解説
- (32) 単位認定試験 (CBT による試験実施)

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。毎時、授業終了時に小テストを課す。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報活用試験 3 級の出題区分の『パソコンの基礎』の内容に関して約 8 割の内容が理解出来ている事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

情報処理活用試験 3 級 公式テキスト・問題集 実教出版

## 実務経験

---

金 峰：IT 企業において、プログラマ/システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 ITP 資格対策 I

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の IT パスポート試験を取得するための知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「テクノロジー」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける

## 授業項目

- (1) セキュリティー情報セキュリティー情報セキュリティの概要
- (2) セキュリティー情報セキュリティーマルウェア・不正プログラムの種類と特徴
- (3) セキュリティー情報セキュリティーサーバー攻撃の種類と特徴
- (4) セキュリティー情報セキュリティー演習問題
- (5) セキュリティー情報セキュリティ管理ーリスクマネジメント
- (6) セキュリティー情報セキュリティ管理ー情報セキュリティマネジメント
- (7) セキュリティー情報セキュリティ管理ー演習問題
- (8) セキュリティー情報セキュリティ対策・実装技術ー情報セキュリティ対策の種類と対策
- (9) セキュリティー情報セキュリティ対策・実装技術ーさまざまなセキュリティ対策
- (10) セキュリティー情報セキュリティ対策・実装技術ー暗号技術
- (11) セキュリティー情報セキュリティ対策・実装技術ー演習問題
- (12) 技術要素ーデータベースーデータベースの方式
- (13) 技術要素ーデータベースーデータベース設計
- (14) 技術要素ーデータベースーデータ操作
- (15) 技術要素ーデータベースートランザクション処理
- (16) 技術要素ーデータベースー演習問題
- (17) 技術要素ーネットワークーネットワーク方式
- (18) 技術要素ーネットワークー通信プロトコル
- (19) 技術要素ーネットワークーインターネットの仕組み
- (20) 技術要素ーネットワークー通信サービス
- (21) 技術要素ーネットワークー演習問題
- (22) コンピュータシステムーシステム構成要素ーシステムの処理形態・利用形態
- (23) コンピュータシステムーシステム構成要素ーシステムの構成

- (24) コンピュータシステム－システム構成要素－システムの信頼性設計
- (25) コンピュータシステム－システム構成要素－システムの評価指標
- (26) コンピュータシステム－システム構成要素－演習問題
- (27) コンピュータシステム－ソフトウェア－OS（オペレーティングシステム）
- (28) コンピュータシステム－ソフトウェア－アプリケーションソフトウェア
- (29) 基礎理論－アルゴリズムとプログラミング－プログラミング・プログラム言語
- (30) 基礎理論－アルゴリズムとプログラミング－マークアップ言語
- (31) コンピュータシステム－ソフトウェア－演習問題  
基礎理論－アルゴリズムとプログラミング－演習問題
- (32) 単位認定

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報処理技術者の基本的な知識を身につける  
IT パスポート試験 合格

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

インプレス出版 徹底攻略 IT パスポート教科書

## 実務経験

---

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---



# 科目名 画像制作

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Illustrator 及び Photoshop の基礎知識を身につけ、作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Illustrator 及び Photoshop で制作を行う。

Illustrator では、ソフトの使い方、各媒体のレイアウトの仕方などを学びます。

また Photoshop では、ソフトの使い方と主にカメラで撮影した写真の色編集の仕方など学びます。

多岐にわたるが、各段階で資料をまとめ、プレゼンテーションを行う。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・課題の説明・フライヤー (広告) 説明
- (2) 座学 (2) 冊子 (写真集) 説明・ラフ案作成
- (3) カメラの機能について・校外撮影へ
- (4) Illustrator (ソフト) 主な機能の使い方
- (5) Photoshop) ソフト) 主な機能の使い方
- (6) 実習 (1) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (7) 実習 (2) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (8) 実習 (3) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (9) 実習 (4) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (10) 実習 (5) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (11) 実習 (6) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (12) 実習 (7) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (13) 実習 (8) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (14) 実習 (9) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (15) 課題提出方法の説明・課題提出
- (16) 好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。課題は2つ行う。

学生にテーマを与え、考え、制作を行い、

制作に入る前には、各制作物の特徴や基本的なレイアウトなどの説明を行、

制作への理解を深め各自作業をしてもらいます。

制作が終わりには、各自制作した作品の好評会を行い、評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Illustrator 及び Photoshop の基礎をマスターしながら、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 ドローン

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

ドローンの基礎知識を身につけ操縦してみよう。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

ドローンの基礎知識を学び、理解する。

理解した上で、実際に操縦士テストまた筆記テストを行う。

## 授業項目

- (1) 講座) 授業概要について、ドローンについての解説
- (2) 講座) 基礎知識（機体関係）について（ドローンの種類・プロポについて・機体についてなど）
- (3) 講座) 航空法（法律）について（ドローンの飛ばす範囲・飛行時の注意など）
- (4) 講座) 筆記試験、ドローン検定について（厳重注意）
- (5) 実習) 基礎知識復習（プロポについて）、操縦①（試験課題説明・練習）
- (6) 実習) 操縦②（練習）
- (7) 実習) 操縦③（練習）
- (8) 実習) 操縦試験、ドローン検定について（厳重注意）

## 授業の進め方

講座については講義形式で、操縦については実習形式で行う。

課題はなく、基礎は筆記試験、操縦は実技試験を実施し評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

基礎知識と簡単な操縦方法を身につけよう。

## 成績評価の基準および評価方法

筆記試験（50点）、操縦試験（30点）、出席および授業態度（20点）として評価

## 教科書

なし

## 参考書

---

ドローンの専門書：ドローンの教科書 標準テキスト

無人航空従事者試験 3級 4級対応

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 デッサン

担当教員	岡本 明久				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

コンテンツのデザイン制作の為のデッサンスキルを習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

デッサンスキルを磨き、デジタルデータで制作するコンテンツのアナログデータを作成し、卒業年度のゼミで活用できるようにする。

## 授業項目

---

- (1) はじめに- 道具説明、各鉛筆の明度
  - ・球体、直方体、円錐の光
- (2) 円柱形 円柱形
  - ・玉ねぎ・りんご
- (3) パース
  - ・想定立体
- (4) 形態、空間
  - ・紙コップ
- (5) 質感、形態、量感
  - ・スニーカー
- (6) 形態描写/手
  - ・各自、手を描写
- (7) 人物クロッキー
  - ・アニメ、漫画などの興味からの流れで、  
人体のフォルムをとらえる訓練
- (8) 絵画鉛筆模写
  - ・表現力の認識
- (9) 細密描写
  - ・観察力の認識
- (10) 静物描写
  - ・布、ガラスコップ、ボール

(11) 単位認定試験

課題提出

## 授業の進め方

---

授業時間内に鉛筆で実習を行う。課題によって、2週に渡り制作を継続する

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

デザイン制作のためのプラン・計画を視覚的に表現し、伝達ができるようになる事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

課題提出の点数（80%）、授業態度（20%）を総合して評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 映像概論

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

映像の歴史を知り、映像が完成するまでの工程を理解して習得しよう。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

映画の黎明期から現代までに制作された具体的な作品を紹介しながら映像の歴史を振り返りながら、映像制作の工程で必要になる部分を学びます。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・『映像とは・・・』を話し合おう
- (2) 座学 (2) 映像の歴史①
- (3) 座学 (3) 映像の歴史②
- (4) 座学 (4) 映像の歴史③
- (5) 座学 (5) 映像の歴史④
- (6) 座学 (6) 映像の歴史⑤
- (7) 座学 (7) 映像の歴史⑥
- (8) 映像の歴史について筆記試験
- (9) 演習 (1) 課題説明・映像の制作方法①
- (10) 演習 (2) 映像の制作方法②
- (11) 演習 (3) 映像の制作方法③
- (12) 演習 (4) 映像の制作方法④
- (13) 演習 (5) 映像の制作方法⑤
- (14) 演習 (6) 映像の制作方法⑥
- (15) 課題提出方法・課題提出
- (16) グループにて好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行います。

第1Qは、プリントの記入と筆記試験で、評価を行う。

第2Qは、課題を行い、グループで作品を見て、好評会を行う。

上記の内容を確認し、評価を行います。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

映像の歴史を理解し、映像制作の工程の理解も深めてもらう。

## 成績評価の基準および評価方法

---

筆記試験（40%）、制作物の完成度（40%）出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---



# 科目名 映像制作

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Premiere Pro 及び After Effect の基礎知識を身につけ、作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Premiere Pro 及び After Effect で制作を行う。

Premiere Pro では、ソフトの使い方、動画制作の工程などの基礎を学びます。

After Effect では、ソフトの使い方とエフェクトの入れ方など学びます。

また、企画から完成までを各自で経験してもらい、映像制作への理解を深めてもらいます。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・課題の説明
- (2) Premiere Pro (ソフト) 主な機能の使い方
- (3) After Effect (ソフト) 主な機能の使い方
- (4) 実習 (1) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (企画)
- (5) 実習 (1) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (企画)
- (6) 実習 (2) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (7) 実習 (3) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (8) 実習 (4) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (9) 制作物の状況報告
- (10) 実習 (5) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (11) 実習 (6) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (12) 実習 (7) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (確認)
- (13) 実習 (8) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (微調整)
- (14) 実習 (9) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (確認)
- (15) 課題提出について・課題提出
- (16) 好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。課題は2つ行う。  
学生にテーマを与え、企画から完成までの工程を各自で制作し、  
映像制作の理解を深めてもらいます。  
制作終わりには、各自制作した作品の好評会を行い、評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Premiere Pro 及び After Effect の基礎をマスターしながら、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

アドビ公式 トレーニングブック Adobe Premiere Pro

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 映像制作プロジェクト

担当教員	塩川 実都				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Premiere Pro 及び After Effect の知識を使い、グループで協力をしながら作品を制作しよう。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Premiere Pro 及び After Effect で制作を行う。

Premiere Pro では、ソフトの使い方、動画制作の工程などの基礎を学びます。

After Effect では、ソフトの使い方とエフェクトの入れ方など学びます。

またこの授業では、グループで企画から完成までの工程を学びます。

## 授業項目

---

- (1) 授業概要についての解説・課題について
- (2) 実習 (1) 作品を見てグループで話合う
- (3) 実習 (2) 作品を見て模写を行う
- (4) 実習 (3) 作品を見て模写を行う
- (5) 実習 (4) 作品を見て模写を行う
- (6) 提出方法について、課題提出
- (7) 好評会・最終課題について
- (8) 実習 (1) テーマに沿って作品を制作 (企画)
- (9) 実習 (2) テーマに沿って作品を制作 (ロケハン)
- (10) 実習 (3) テーマに沿って作品を制作 (撮影)
- (11) 実習 (4) テーマに沿って作品を制作 (撮影)
- (12) 実習 (5) テーマに沿って作品を制作 (編集)
- (13) 実習 (6) テーマに沿って作品を制作 (編集)
- (14) 実習 (8) テーマに沿って作品を制作 (微調整)
- (15) 実習 (9) 班で作品を選択・作品提出
- (16) 好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式でグループにて制作を協力して行う。

制作への理解を深めながら発想力やコミュニケーション能力を高めてもらう。

しかし、1人1つ編集作業を行なってもらい、

制作が終わりには、各グループで制作した作品見合い1つの作品をプレゼンし、評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

グループで制作を行う重要性や制作時の役割を学び、基礎をマスターしながら、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（60%）、グループワーク（20%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 配信技術

担当教員	塩川 実都				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

配信技術の基礎知識を身につけ、作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

舞台やコンサートで使用する技術。

カメラで撮影したものを、そのままモニターに出す技術を学びます。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・課題について・配信について
- (2) 配信技術機器の使い方について
- (3) 実習 (1) テーマに沿って、制作を行う
- (4) 実習 (2) テーマに沿って、制作を行う
- (5) 実習 (3) テーマに沿って、制作を行う
- (6) 実習 (4) テーマに沿って、制作を行う
- (7) 課題提出方法・課題提出
- (8) 好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。

制作への理解を深めながらグループ形式で授業を行なってもらいます。

しかし、制作物については1人1つ制作してもらい、評価を行う。

また最終的にグループで話し合い、制作を進められたかも評価する。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

映像配信技術の基礎をマスターしながら、グループで話し合いを行い、各自話し合った内容を取り入れて作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（60%）、グループワーク（20%）出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 撮影機材実習

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

映像を制作するために必要な、撮影機材の基本的な操作方法を習得します。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

映像編集だけではなく、  
カメラやガンマイク、ライトなどの映像を撮影する上で必要な機材の基礎を学びます。

## 授業項目

- (1) 授業概要についての解説・『映像とは・・・』を話し合おう
- (2) 座学 (1) カメラの機能を学ぼう
- (3) 実習 (2) カメラを使って撮影を試みよう
- (4) 実習 (3) ガンマイクの使い方を学ぼう
- (5) 実習 (4) ライティング (ラフ板) の使い方を学ぼう
- (6) グループワーク制作 (1) テーマに沿って 15 秒の動画を撮影してみよう
- (7) グループワーク制作 (2) テーマに沿って 15 秒の動画を撮影してみよう
- (8) 課題提出方法について・課題提出・好評会

## 授業の進め方

授業は講義形式でグループにて制作を協力して行う。  
機材の基本的な操作方法の理解を深めながら発想力やコミュニケーション能力を高めてもらう。  
しかし、1人1つ撮影作業は行なってもらい、  
制作が終わりには、みんなが撮影した動画を見て好評会を行い、評価を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

撮影機材の基礎をマスターすること。

## 成績評価の基準および評価方法

制作物の完成度 (80%)、出席率および授業態度 (20%) として評価

## 教科書

参考書

---

実務経験

---

備考

---



# 科目名 CG 概論

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

CG とは何かを理解し、最新の CG や VFX また AR・VR について理解を深めよう。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

映像編集だけではなく、  
カメラやガンマイク、ライトなどの映像を撮影する上で必要な機材の基礎を学びます。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・『CG とは・・・』を話し合おう
- (2) 座学 (2) CG 映像の歴史①
- (3) 座学 (3) CG 映像の歴史②
- (4) 座学 (4) CG 映像の歴史③
- (5) 座学 (5) CG 映像の歴史③
- (6) 座学 (6) CG 映像の歴史③
- (7) 座学 (7) CG 映像の歴史③
- (8) CG の歴史について筆記試験
- (9) 演習 (1) 課題説明・CG(VR)の制作方法①
- (10) 演習 (2) CG(VR)の制作方法②
- (11) 演習 (3) CG(VR)の制作方法③
- (12) 演習 (4) CG(VR)の制作方法④
- (13) 演習 (5) CG(VR)の制作方法⑤
- (14) 演習 (6) CG(VR)の制作方法⑥
- (15) 課題提出方法・課題提出
- (16) グループにて好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行います。

第1Q は、プリントの記入と筆記試験で、評価を行う。

第2Q は、課題を行い、グループで作品を見て、好評会を行う。

上記の内容を確認し、評価を行います。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

CG とは何かを理解し、最新技術への理解を深め、CG(VR)制作の工程の理解も深めてもらう。

## 成績評価の基準および評価方法

---

筆記試験（40%）、制作物の完成度（40%）出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 3DCG(Blender)

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Blender の一般的な知識を身に付け、実際に 3D モデルを作成することで基本的な操作方法を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Blender の知識、基本的な操作方法を習得する。2 年次の「VR 制作」の授業で、自身が思い描くモデルを Blender で作成できるようにする。

## 授業項目

---

- (1) 授業概要
- (2) Blender の基本操作 (グラスを作る)
- (3) Blender の基本操作 (グラスを作る)
- (4) テーブルセットを作る (テーブルの作成)
- (5) テーブルセットを作る (椅子の作成)
- (6) マテリアルとテクスチャ
- (7) マテリアルとテクスチャ
- (8) アニメーション (ボールのバウンド)

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。Blender を使って 3D 制作を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

Blender の知識を習得し、基本的な操作が可能になること。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の評価 (80%)、出席率および授業態度 (20%) として評価

教科書

---

参考書

---

Blender - ゼロから始める 3D 制作 -

実務経験

---

備考

---

# 科目名：SPI

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	講義。演習	開講学期	通年	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

就職活動支援 就職試験対策（適性検査）

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

就職試験に於ける筆記試験の合格を目標（適性者である証明）として内定へ近づける目的

## 授業項目

---

- (1) 性格検査（8セット）
- (2) 行動的側面 /情緒的側面
- (3) 意欲的側面
- (4) 構造的把握力検査
- (5) 能力検査 言語能力（8セット）
- (6) 2語の関係（6択-5択）
- (7) 同じ意味の語 文章の並び替え
- (8) 熟語 空欄補充 長文読解
- (9) 能力試験 非言語能力（8セット）
- (10) 分割、割引計算 仕事算 確率 貸し借り
- (11) 売買損益 速さ - 時間 - 距離
- (12) 表計算 推論 集合 グラフ領域 長文計算
- (13) 総合検査 CAB/GAB（8セット）
- (14) 暗算 四則演算 法則性 命令表
- (15) 計数 言語 暗号
- (16) Web テスト 模擬問題等
- (17) ~ (32) 以降、SPI 問題をランダムに実施する

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。問題解法、ポイントをノートに記録させる。  
單元ごとに小問題を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

SPI 検査試験に臨む際に不安ではなく自信をもてる程度に仕上げる

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

SPI 問題（過去問やテキスト、企業が利用している SPI 検査のテキストなどを参考にする）

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 キャリアプランⅡ

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	講義・実習	開講学期	通年	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

企業で就職するために、企業の特徴と就活の知識と理解させる

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

2年次にスムーズに就職活動が行えるよう指導する。  
企業研究・自己分析を行い、履歴書を完成させ、面接に備える。

## 授業項目

---

- (1) 就職するということ：雇用環境、企業が求めること
- (2) 就職するということ：採用文化、就職活動のスケジュールと準備
- (3) 就職するということ：雇用の違いについて
- (4) キャリアを考える：内的キャリア、外的キャリア
- (5) 自分がどうしたいかを考える：やりたいことはなにか
- (6) 自分がどういう人かを考える：自己分析①
- (7) 自分がどういう人かを考える：自己分析②
- (8) 自分がどういう人かを考える：人生曲線
- (9) 自分がどういう人かを考える：自分史・自分史の分析①
- (10) 自分がどういう人かを考える：自分史・自分史の分析②
- (11) 自分がどういう人かを考える：日本の良いところ、わるいところ
- (12) 自分がどういう人かを考える：日本との関係表
- (13) 自分がどういう人かを考える：自己分析のまとめ
- (14) 履歴書作成：趣味・特技など①
- (15) 履歴書作成：趣味・特技など②
- (16) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄①
- (17) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄①
- (18) 履歴書作成：自覚している性格①
- (19) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄②
- (20) 企業と出会う：企業研究の方法、インターンシップの活用

- (21) 企業を知る・選ぶ：企業選びの視点について、仕事選びの基準、志望動機の考え方
- (22) 内定・入社後のビジネス習慣について①
- (23) 内定・入社後のビジネス習慣について②
- (24) 内定・入社後のビジネス習慣について③
- (25) 履歴書作成：氏名、住所、学歴・職歴①
- (26) 履歴書作成：学歴・職歴、免許・資格、得意な学科、健康状態
- (27) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力①
- (28) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力②
- (29) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力③
- (30) 面接指導①
- (32) 面接指導②

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、日本の企業について理解させる。
- 2) 履歴書作成についてアドバイス（手書き、スプレッドシート）
- 3) 授業担当者からのアドバイス など
- 4) moodle への課題提出

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

日本の企業についてりかいをさせる。  
履歴書を賛成させる（手書き・スプレッドシート）

## 成績評価の基準および評価方法

---

課題提出の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

就学生のための就職内定ワークブック



実務経験

---

備考

---

# 科目名 プレゼンテーション

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

準備からリハーサル・本番までのプレゼンテーションの流れ、PowerPoint の操作手順を理解する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

講究なのでプレゼンテーションを実施する機会があるため、プレゼンテーションの基本的な操作・知識を習得する。

## 授業項目

---

- (1) プレゼンテーションとは
- (2) プレゼンテーションのストーリー、視覚資料の作成 1
- (3) プレゼンテーションのストーリー、視覚資料の作成 2
- (4) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 1
- (5) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 2
- (6) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 3
- (7) プレゼンテーションテクニック 1
- (8) プレゼンテーションテクニック 2
- (9) プレゼンテーションテクニック 3
- (9) プレゼンテーションテクニック 4
- (10) プレゼンテーションの実施と反省 1
- (11) プレゼンテーションの実施と反省 2
- (12) プレゼンテーション資料作成 1
- (13) プレゼンテーション資料作成 2
- (14) プレゼンテーション資料作成 3
- (15) 単位認定 (プレゼン実習 1)
- (16) 単位認定 (プレゼン実習 2)

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、パソコンで PowerPoint 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

講究等でプレゼンテーションを実施するための知識や手順を習得する。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

実教出版 30 時間でマスター プレゼンテーション+PowerPoint2019

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 AI 概論

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	実験・演習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

AI についての概要について、ビッグデータを Python を使うことで、その処理方法について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

AI は近年の技術トレンドであり、企業でどのように理解・活用がされているかについて学習する。

## 授業項目

---

(1) 実習内容の説明。(8 h)

Google colab を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。

画像分類

(2) Google colab を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。(6 h)

- ・画像分類 2

- ・Web スクレイピング

- ・動画中の車両認識

(3) Google colab を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。(6 h)

- ・テキスト分析

- ・IMDB 映画レビュー感情分類

- ・音声認識

- ・音声分割

- ・画像内のテキスト抽出

- ・2つのイメージを合成

(4) Google colab を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。(6 h)

- ・翻訳

- ・強化学習

AI を利用するシステムの説明

- ・チャットボット

- ・AUTOML

- ・パーソナライズ

(5) Google colabatory を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。(6 h)

- ・アヤメの分類
- ・可視化

API の説明

AI についてのまとめ

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講しデータ処理の方法について学習する
- 2) データの取得を Google Colaboratory の操作方法と合わせて学習する
- 3) 実際にデータ処理を行った上で、そのデータの概略をグラフを通じて理解する。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

AI についての概要を理解する。

AI を処理する言語 Python の活用方法について理解する

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

備考

---

## 科目名 ITP 資格対策Ⅱ

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

### 授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の IT パスポート試験を取得するための知識を習得する。

### カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「ストラテジ」「マネジメント」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける

### 授業項目

- (1) 経営戦略－経営戦略マネジメント－経営戦略手法
- (2) 経営戦略－経営戦略マネジメント－マーケティング
- (3) 経営戦略－経営戦略マネジメント－ビジネス戦略と目標・評価
- (4) 経営戦略－経営戦略マネジメント－経営管理システム
- (5) 経営戦略－経営戦略マネジメント－演習問題
- (6) 経営戦略－技術戦略マネジメント－技術開発戦略の立案・技術開発計画
- (7) 経営戦略－技術戦略マネジメント－演習問題
- (8) 経営戦略－ビジネスインダストリー－ビジネスシステム
- (9) 経営戦略－ビジネスインダストリー－エンジニアリングシステム
- (10) 経営戦略－ビジネスインダストリー－e-ビジネス
- (11) 経営戦略－ビジネスインダストリー－民生機器・産業機器
- (12) 経営戦略－ビジネスインダストリー－演習問題
- (13) システム戦略－システム戦略－情報システム戦略
- (14) システム戦略－システム戦略－業務プロセス
- (15) システム戦略－システム戦略－システム活用促進・評価
- (16) システム戦略－システム戦略－演習問題
- (17) システム戦略－システム企画－システム化計画
- (18) システム戦略－システム企画－要件定義
- (19) システム戦略－システム企画－調達計画・実施
- (20) システム戦略－システム企画－演習問題
- (21) プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメントの基礎知識
- (22) プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメントの知識体系
- (23) プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメント－プロジェクトの日程・進捗管理

- (24) プロジェクトマネジメントープロジェクトマネジメントー演習問題
- (25) サービスマネジメントーサービスマネジメントーサービスマネジメント
- (26) サービスマネジメントーサービスマネジメントーサービスサポート
- (27) サービスマネジメントーサービスマネジメントーファシリティマネジメント
- (28) サービスマネジメントーサービスマネジメントー演習問題
- (29) サービスマネジメントーシステム監査ーシステム監査
- (30) サービスマネジメントーシステム監査ー内部統制
- (31) サービスマネジメントーシステム監査ー演習問題
- (32) 単位認定

## 授業の進め方

---

- 1) 問題を解答する
- 2) 問題の解答と解説を行う。
- 3) 解説をノートにまとめる

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報処理技術者の基本的な知識を身につける

IT パスポート試験 合格

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

IT パスポート試験問題集

## 実務経験

---

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ／システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---



# 科目名：FE 資格対策 I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義、演習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の基本情報技術者試験を取得するための知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「テクノロジー」「ストラテジ」「マネジメント」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける。

全出題範囲に関する試験対策を行う。

## 授業項目

- (1) ハードウェア
- (2) ソフトウェア
- (3) コンピュータで扱うデータ
- (4) コンピュータで扱うデータ
- (5) データベース
- (6) データベース
- (7) ネットワーク
- (8) セキュリティ
- (9) 企業活動と IT の活用：企業、経営戦略
- (10) 企業活動と IT の活用：業績の評価
- (11) 企業活動と IT の活用：マーケティング
- (12) 企業活動と IT の活用：分析ツール
- (13) 企業活動と IT の活用：組織
- (14) 企業活動と IT の活用：業務
- (15) 企業活動と IT の活用：情報システムの活用
- (16) 企業活動と IT の活用：効率的な IT 投資
- (17) 企業活動と IT の活用：インターネットの活用

- (18) 企業活動と IT の活用：標準化
- (19) 法務と財務：法務、知的財産権
- (20) 法務と財務：財務
- (21) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム監査
- (22) システム開発とプロジェクトマネジメント：システムの性能評価
- (23) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム開発
- (24) システム開発とプロジェクトマネジメント：開発順序
- (25) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム設計
- (26) システム開発とプロジェクトマネジメント：プログラミング
- (27) システム開発とプロジェクトマネジメント：アルゴリズムとデータ構造
- (28) システム開発とプロジェクトマネジメント：システムのテスト
- (29) システム開発とプロジェクトマネジメント：プロジェクトマネジメント
- (30) システム開発とプロジェクトマネジメント：アローダイアグラム
- (31) システム開発とプロジェクトマネジメント：順列と組合せ
- (32) システム開発とプロジェクトマネジメント：サービスマネジメント

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報処理技術者の基本的な知識を身につける  
基本情報技術者試験 合格

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

FOM 出版 よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト

## 実務経験

---

金 峰：IT 企業において、プログラマ/システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 e スポーツ配信

担当教員	塩川 実都				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	8 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

本授業では、e スポーツタイトルゲームを行う上で必要となる配信技術を動画の観点から学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

e スポーツ分野において欠かせない配信の知識を身に付け、動画媒体を通しての自己プロデュース力を学習する。

## 授業項目

---

### 前期

- (1) 授業の目的と概要説明
- (2) 動画配信についての基礎知識
- (3) 配信録画ソフトの基礎・実践 (OBS)
- (4) 配信録画ソフトの応用 (シーン、コレクション)
- (5) 配信録画ソフトの応用 (プラグイン等)
- (6) 配信用サムネイルについて (Ps)
- (7) 配信用サムネイルの作成
- (8) 配信用サムネイル研究 (よく見えるものを解説)

### 後期

- (1) 配信におけるゲーム規則について (著作権)
- (2) 編集用ゲーム動画の録画 (OBS)
- (3) ゲーム動画における編集知識
- (4) ゲーム動画の編集実践 # 1 (Pr)
- (5) フィードバック # 1
- (6) 数パターンの編集ポイント解説
- (7) ゲーム動画の編集実践 # 2
- (8) フィードバック # 2

## 授業の進め方

---

ゼミ形式で個々の目標に合わせ、それぞれ課題を与え最終的に提出してもらい評価を行う。  
使用するソフトは Adobe 製品（PremierePro、Photoshop）と配信録画ソフト（OBS）。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Adobe 製品と配信録画ソフト OBS の基本操作を理解して、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 VR 制作

担当教員	勝山 遥人				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Blender を使って環境モデルを作成。

作成した環境モデルを Unity 内にインポートし、VR 実装する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

自身が思い描く環境モデルを作成するため、1 年次に習った Blender 基本操作の応用に位置付けする。VR 実装することで VR に対して興味を持ってもらう。全体を通して課題学習になるため、問題解決力や計画性を養っていく。

## 授業項目

---

- (1) 1Q : VR について・VR 体験
- (2) 1Q : 授業概要について・制作物の進め方
- (3) 1Q : 制作物の考案・計画
- (4) 1Q : Unity の使い方・エラー対応
- (5) 1Q : Blender モデルを UV 展開
- (6) 1Q : Blender モデルを Unity へ import
- (7) 1Q : Asset の使い方・アカウント設定
- (8) 1Q : 制作
- (9) 2Q : 制作
- (10) 2Q : 制作
- (11) 2Q : 制作
- (12) 2Q : 制作
- (13) 2Q : 制作
- (14) 2Q : 制作
- (15) 2Q : 最終確認・課題提出
- (16) 2Q : 好評会

※制作=Blender 環境モデル作成・VR 実装

## 授業の進め方

---

授業形式として PBL（問題解決型学習）を取り入れ、Q1・Q2 を通して課題制作を行う。課題については、Blender を使って環境モデルを作成、Unity を使って VR 実装する。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Blender を使って 3D モデルが作成できること。

VR 実装することで興味を持ってもらうこと。

学生自身が作成した環境モデルに VR 実装する。

## 成績評価の基準および評価方法

---

課題制作物の評価（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名：CGクリエイター検定 I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

CG-Arts 協会主催の CG クリエイター検定 ベーシックを合格することを目的とし、講義の試験対策を行う。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

CG-Arts 協会主催の CG クリエイター検定ベーシックを合格するレベルの知識を習得する。

## 授業項目

---

- (1) オリエンテーション、授業概要について
- (2) 講義（表現の基礎）
- (3) 問題演習（表現の基礎）
- (4) 講義（2次元CGと撮影）
- (5) 問題演習（2次元CGと撮影）
- (6) 講義（3次元CG） その1
- (7) 問題演習（3次元CG） その1
- (8) 講義（3次元CG） その2
- (9) 問題演習（3次元CG） その2
- (10) 講義（知的財産権）
- (11) 問題演習（知的財産権）
- (12) 講義（関連知識）
- (13) 問題演習（関連知識）
- (14) 問題演習
- (15) 単位認定試験の復習
- (16) 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業の單元ごとに授業のテーマに対する解説を行う。次の時間は、CGクリエイター検定の問題・解説内容から問題を解く。



## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

CG Arts 協会主催の CG クリエイター検定ベーシックの合格レベルを 80 点として評価する。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

デジタル映像表現-CG によるアニメーション制作-[改訂新版]

入門 CG デザイン-CG 制作の基礎-[改訂新版]

CG クリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版]

## 実務経験

---

## 備考

---

## 科目名：CGクリエイター検定Ⅱ

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	2年
学科・コース	メディアコミュニケーションCG映像クリエイター学科				

### 授業概要

---

CG Arts 協会主催のCGクリエイター検定ベーシックの合格を目標として問題演習を行う。

### カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

CGクリエイター検定Ⅰの後継授業となる。CGクリエイター検定Ⅰで知識を習得した上で、検定問題の演習を行い、検定の合格を目指す。

### 授業項目

---

- (1) 授業概要について
- (2) 2023年度前期の問題演習
- (3) 2023年度前期の問題解説
- (4) 2023年度後期の問題演習
- (5) 2023年度後期の問題解説
- (6) 2022年度後期の問題演習
- (7) 2022年度後期の問題解説
- (8) 2022年度前期の問題演習
- (9) 2022年度前期の問題解説
- (10) 2021年度後期の問題演習
- (11) 2021年度後期の問題解説
- (12) 2021年度前期の問題演習
- (13) 2021年度前期の問題解説
- (14) 2020年度後期の問題演習
- (15) 2020年度後期の問題解説
- (16) 単位認定試験

### 授業の進め方

---

授業は2回で1セットとして進める。

最初の時間で問題演習を行い、解答提出までを行う。

磁界の授業では、問題に対する解説を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

CGクリエイター検定の合格できることを達成目標とする。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版]

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名：CG 映像演習

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義、演習	開講学期	前期	学年	4 単位
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

1 年次に習得した Adobe 製品（Photoshop、Illustrator、PremierePro、AfterEffect）を使用して作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

2 年間の集大成として、CG 作品を制作する。前提として、1 年次に習得した映像概論、デッサンなどの知識と、Adobe 製品（Photoshop、Illustrator、PremierePro、AfterEffect）を利用する。

## 授業項目

---

- (1) オリエンテーション、授業概要について
- (2) 講義：本科目で作成する CG 映像の作品テーマの設定の考え方  
演習：CG 映像作品のテーマの設定を行う
- (3) 講義：テーマのまとめ  
演習：自分が作成する CG 映像についてまとめる
- (4) ～ (14)  
講義：CG 映像作品の編集のポイント  
演習：CG 映像についての作成
- (14) 発表ができるように、自分の制作物を作品としてまとめる。
- (15) 発表まとめ
- (16) 発表・評価

## 授業の進め方

---

授業の初期の段階で CG 映像の作品についての制作テーマを学生ごとに設定を行う。設定されたテーマに対して、ゼミ形式で進める。

各回、30 分の講義を行い、制作への理解を深め、各自作業を行う。

Q 最後の授業では、各自制作した作品のプレゼンを行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の基礎をマスターしながら、作品制作を行えること。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名：CG 映像実習

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	実習	開講学期	後期	学年	4 単位
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の知識を使い、作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

CG 映像演習の科目の続きとなる。

CG 映像演習のテーマで制作中の作品を完成させ、CKG フェスタや最終展示の為、全体資料を完成させる。

## 授業項目

---

- (1) オリエンテーション、授業概要について
- (2) 制作と学内発表会（CKG フェスタ）の展示準備
- (3) ～(6) 学内発表会の反省会
- (7) ～ (8) 卒業制作の予備審査
- (9) ～(13) 卒業制作の最終発表に向けて再編集
- (14)～(15) 卒業制作の作品展示
- (16) 卒業制作発表会

## 授業の進め方

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator を使用して制作を行う。

前期に行われる CG 映像演習の未完成・難易度の高い部分を制作し資料にまとめ、プレゼンテーションを行い、展示会にて発表を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の基礎をマスターし、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

教科書

---

なし

参考書

---

なし

実務経験

---

備考

---

# 科目名：CG 映像クリエイティブ実習 I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	実習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の知識を使いグループで作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator を使用して制作を行う。

今まで学んできた知識を使い、1 年間の集大成となるグループ作品を制作する。

講義内の中間報告、制作発表会などの各段階で資料をまとめ、プレゼンテーションを行い、展示会も行う。

## 授業項目

---

- (1) 授業オリエンテーション。  
授業の進め方についての解説や、作成するテーマの決定方法について説明する。
- (2) 制作物の企画・構成についての検討
- (3) ～(6) テーマに沿って製作開始
- (7) 中間発表会に対するまとめ
- (8) 中間発表会
- (9) ～(14) 制作
- (15) 発表会準備
- (16) 制作物発表会（単位認定）

## 授業の進め方

---

授業はゼミ形式で行う。

集団で制作する映像制作への理解を深め、作業を行う。

授業の最終回に、各自制作した映像のプレゼンテーションを行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の基礎をマスターし、作品制作が行える。



## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名：CG 映像クリエイティブ実習Ⅱ

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	実習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション CG 映像クリエイター学科				

## 授業概要

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の知識を使いグループで作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator を使用して制作を行う。

今まで学んできた知識を使い、1 年間の集大成となるグループ作品を制作する。

講義内の中間報告、制作発表会などの各段階で資料をまとめ、プレゼンテーションを行い、展示会も行う。

## 授業項目

---

- (1) オリエンテーション、授業概要について
- (2) ～(6) 制作  
前期からの継続で作品を制作する
- (7) 学内展示会への出展
- (8) 学内展示会の反省と作品修正の明確化
- (9) ～(14) 制作  
政策の継続
- (15) 卒業展示の準備
- (16) 卒業展示

## 授業の進め方

---

授業はゼミ形式で行う。

集団で制作する映像制作への理解を深め、作業を行う。

授業の最終回に、各自制作した映像のプレゼンテーションを行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の基礎をマスターし、作品制作が行える。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---