

2026年度 授業シラバス

科目名	グローバルコミュニケーション	必修 選択	必修	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	講義	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
グローバル化が進む社会で求められている英語によるコミュニケーション能力を学ぶ。

【到達目標】
TOIECで770点以上取れるように、リスニング力の強化を図る

【教員の略歴】
Borderless communication Lab 代表
多言語にわたる翻訳、通訳、その他言語に関わるサービスを提供
英語講師(コミュニケーション、英検、TOEICの指導)

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Unit 1 Monday Morning.	①	Unit 15 A Call from the Conference Center..
②	Unit 2 Holiday Plans..	②	Unit 16 Confusion at the Hotel
③	Unit 3 A Call from Lucy..	③	Unit 17 Introducing the Conference..
④	Unit 4 Before the Meeting.	④	Unit 18 Reserving a Table...
⑤	Unit 5 A Meeting	⑤	Unit 19 The Vita-Com Presentation.
⑥	Unit 6 Scheduling an Interview..	⑥	Unit 20 Visiting the Cottage.
⑦	Unit 7 Orientation..	⑦	Unit 21 Attention All Passengers.
⑧	Unit 8 Booking a Room.	⑧	Unit 22 Hop In!..
⑨	Unit 9 A Change of Plans.	⑨	Unit 23 A Friendly Message..
⑩	Unit 10 Relocation Rumors	⑩	Unit 24 The End of a Busy Week..
⑪	Unit 11 The Real Estate Agent	⑪	test
⑫	Unit 12 Good News..	⑫	L&Rテスト対策①
⑬	Unit 13 The Following Is Important..	⑬	L&Rテスト対策②
⑭	test	⑭	過去問1
⑮	Unit 14 The Interview	⑮	過去問2
準備学習 時間外学習	日頃から英語に慣れ親しんでください。洋楽を聞くことでも、洋画をみるなど。	評価方法	授業態度、出席率、レポート、筆記テスト等
受講生への メッセージ	英語が苦手な人も、好きな人も一緒に楽しみましょう。 Let's enjoy speaking in English.	使用教科書 教材 参考書	EVOLVE

2026年度 授業シラバス

科目名	PC基礎スキル	必修 選択	必修	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 X, Tiktokなど実践的なSNSブランディングを行い、フォロワーの獲得や再生数の獲得、インプレッションの向上を目指してクリエイティブや動画作成の基礎から応用を学習します							
【到達目標】 学生個人が設定したサブスクライバー・再生数値目標の達成							
【教員の略歴】 esportsイベントの設計やesportsテレビ番組「Gaming House Squad」のマーケティング・ブランディングを担当。一部クリエイティブ制作から人事管理も担当。VALORANTへの知見も深く、WPRZ×南海eスポーツキャンプにコーチとして従事。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	自己紹介・オリエンテーション	①	テコ入れ・ブランディング方向性確認
②	ブランディング指標決定とデザイン力把握テスト	②	short作成①
③	デザイン基礎・復習①	③	short作成②
④	デザイン基礎・復習②	④	short作成③
⑤	デザイン基礎・復習③	⑤	short作成④
⑥	デザイン基礎・復習④	⑥	short作成⑤
⑦	デザイン基礎・復習⑤	⑦	ブランディング演習①
⑧	ファニークリップ作成実践①	⑧	ブランディング演習②
⑨	ファニークリップ作成実践②	⑨	ブランディング演習③
⑩	ファニークリップ作成実践③	⑩	冬休み企画①
⑪	夏休み企画①	⑪	冬休み企画②
⑫	夏休み企画②	⑫	冬休み企画③
⑬	夏休み企画③	⑬	冬休み企画分析
⑭	OMOROI / SUGOI 1 グランプリ	⑭	ブランディング演習④
⑮	夏休み企画分析	⑮	OMOROI / SUGOI 1 グランプリ
準備学習 時間外学習	配信のアーカイブ録画とアナリティクス記録	評価方法	試験・出席率・授業態度・レポート提出
受講生への メッセージ	わかりやすくブランディングやそれにかかる動画や画像制作について指導できるよう頑張ります！わからないことや質問があれば気軽に聞いてください！よろしくお願ひします！	使用教科書 教材 参考書	当社準備レジュメ

2026年度 授業シラバス

科目名	映像編集	必修 選択	必修	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 屋間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 配信機材の扱い方を学ぶ							
【到達目標】 配信機材を使ってオフラインイベントが実施できるようになる							
【教員の略歴】 e-sportsチームの運営を担当、現在はイベントディレクターも行っております。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	講師紹介、授業ガイダンス		①	配線図・ラック図・配置図	
②	配信機材について		②	機材リスト	
③	カメラについて		③	配信環境を組み立てる①	
④	マイクについて		④	配信環境を組み立てる②	
⑤	ミキサーについて		⑤	配信環境を組み立てる③	
⑥	スピーカーについて		⑥	試験課題イベントに向けて①	
⑦	スイッチャーについて		⑦	試験課題イベントに向けて②	
⑧	モニターについて		⑧	試験課題イベントに向けて③	
⑨	配信出力機器について		⑨	試験課題イベントに向けて④	
⑩	ケーブル/端子について		⑩	試験課題イベントに向けて⑤	
⑪	ゲーム機、スマホの映像について		⑪	試験課題本番	
⑫	キャプチャボードについて		⑫	反省会など	
⑬	パソコンについて		⑬	失敗談やレアケースの紹介①	
⑭	照明について		⑭	失敗談やレアケースの紹介②	
⑮	配信現場について		⑮	授業まとめ	
準備学習 時間外学習	動画や配信、アニメなどを視聴し、さまざまな映像表現を見つけること。授業内で教えるツールの知識などを復習すること。		評価方法	試験/出席率/授業課題や提出物/授業態度やコミュニケーション。その他はイベントへの積極的な参加を加点対象とします。	
受講生への メッセージ	配信技術や映像表現は日に日にアップデートされていきます。そのたびに新しいことに挑戦することが私たちには求められています。配信のための知識や技術はもちろん、新しい技術を自ら身に付けていく方法をぜひ習得してください。		使用教科書 教材 参考書	配線・機材を触るため、動きやすい服で来ること。配信映像を録画することもあるので、SSD持参。	

2026年度 授業シラバス

科目名	企画演習	必修 選択	必修	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 C#を始めとしたいくつかのプログラミング言語(javascript、python、Java、PHPなどを予定)を通して、言語によらないプログラミングの考え方やパソコンの動作を学びます。							
【到達目標】 C#やその他特定の言語を学ぶときにも使えるプログラミングの根本の考え方を身につける。							
【教員の略歴】 株式会社PACKageの創業メンバーで、イベント配信からデザイン、システム開発を本業としながら、個人でもブランディングやゲーム開発で活動中。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	初回オリエンテーション	①	マークアップ言語 (HTML) とスタイルシート言語 (CSS) 3 HTML
②	ローコードプログラミング (p5.js) 1 オリエンテーション	②	マークアップ言語 (HTML) とスタイルシート言語 (CSS) 3 HTML + CSS
③	ローコードプログラミング (p5.js) 2 アニメーション作成	③	マークアップ言語 (HTML) とスタイルシート言語 (CSS) 4 HTML + CSS + javascript
④	ローコードプログラミング (p5.js) 3 インプットとインタラクション	④	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 演習 1 ゲーム制作
⑤	ローコードプログラミング (p5.js) 演習 1 既存ゲームを模倣したゲームの制作	⑤	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 演習 2 ゲーム制作
⑥	ローコードプログラミング (p5.js) 演習 2 既存ゲームを模倣したゲームの制作	⑥	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 演習 3 ゲーム制作
⑦	ローコードプログラミング まとめ 3DCG (WebGL)	⑦	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 演習 4 ゲーム制作
⑧	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 1 オリエンテーション	⑧	サーバサイド言語プログラミング (PHP) 1 動的型付け言語
⑨	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 2 アニメーション・インプット・インタラクション	⑨	サーバサイド言語プログラミング (PHP) 2 クエリ・リクエスト・レスポンス
⑩	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 3 オブジェクト指向 1 クラスとインスタンス	⑩	サーバサイド言語プログラミング (PHP) 3 セキュリティ
⑪	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 4 オブジェクト指向 2 継承	⑪	データ構造 JSON、CSV、XML
⑫	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 5 コンポーネント指向	⑫	API活用 1 Python + VOICEVOX
⑬	コンパイラ言語プログラミング (Unity C#) 6 構造体	⑬	API活用 2 Python + TwitterAPI
⑭	マークアップ言語 (HTML) とスタイルシート言語 (CSS) 1 マークダウン記法 (Markdown)	⑭	API活用 3 Python + StableDiffusion
⑮	マークアップ言語 (HTML) とスタイルシート言語 (CSS) 2 データ構造	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	普段使っているサービスや電子機器がどのようなロジックで動作しているかを想像してみる。	評価方法	試験/出席率/成果物/授業参加態度・コミュニケーション
受講生への メッセージ	プログラミング言語は、開発されるたびにそれぞれの言語の持っている仕組みと相互作用しながら進化していき、また新たに開発されていきます。 今ある言語だけでなく、今後普及するプログラミング言語にも追いつけるように、プログラミングの核に触れていきます。	使用教科書 教材 参考書	各言語の公式リファレンス その他、授業内で必要に応じて。 Google検索やAIサービスを積極的に利用しましょう。

2026年度 授業シラバス

科目名	PCスキル応用	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 個々のオリジナル作品のクオリティを徹底的に追求する。							
【到達目標】 個々のオリジナル作品のクオリティを徹底的に追求する。							
【教員の略歴】 コンシューマゲーム・放送・遊技機・建築等、幅広い分野でのCG制作に携わる。ゲーム背景シーン、TV番組OPCG、バーチャルCGセット、遊技機演出映像、パースCGなどを担当。スCGなどを担当。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ポートフォリオの構成・デザイン・レベルチェック	①	レイアウト:パース取り
②	ポートフォリオの構成・デザイン・レベルチェック	②	レイアウト:パース取り口
③	MAYAを用いたテーマ別モデリング	③	エフェクト・特殊効果
④	MAYAを用いたテーマ別モデリング	④	エフェクト・特殊効果
⑤	MAYAを用いたテーマ別モデリング	⑤	カメラワークについて
⑥	MAYAを用いたテーマ別モデリング	⑥	ジオラマ制作
⑦	サブスタンスでのテクスチャ	⑦	ジオラマ制作
⑧	サブスタンスでのテクスチャ	⑧	ジオラマ制作
⑨	サブスタンスでのテクスチャ	⑨	オリジナル作品 ライティング
⑩	サブスタンスでのベイク等再度確認	⑩	オリジナル作品 ライティング
⑪	サブスタンスでのベイク等再度確認	⑪	オリジナル作品 ライティング
⑫	テーマに応じたマテリアルの学習	⑫	オリジナル作品 レンダリング
⑬	テーマに応じたマテリアルの学習	⑬	オリジナル作品 レンダリング
⑭	作品合評会	⑭	作品合評会口
⑮	作品合評会	⑮	作品合評会口
準備学習 時間外学習	自身の目標を決めておくこと	評価方法	試験、作品、授業出席
受講生への メッセージ	自分の作りたいものを今一度確認し、面白いポートフォリオが作れるようにがんばりましょう！	使用教科書 教材 参考書	CG&映像のしくみ事典

2026年度 授業シラバス

科目名	クリエイター概論	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 屋間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 Zbrushの基本と応用 デジタルスカルプト							
【到達目標】 Zbrushを使ったキャラクターモデルの制作							
【教員の略歴】 デザイン会社にて長年コンセプトアーティスト、アートディレクターを担当。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Zbrush基本操作		①	造形の着彩基礎	
②	Zbrush基本操作		②	キャラクターモデル制作準備	
③	Zbrush基本操作		③	キャラクターモデル制作 素体	
④	人体頭部スカルプト		④	キャラクターモデル制作 素体	
⑤	人体頭部スカルプト		⑤	キャラクターモデル制作 素体	
⑥	人体頭部スカルプト		⑥	キャラクターモデル制作 素体	
⑦	人体全身スカルプト 男性		⑦	キャラクターモデル制作 素体	
⑧	人体全身スカルプト 男性		⑧	キャラクターモデル制作 衣装、プロップ	
⑨	人体全身スカルプト 男性		⑨	キャラクターモデル制作 衣装、プロップ	
⑩	人体全身スカルプト 女性		⑩	キャラクターモデル制作 衣装、プロップ	
⑪	人体全身スカルプト 女性		⑪	キャラクターモデル制作 着彩	
⑫	人体全身スカルプト 女性		⑫	キャラクターモデル制作 着彩	
⑬	ポージング基礎		⑬	キャラクターモデル制作 ポージング	
⑭	クイックポーズ演習		⑭	キャラクターモデル制作 仕上げ調整	
⑮	クイックポーズ演習		⑮	キャラクターモデル制作 仕上げ調整	
準備学習 時間外学習	特になし		評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・試験 ・制作物のクオリティ ・出席率 	
受講生への メッセージ	作品作りや美術に関する練習を習慣づけて、上達できるような環境を作ってください。		使用教科書 教材 参考書	スカルプターのための美術解剖学	

2026年度 授業シラバス

科目名	テクノロジー演習	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 MAYAを用いたモデリング方法からSubstancePainter(以降「SP」と省略)を使用したテクスチャ制作方法を学ぶ。							
【到達目標】 モデリングからSubstancePainterを用いたテクスチャ制作、レンダリングまでのワークフロー(制作手順)の実践と理解ができるようになる。							
【教員の略歴】 様々な映像作品にて3DCGデザイナーとして活動している。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	イントロダクション MAYAの基本操作、モデリングの基本を学ぶ	①	有機物のモデリング ① デザイン草案/リファレンス収集
②	木箱のモデリング ① ローモデルデータの作成とUV展開	②	有機物のモデリング ③ ローモデルデータの作成
③	木箱のモデリング ② ハイモデルデータの作成	③	有機物のモデリング ③ ローモデルデータの作成
④	木箱のモデリング ③ SPを使用したテクスチャ作成	④	有機物のモデリング ④ ハイモデルデータの作成
⑤	木箱のモデリング ④ SPを使用したテクスチャ作成	⑤	有機物のモデリング ④ SPを使用したテクスチャ作成
⑥	マウスのモデリング ① ローモデルデータの作成とUV展開	⑥	有機物のモデリング ④ SPを使用したテクスチャ作成
⑦	マウスのモデリング ② ハイモデルデータの作成	⑦	制作作品評価
⑧	マウスのモデリング ③ SPを使用したテクスチャ作成	⑧	武器モデリング ② ローモデルデータの作成
⑨	マウスのモデリング ④ SPを使用したテクスチャ作成	⑨	武器モデリング ③ ローモデルデータの作成
⑩	制作作品評価	⑩	武器モデリング ④ ハイモデルデータの作成
⑪	郵便ポストのモデリング ① ローモデルデータの作成とUV展開	⑪	武器モデリング ④ ハイモデルデータの作成
⑫	郵便ポストのモデリング ② ハイモデルデータの作成	⑫	武器モデリング ⑤ SPを使用したテクスチャ作成
⑬	郵便ポストのモデリング ③ SPを使用したテクスチャ作成	⑬	武器モデリング ⑥ SPを使用したテクスチャ作成
⑭	郵便ポストのモデリング ④ SPを使用したテクスチャ作成	⑭	武器モデリング ⑦ SPを使用したテクスチャ作成
⑮	前期まとめ 制作作品評価	⑮	後期まとめ 制作作品評価
準備学習 時間外学習	毎回の授業で何を行い、何を学んだのか、メモなど目に見える形で記録に残す。授業時間内で作成できなかったものは授業外の時間で作成する。現実の世界にある物体の質感についての知識を蓄積する。	評価方法	出席率、授業態度、試験 課題提出
受講生への メッセージ	学んだ技術や知識は使わないと忘れていきます。授業で学んだ内容も人によっては2割くらいしか身につかないかもしれません。本気で身につけたいのであれば、授業外でも練習してください。	使用教科書 教材 参考書	制作データを保存するためのUSBフラッシュメモリや外付けSSDなど。

2026年度 授業シラバス

科目名	プログラミング概論	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 現実と創作物の合成 VFX テクニックと基礎、応用知識 2D,3D 最新ソフトからアナログ手法まで							
【到達目標】 様々な映像作製技術を学び自分の創作物に応用、生かせるようになること							
【教員の略歴】 映像、音楽製作/メディアアーティスト イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等 某匿名Vocaloidプロデューサーでありバンドマンでもある							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	カメラ レンズ 画角 PCと仕組み ストレージ 作品作りについて	①	モーションキャプチャ TDPT
②	身に着けるべき知識とソフトについて	②	フェイスキャプチャ
③	ライティング 機材とバーチャルなライト	③	3D ボーン
④	VIRTUAL REALITY(VR)	④	3D アバター等のキャラクター
⑤	スクリーン合成(キー合成)	⑤	3D ワールド HDRI 3Dカメラ
⑥	合成2 2Dモーショントラック	⑥	マテリアルとUV
⑦	モーショングラフィクス AE/AviUtl	⑦	環境マップ
⑧	フレームアニメーション 静止画連番 ロトスコープ	⑧	パーティクル/ヘアー 2D 3D
⑨	フレームアニメーション ストップモーション bluetooth シャッター	⑨	物理演算 1 剛体
⑩	キーフレームアニメーション モーフ(AE)	⑩	物理演算 2 クロス
⑪	3D AE/BLENDER	⑪	サウンドシンクロナイズ
⑫	3Dモデリング パスから立体	⑫	ソフトボディ ダイナミックペイント
⑬	3Dモデリング スカルプト/その他	⑬	ノードエディタ natron
⑭	3Dモーショントラッキング (AR)	⑭	持ち寄りリクエスト課題
⑮	3Dテクスチャ/マテリアル(AR)	⑮	Aiの活用
準備学習 時間外学習	映像作品鑑賞	評価方法	試験 出席 授業態度 質問の多さ
受講生への メッセージ	難しいから逃げなければたのしいです には案内するので作品作りは自主的にしてください をすると点数が上がります	入口まで 授業中に質問 使用教科書 教材 参考書	スマホ 要googleアカウント USBメモリ,HDDまたはSSD等のデータストレージ 持ち込みのノートPC等(任意)

2026年度 授業シラバス

科目名	ゲームエンジニア演習	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

前期はLive2D CubismEditorの基本操作を学び、
後期からVtuber制作を行い、Live2Dモデリングのワークフローを学んでいきます。

【到達目標】

Live2Dの基本操作、
Vtuberを想定した全身モデリング

【教員の略歴】

アニメーション制作会社にて様々な作品に携わり、現在はフリーランスLive2Dモデラーとして、活動中

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Live2D CubismEditorの基本操作説明	①	VTuberモデルの案出し
②	目の開閉・笑顔目・瞳の動き	②	VTuberモデルの案出し、デザイン決め①
③	口の開閉・変形	③	VTuberモデルの案出し、デザイン決め②
④	口の開閉・変形	④	VTuberモデルの案出し、デザイン決め③
⑤	眉の変形・角度・位置	⑤	パーツ分け ①
⑥	デフォーマの説明・顔のZ	⑥	パーツ分け ②
⑦	顔の角度X・Y	⑦	モデリング ①
⑧	顔の角度X・Yの斜め顔	⑧	モデリング ②
⑨	体の回転Z・呼吸	⑨	アニメーション ①
⑩	体の回転X・Y	⑩	アニメーション ②
⑪	腕の動き	⑪	VTuberモデル制作 ①
⑫	物理演算①	⑫	VTuberモデル制作 ②
⑬	物理演算②	⑬	VTuberモデル制作 ③
⑭	物理演算③	⑭	後期試験
⑮	表情差分	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	試験、出席率、授業態度 課題提出
受講生への メッセージ	通常のVTuber素体のモデリング方法と、アニメーション用のモデリング方法は少し違うので、最初は混乱すると思いますが頑張ってください。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2026年度 授業シラバス

科目名	ゲーム制作演習	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

ゲーム制作という授業を通じてそれらの重要性をひとりひとりが実感することを目的としている。その感覚がひいてはプロ意識の芽生えとなるものである。

【到達目標】

「思いつき」の能力は各人のこれまでの生活の影響によって度合いが大きく左右され、普通に生活するのであれば自由である。しかしクリエイターとして長く活躍するには最低限到達すべきラインがあるため、そのことを身を以て実感し、日々の生活に目標・指針を持つことが重要となる。だが口で言うのは簡単でも実際に生活を変えることは極めて難しい。最低限その難しいことをしなければならぬと理解すること、理想としては実際にそれをし始めることを目指す。

【教員の略歴】

企画、シナリオ、演出、スクリプト、音声収録、効果音作成、広報、ディレクションなど、現場作業から統括まで多岐に渡って担当。独立した現在は、この経験を生かし表に裏に多数のゲーム開発に携わっている。近年は生成AIを利用したチャットアプリの開発にもかわり、時代に合わせたノウハウの蓄積に努めている。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション 本授業の目標やスケジュール等の全体説明を行う	①	チームを組みテーマに沿った企画を立案し企画書にする
②	発想について1 「考える」ことを掘り下げ具体的な指針を示す	②	チームを組みテーマに沿った企画を立案し企画書にする
③	発想について2 「考える」ことを掘り下げ具体的な指針を示す	③	チームを組みテーマに沿った企画を立案し企画書にする
④	クリエイターに必要なこと クリエイターが遵守すべき社会的ルールを説明する	④	チームを組みテーマに沿った企画を立案し企画書にする
⑤	企画立案の基礎 実習に先立ち企画書の書き方などを説明する	⑤	チーム企画のプレゼン会① チームで立てた企画をクラス内でプレゼンする
⑥	実在するゲームを紐解き、企画書に戻してみる	⑥	プレゼン会を評価し修正指針を提示する。PV制作の基礎を伝える
⑦	修正や追加の説明を行う	⑦	企画書修正の他、PV用コンテを制作する ①
⑧	ゼロから個人で企画を立案し、企画書にする	⑧	企画書修正の他、PV用コンテを制作する ②
⑨	ゼロから個人で企画を立案し、企画書にする	⑨	企画書修正の他、PV用コンテを制作する ③
⑩	ゼロから個人で企画を立案し、企画書にする	⑩	企画書修正の他、PV用コンテを制作する ④
⑪	ゼロから個人で企画を立案し、企画書にする	⑪	チーム企画のプレゼン会② チームで立てた企画をクラス内でプレゼンする
⑫	個人企画のプレゼン会 各自が立てた企画をクラス内でプレゼンする	⑫	チーム企画の総括 チームの企画書などを評価しそれを伝える
⑬	チーム制作実習に向けて：これまでを通じて不足していた点などを重点的に説明する	⑬	総括① 前期の初期に伝えたことを今振り返ってみる
⑭	チームを組みテーマに沿った企画を立案し企画書にする	⑭	総括② 前期の初期に伝えたことを今振り返ってみる
⑮	チームを組みテーマに沿った企画を立案し企画書にする	⑮	今後に向けて 1年を通じて今後学生達に必要なと感じたことを伝える
準備学習 時間外学習	今後のクリエイターは、否応なく何らかの形でAIと付き合い合うことが当然の時代になる。本授業で使うことも構わないので、最低一度は使って経験しておくこと。またAIの進化は日進月歩なのでアンテナを張って情報を追ってほしい。	評価方法	試験、出席率、授業態度
受講生への メッセージ	アイデアの発想だけでなく、見せ方や説明の仕方も考え体験する。ゲーム化を想定したプロモーションムービーのコンテ制作も予定している(PV制作は未定)。大変だが各過程に共通・個別の発想があり、それが実感できる。若く柔軟な精神はそれだけで才能であり、できるだけ多くを吸収することを期待したい。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2026年度 授業シラバス

科目名	文章表現	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 長編製作における、スキルや引き出しをより多く作っていく。小説ではないジャンルからのインプットも行う。							
【到達目標】 デビューに向けて投稿するため、長編作品を制作する。							
【教員の略歴】 書籍や雑誌の企画、編集、執筆の仕事に携わる。その後、フリーライターとして独立。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	改めて自分を紹介する	①	公募に向けて1
②	そもそも長編小説とは	②	公募に向けて2
③	小説に必要なもの1	③	公募作品発表
④	小説に必要なもの2	④	リレー小説1
⑤	長編の構成について	⑤	リレー小説2
⑥	キャラクターとは	⑥	イラストを見て想像する1
⑦	キャラクターの構成	⑦	イラストを見て想像する2
⑧	キャラクター作成	⑧	ジャンルごとの対応
⑨	キャラクターを動かしてみる	⑨	冬休みを振り返り
⑩	作品発表	⑩	公募発表
⑪	組み合わせの妙	⑪	映像から想像する1
⑫	前期振り返り・夏休みのこと	⑫	映像から想像する2
⑬	設定作り	⑬	映像から想像する3
⑭	設定とキャラの組み合わせ	⑭	後期 試験
⑮	短文制作	⑮	公募総括
準備学習 時間外学習	ショート作品は時間内にできなかった場合、家で仕上げて翌週に提出する。「EXTRA」投稿作品、進級制作用の作品は家で執筆、手直しをする。	評価方法	筆記試験を行う。出席率や普段の提出物、後期は進級制作の完成を評価に加える。
受講生への メッセージ	進級制作の完成に向けて、小説の執筆、推敲、イラスト手配、編集まで行います。一年間の成果が作品集として形になりますので、最後までやり抜きましょう。	使用教科書 教材 参考書	プリントなど

2026年度 授業シラバス

科目名	シナリオライティング	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 創作を中心に、表現方法を学ぶ。合評などによって、文学賞に応募できるような作品を仕上げる。							
【到達目標】 ミステリー小説の特色や構造について考察し、必要な専門的概念や手法、構成等についても学んでいく。							
【教員の略歴】 推理小説作家として活動している。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	3年生時の最終提出課題の合評	①	作品合評①
②	3年生時の最終提出課題の合評	②	作品合評②
③	文集合評	③	風景描写と登場人物の感情のつながりの研究
④	風景描写・動きのある時の描写	④	風景描写と登場人物の感情、性格を考慮した作品の創作
⑤	風景描写を中心に短編創作	⑤	作品の推敲・提出
⑥	作品推敲・提出	⑥	作品合評①
⑦	作品合評①	⑦	作品合評②
⑧	作品合評②	⑧	時制の研究
⑨	風景描写・室内の描写	⑨	時制を考慮した作品の創作
⑩	室内の描写を中心に短編創作	⑩	作品の推敲・提出
⑪	作品推敲・提出	⑪	作品合評①
⑫	作品合評①	⑫	作品合評②
⑬	作品合評②	⑬	卒業課題：時制と視点を考慮した作品の創作
⑭	風景描写のまとめと創作	⑭	作品の推敲・提出
⑮	作品推敲・提出	⑮	卒業課題の批評
準備学習 時間外学習	授業で紹介した作品を読んでおく。文学賞に応募することを目指し、創作する。	評価方法	試験・出席日数や提出作品数を重視しますが、同時に作品の出来栄を評価します。
受講生への メッセージ	ジャンルに縛られず本を沢山読んで、沢山書いて下さい。応募したい文学賞があるなら、相談して下さい。	使用教科書 教材 参考書	授業内でプリント配布。

2026年度 授業シラバス

科目名	作品制作	必修 選択	選択	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 webで使用する画像データの扱いや、サイトデザインとコーディングの基礎も学びます。							
【到達目標】 コーディングを意識したサイトデザインの習得。 自分が作成したサイトデザインのコーディング。							
【教員の略歴】 webディレクター サイトの設計や運営方法、デザインやコーディング方針などサイト全般に携わる。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	web画像データ基礎知識		①	ロゴの扱いやファビコン、背景などの素材作成	
②	ランディングページデザイン		②	webサイト制作(1)サイトマップ、レスポンシブについて	
③	ランディングページデザイン		③	webサイト制作(2)サイト全体のデザインルール	
④	HTML基礎		④	webサイト制作(3)TOPページ	
⑤	webサイトデザイン基本(1)ページデザイン構成		⑤	webサイト制作(4)TOPページ	
⑥	webサイトデザイン基本(2)フォントなどについて		⑥	webサイト制作(5)TOPページ	
⑦	ワイヤフレーム、SEOについて		⑦	webサイト制作(6)サブページ	
⑧	ワイヤフレームに沿ったデザイン(1)		⑧	webサイト制作(7)サブページ	
⑨	ワイヤフレームに沿ったデザイン(2)		⑨	マップの引用、ファイルのアップや更新について	
⑩	HTMLとCSS(1)		⑩	既存サイトの更新・新規ページ作成について(1)	
⑪	HTMLとCSS(2)		⑪	既存サイトの更新・新規ページ作成について(2)	
⑫	HTMLとCSS(3)		⑫	既存サイトの更新・新規ページ作成について(3)	
⑬	コーディング練習(1)		⑬	既存サイトの更新・新規ページ作成について(4)	
⑭	コーディング練習(2)		⑭	SNS用の画像デザインと作成(1)	
⑮	コーディング練習(3)		⑮	SNS用の画像デザインと作成(2)	
準備学習 時間外学習	宿題は出ませんが、毎回の授業を理解した前提で次へ進みますのでメモを取ったり復習などを心がけてください。		評価方法	試験・出席日数・授業態度・課題提出により評価	
受講生への メッセージ	webの習得は自分の得意を表現する場が一つ増えることと考えてもらえるといいなと思います。		使用教科書 教材 参考書	特になし	

2026年度 授業シラバス

科目名	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	講義	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 様々な人と交流を図ってもらう。また、その経験を自身のキャリアへ還元してもらう。							
【到達目標】 卒業後、社会人として円滑にスタートできるように、キャリア形成をしてもらう。							
【教員の略歴】 秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接客準1級を取得し、大学・専門学校で約20年秘書検定、ビジネスマナー、就職指導を担当しています。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	スケジュール把握による時間管理向上と前期に向けて(PDCAサイクル)	①	スケジュール把握による時間管理向上と前期の振り返り・後期に向けて(PDCAサイクル)
②	就職対策講座① 企業の方とのメールマナー	②	マネー教育 ライフプランを考え、自身のキャリアとのバランス感覚を身に付ける
③	就職対策講座② 企業の方との電話マナー	③	マネー教育 ライフプランを考え、自身のキャリアとのバランス感覚を身に付ける
④	プロモーションツール制作① 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	④	デビューガイダンス①(オータム内) 自己PRを考え自分の強みと弱みを検討 ①
⑤	プロモーションツール制作② 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	⑤	デビューガイダンス①(オータム内) 自己PRを考え自分の強みと弱みを検討 ②
⑥	プロモーションツール制作③ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	⑥	デビューガイダンス②(オータム内) セルフプロデュース力の強化を通して自己分析を図る
⑦	プロモーションツール制作④ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	⑦	模擬オーディション(オータム内) 本番を想定したプレゼンで自己表現力を磨く
⑧	プロモーションツール制作⑤ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	⑧	進路先が決定している先輩からの講話を拝聴し、自身の方向性を定めて行く
⑨	合同企業説明会【前期】① 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す	⑨	グループ校の学生と交流をし、コミュニケーションの練習や情報共有をする ①
⑩	合同企業説明会【前期】② 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す	⑩	グループ校の学生と交流をし、コミュニケーションの練習や情報共有をする ②
⑪	エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑪	グループ校の学生と交流をし、コミュニケーションの練習や情報共有をする ③
⑫	エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑫	内定者交流会① 違う業界に内定をもらった学生同士で、交流をし、価値観の共有を図る。
⑬	エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑬	内定者交流会② 違う業界に内定をもらった学生同士で、交流を図り、価値観の共有を図る。
⑭	スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返りの向上を図る	⑭	スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返りの向上を図る
⑮	前期まとめ	⑮	後期まとめ
準備学習 時間外学習	授業で学んだことを学校生活以外でも意識して自分の発展に努めてください。	評価方法	試験・レポート評価(出席率/授業態度も含む)
受講生への メッセージ	キャリア教育とは社会人になるための人間形成の一つの手段です。 一緒に色々な自分を発見して成長していきましょう！	使用教科書 教材 参考書	特になし

2026年度 授業シラバス

科目名	卒業制作	必修 選択	必修	年次	4	学科	デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	10 (240)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ポートフォリオ(作品集)制作に必要な考え方、制作ワークフローを学習します。 また自身の作品に対する修正点、改善点を発見し修正する方法を身に着けます。							
【到達目標】 ポートフォリオの完成を目標にします。また作品のみならず、文字や装飾についてなどグラフィックデザインの応用的な知識や技術を習得できることも目標に							
【教員の略歴】 CGアニメーション制作会社で、新人教育および社内研修を担当し、人材育成に貢献。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動する。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	イントロダクション ポートフォリオについての説明・制作スケジュールの作成	①	ポートフォリオ用 作品制作 ① 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
②	ポートフォリオデザイン案作成 ① スケジュール草案作成/リファレンス収集	②	ポートフォリオ用 作品制作 ② 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
③	ポートフォリオデザイン案作成 ② スケジュール草案作成/リファレンス収集	③	ポートフォリオ用 作品制作 ③ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
④	ポートフォリオ制作 ① デザイン完成、作品制作	④	ポートフォリオ用 作品制作 ④ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑤	ポートフォリオ制作 ② 作品制作/進捗確認・アドバイス	⑤	中間チェック 個別リテイク指示
⑥	ポートフォリオ制作 ③ 作品制作/進捗確認・アドバイス	⑥	ポートフォリオ用 作品制作 ⑤ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑦	ポートフォリオ制作 ④ ポートフォリオ提出、進捗確認・アドバイス	⑦	ポートフォリオ用 作品制作 ⑥ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑧	中間チェック 個別リテイク指示	⑧	ポートフォリオ用 作品制作 ⑦ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑨	ポートフォリオ用 作品制作 ⑤ 作品制作/進捗確認・アドバイス	⑨	ポートフォリオ用 作品制作 ⑧ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑩	ポートフォリオ用 作品制作 ⑥ 作品制作/進捗確認・アドバイス	⑩	中間チェック 個別リテイク指示
⑪	ポートフォリオ用 作品制作 ⑦ 作品制作/進捗確認・アドバイス	⑪	ポートフォリオ用 作品制作 ⑨ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑫	ポートフォリオ用 作品制作 ⑧ 作品制作/進捗確認・アドバイス	⑫	ポートフォリオ用 作品制作 ⑩ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑬	ポートフォリオ用 作品制作 ⑨ 作品制作/進捗確認・アドバイス	⑬	ポートフォリオ用 作品制作 ⑪ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑭	ポートフォリオ用 作品制作 ⑩ 作品制作/進捗確認・アドバイス	⑭	ポートフォリオ用 作品制作 ⑫ 作品ブラッシュアップ(改善・改良・技能向上)の実施
⑮	前期ポートフォリオチェック・評価	⑮	後期ポートフォリオチェック・評価
準備学習 時間外学習	企業研究(企業の基本情報、業界や市場情報、働き方や待遇)を行う。 授業時間内で作成できなかったものは授業外の時間で作成する。	評価方法	・試験 ・出席率(学校規則に基づく) ・授業内制作物や課題の提出率、完成度 ・授業態度
受講生への メッセージ	自身の進路に向けたポートフォリオを制作できるように一緒にがんばりましょう。	使用教科書 教材 参考書	制作データを保存するためのUSBフラッシュメモリや外付けSSDなど。