

令和7年度(2025年度)

カリキュラム編成書

デジタルデザイン科

東北電子専門学校

学 科 概 要 書

デジタルデザイン科

育成人材像

- ① 印刷・Webなど多様なメディアの制作の知識を身に付け、クロスメディアを意識した広告・宣伝ができる。
- ② グラフィックを制作するアプリケーションの操作技術と、デザインの理論を基盤に、印刷媒体を代表とするグラフィックデザインの職務を遂行できる。
- ③ Webやスマートフォン、デジタルサイネージといったデジタルコンテンツの制作ができる。

身に付ける能力

- ① 印刷物を制作するための知識・技術をもとにAdobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesignで印刷物の制作ができる。
- ② HTML、CSSおよびWeb全体に関する知識・技術をもとにWebサイトやバナーが制作できる。
- ③ 3DCGや映像、イラストレーションなどの知識・技術をもとに各種ビジュアル表現ができる。

教育課程編成方針

- ① 豊かな教育と社会常識を身に付けるために、「就職対策」を各年次に配置する。
- ② 1年次は、グラフィックデザイン分野における基礎知識、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesignの基本的操作能力、印刷・Webなどの制作知識を身に付けるための専門科目を配置する。
- ③ 2年次は、グラフィックデザイン分野で即戦力として活躍できる実践力を身に付けるための専門科目として、印刷媒体を中心としたクロスメディアの知識、映像・デジタルサイネージの制作技術を修得するための専門科目を配置する。
- ④ 1年次に企業と連携した実習科目を配置する。

授業実施の方針

- ① キャリア教育科目である「就職対策」はオンラインコンテンツを利用した一般常識の学修、履歴書・エントリーシートの記述指導、面接訓練等の実践トレーニングとする。
- ② グラフィックデザイン分野における知識習得を目的とした科目は講義形式で行うことを基本とし、知識の定着のために演習及び課題制作による実習形式で行う。
- ③ コンピュータソフトウェアの操作技術を身に付けるための専門科目は、実習形式で行う。年間30程度の作品を制作し、グラフィックデザイン業界で即戦力として活躍できる実践力を身に付ける。
- ④ 実践力を身に付けるために実施する企業と連携した授業は、グラフィックデザイナーとして必要な技術を修得することを目的として、クライアントとそのユーザーへ貢献する実力を身につけられる内容のデザイン制作を行う。

目標資格

- ・DTP検定ディレクション ・色彩士検定(カラーマスター)
- ・Webデザイナー検定 ・CGクリエイター検定
- ・アドビ認定プロフェッショナルPhotoshop ・アドビ認定プロフェッショナルIllustrator
- ・ビジネス能力検定(B検)ジョブパス

目指す職種

- ・印刷系デザイナー(グラフィックデザイナー・エディトリアルデザイナー・パッケージデザイナー)
- ・印刷系オペレーター(DTPオペレーター・製版オペレーター・印刷オペレーター)
- ・グラフィックデザイン系クリエイター

企業連携実習

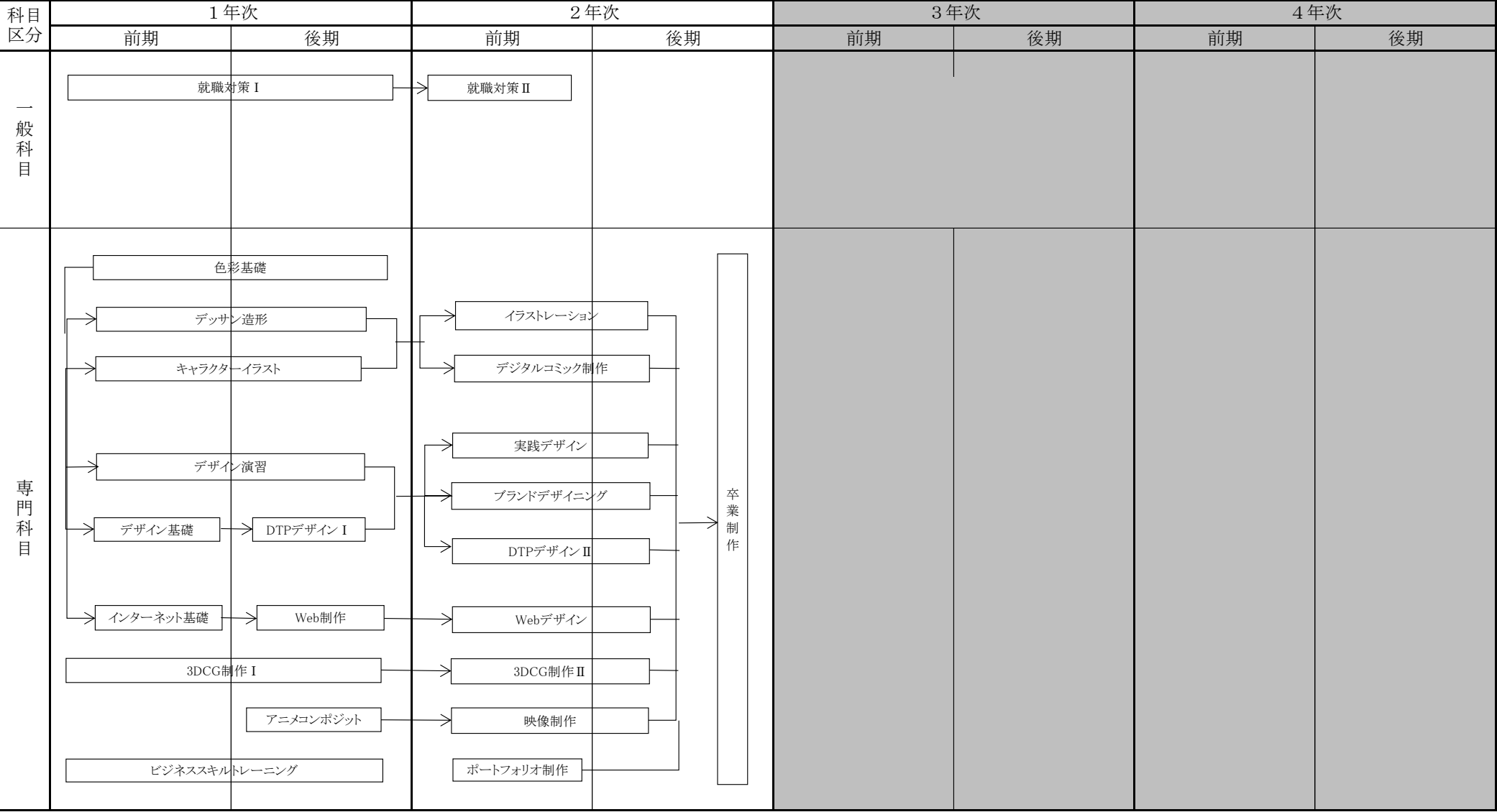
- ・株式会社リード・サイン
- ・株式会社サンフィールドクリエイション

業界や企業との提携／外部イベント／コンテスト等

- ・CG-ARTS(公益財団法人画像情報教育振興協会)

科目関連図

デジタルデザイン科



デジタルデザイン科

1年

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		就職対策 I		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内海 信也	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	一般常識や適性試験対策を中心に学習する。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学ぶ。				
到 達 目 標	就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		※別紙 就職対策 I (別紙①授業計画)			
計					
使 用 教 材	Webコンテンツ LINESを利用(遠隔授業)				
履 修 上 の 意 注	・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。 ・理解できなかった所や復習のため、Webコンテンツ・eラーニングを活用し理解度を高める。 ・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。 ・以上でも解らなかった所は、Teamsで担任教員に聞き理解できるようにする。 ・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。				
成 績 評 価 の 方 法	・実力試験の成績(年4回実施:ペーパーテスト):60% ・Webコンテンツの回答実績など:平常点:40%				

就 職 対 策 I

作成日：2025年4月1日

< 前 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	数学 オリエンテーション・数の体系1	整数・小数の四則演算	ベーシック
2	数学 数の体系1・数の体系2	()を使った計算、分数の四則演算	ベーシック
3	数学 数の体系2	負の数の四則演算、数の体系、整数の性質	ベーシック
4	数学 単位／組み合わせ・確率	いろいろな単位、単位当たりの大きさ、百分率	ベーシック
5	数学 単位／組み合わせ・確率	平均値・統計・調査	ベーシック
6	数学 量の関係・文字式・関数	2つの量の関係、文字を使った式、比例、一次関数・グラフ	ベーシック
7	数学 量の関係・文字式・関数	方程式・連立方程式	ベーシック
8	数学 累乗・二次方程式	平方根、二次方程式の基礎	ベーシック
9	数学 累乗・二次方程式	式の展開、因数分解、二次方程式の応用	ベーシック
10	数学 図形	図形の基本、面積、体積	ベーシック
11	数学 図形	合同・相似、三平方の定理	ベーシック
法人画	SPI非言語	SPI計算の基礎、SPI非言語出題分野の基礎、演習問題(割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
13	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(未知数の計算、特殊な割合の計算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
14	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(代金の清算、代金の割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
15	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(分割払い、損益算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
16	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(速さ、場合の数、確率)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
17	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(グラフと領域、集合、推論)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
18	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(表の読取、入出力装置)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
19	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(経路図、資料・長文の読取など)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野

< 後 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	国語 漢字の読み書き	漢字1～5	スタンダード
2	国語 熟語	熟語の構成、熟語、慣用句・反対語・故事成語・ことわざ	スタンダード
3	国語 敬語	敬語の種類、尊敬語、謙譲語、丁寧語	スタンダード
4	SPI言語	2語の対応関係、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
5	SPI言語	語句の用法、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
6	SPI言語	語句の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
7	SPI言語	熟語の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
8	SPI言語	熟語の成り立ち、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
9	SPI言語	文章の並べ替え、長文読解、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
10	SPI言語	三文構成、空欄補充、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
11	SPI言語	空欄補充・文、長文の要約、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
12	社会 政治・経済、国際・社会生活	経済の仕組み、日本国憲法、世界経済、国民経済と福祉、世界政治等	スタンダード
13	理科 生物	植物、動物、消化と吸収、細胞、遺伝	スタンダード
14	理科 気象・地学・天文など	地層、気象、日本の天気、天体、科学技術と人間、自然と人間	スタンダード
15	SPI模擬テスト マークシート	非言語分野	マークシート1
16	SPI模擬テスト マークシート	言語分野	マークシート1
17	SPI模擬テスト WEBテストイング	非言語分野・言語分野	WEBテストイング1
18	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・固定
19	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・IRT

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		デザイン基礎		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	6	総 授 業 コ マ 数	114	単 位 数	6
担 当 教 員	企業連携実習企業担当者 内海 信也	実 務 経 験	デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。 その経験を生かし、広告を中心としたグラフィックデザインの知識・技術 力等の向上をはかる教育を行う。		
目 的 / 概 要	グラフィックデザインの基礎や要素を、IllustratorやPhotoshopなどのデザイン業務で必須ソフトの基本的な操作方法を 学習しながら修得する。 企業連携実習の部分においては、グラフィックデザイナーとして必要な技術をアイディエーションからデザインカンパ までのデザインプロセスとして修得することを目的として、企業の第一線で活躍しているデザイナーである講師の指導の 下、実践的な実習・演習として、グラフィックデザインによる問題解決の方法、デザインワークフロー、仮想クライアントに よるオリエンテーション・ヒアリングの疑似体験、デザインコンセプトのメイキングおよびプレゼンテーション、課題制作の 実施(アイディエーション・レイアウト・日本語組版)、課題制作完成品のプレゼンテーションを行う。 さらに、作品を評価し作品の完成度から学修成果の評価を行う。				
到 達 目 標	・レイアウトソフトウェアを使って制作物のレイアウトが行える。 ・画像加工ソフトウェアを使って画像の修・加工・作成が行える。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	25	Illustratorの基本操作			
	25	Phohosohpの基本操作			
	10	ショップカードデザイン			
	15	ポスターデザイン			
	30	テロップ・その他のデザイン制作			
	4	様式(視覚度・図版率・ジャンプ率・グリッド拘束率・版面率・書体)			
	3	造形(群化・視線の導線・余白・揃え・リズム・対比・アクセント・比例・バランス)			
	2	企業連携実習(担当:株式会社リード・サイン) オリエンテーション・ヒアリング学習			
		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
計	114				
使 用 教 材	・Illustrator QuickMaster / Photoshop QuickMaster【ウイネット】 ・7日間でマスターする レイアウト基礎講座【視覚デザイン研究所】				
履 修 上 の 意 注	身の回りにあるもののデザインに対して「名探偵」のように「どうしてこういうデザインなんだろう?」という興味をもって下さい。そして なぜそのようなデザインになったのか理由を推理して楽しんでみてください。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・企業連携実習の評価:40% ・その他の課題評価:40% ・授業に取り組む姿勢:20%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		デザイン演習		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鹿野 明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。		
目 的 / 概 要	各種媒体、カテゴリーにおけるデザインの特徴について修得する。また制作手法も修得する。本科目はグラフィックデザインが必要とされる媒体の特徴について学習し、広告や出版物、パッケージといった印刷物の他にもテレビ番組で使用されるグラフィックデザインに関してデザインできるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	ペラもの、ページもの、映像作品のテロップ等、各種グラフィックデザイン分野のデザインに必要なことを理解し、実制作の際に知識を活用して制作できる。印刷物制作のワークフローについて理解し、概要を説明できる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	印刷物制作のワークフロー			
	10	企画と編集作業			
	12	デザインと校正作業			
	2	広告とその要素(広告に必要な知識・考え方と要素のデザインの注意点)			
	2	本(書籍・雑誌)とその要素(各部の知識とデザインの注意点)			
	2	パッケージとその要素(販売・使用される場面から考えられるデザイン要素の注意点)			
	2	映像番組のグラフィックデザイン(視聴者の年齢・ライフスタイルと視聴目的によるデザイン)			
		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
	計	38			
使 用 教 材	・印刷メディアディレクション【ボーンデジタル】 ・配布資料				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・期末試験:80% ・授業に取り組む姿勢:20%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		デッサン造形		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	内崎 雅俊	実 務 経 験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。		
目 的 / 概 要	基本的描写力を養い、洞察力と感性を磨くための素描訓練を行う。 本科目はデッサンやクロッキーを学ぶことによって基礎画力を高めることで、ビジュアル素材の重要要素であるイラストレーション等の作品品質の向上させることや、より正確に対象物の長さ等を目測するためのトレーニングとして実施することにより、参考とするグラフィックデザイン作品をより正確に把握できるようになることで、制作の質と速度の向上を目的とする。				
到 達 目 標	・デッサンとはどういうものか説明できる。 ・デッサンの基礎を学び、独習ができる。 ・クロッキーの基礎を学び、独習ができる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	デッサンの基礎知識・画材の使い方			
	5	デッサン:基本立体			
	20	デッサン:静物①～④			
	32	デッサン:石膏像①～④			
	2	デッサン:人物①			
	5	クロッキー:人物			
	8	背景の表現方法			
		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
	計	76			
使 用 教 材	・基礎から身につく はじめてのデッサン【西東社】				
履 修 上 の 意 注	自主トレーニングの際は、好きなものも苦手なものも描くようにすること。 幅広く描くことで、数多くのモチーフの特徴をつかむこと。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:80% ・授業に取り組む姿勢:20%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		色彩演習		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義／実習／ 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鹿野 明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。		
目 的 / 概 要	デザインにおける色の効果的な使い方や色彩の基本を修得し、カラーマスターの資格取得をめざす。本科目は形状よりもイメージをコントロールする色彩について学習し、今後制作する全ての制作物の品質を向上させ、顧客等の要望に可能な限りかなう制作物を提供できるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・配色の知識により、グラフィックデザインを中心に、よりの確な配色設計が行える。 ・配色の知識により、キャラクターデザイン等のカラー設計が、よりの確に行える。				
目 標 資 格	ADEC色彩士検定 3級(1月 6,000円)				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	・色のなりたち・混色			
	4	・表示方法			
	3	・演習:PCCSの色の三属性			
	5	・知覚的効果			
	2	・心理的効果			
	7	・色彩調和と配色演習			
	4	・色彩検定対策			
	4	・配色演習:パーソナルカラー			
	4	・補習			
計	※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。				
	38				
使 用 教 材	Color MasterBASIC【NPO法人 アデック出版局】 アクリルガッシュ(CMYK, BkWに準ずるもの) 配色カード199b(日本色研事業)、筆、パレット、タオル、はさみ、定規等				
履 修 上 の 意 注	忘れものをしない(授業になりません)。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・期末試験:80% ・授業に取り組む姿勢:20%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		DTPデザイン I		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	4	総 授 業 コ マ 数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	企業連携実習企業担当者 内海 信也	実 務 経 験	デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。 その経験を生かし、広告を中心としたグラフィックデザインの知識・技術 力等の向上をはかる教育を行う。		
目 的 / 概 要	IllustratorやPhotoshopを使ってデスクトップパブリッシングの操作方法を修得、各自のアイデアをデジタルで作品化する。 企業連携実習の部分においては、グラフィックデザイナーとして必要な技術をアイディエーションからデザインカンパまでのデザインプロセスとして修得することを目的として、企業の第一線で活躍しているデザイナーである講師の指導の下、実践的な実習・演習として、グラフィックデザインによる問題解決の方法、デザインワークフロー、仮想クライアントによるオリエンテーション・ヒアリングの疑似体験、デザインコンセプトのメイキングおよびプレゼンテーション、課題制作の実施(アイディエーション・レイアウト・日本語組版)、課題制作完成品のプレゼンテーションを行う。 さらに、作品を評価し作品の完成度から学修成果の評価を行う。				
到 達 目 標	・前期科目デザイン基礎よりも複雑な印刷物を制作できる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	Adobe PhotoshopおよびAdobe Illustratorの基本操作				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	デザインの心構えについて			
	4	レイアウトの手法			
	4	原稿・文字について			
	4	写真・イラストについて			
	12	ページ物制作アプリケーション実習			
	44	各種制作(ポスター・チラシ・POP・DM・その他)			
		企業連携実習(担当:株式会社リード・サイン)			
	3	ポスターデザイン学習			
	3	チラシデザイン学習			
計	※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。				
	76				
使 用 教 材	・なるほどデザイン〈目で見て楽しむ新しいデザインの本。〉【エムディエスコポーレーション】				
履 修 上 の 意 注	気に入ったデザインはどのようにすれば作れるか考察し、そして観て理解するだけでなく、そのエッセンスを取り入れた作品を作ってみて体得してください。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・企業連携実習の評価:50% ・その他の課題評価:30% ・授業に取り組む姿勢:20%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		3DCG制作 I		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	2	総 授 業 コ マ 数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	3DCGソフトの操作方法を学習して、立体的なキャラクターなどをデザインする方法を学ぶ。 本科目は写真やイラストレーションでは表現が困難なビジュアル要素を可能にするための方法のひとつである3DCGを学習することで、実際に3DCGによる制作が行えるようになり、様々な表現を具現化することができるようになるための知識と基礎技術を身につけることを目的とする。				
到 達 目 標	・簡単なモデルを作成できる。 ・質感の設定ができる。 ・ライティングの設定ができる。				
目 標 資 格	CGクリエイター検定 ベーシック(11月)				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	CGとは(CGの歴史・産業応用・ワークフロー・他)			
	2	表現の基礎(デッサンとCG・色と動き・文字・他)			
	3	2次元CGと写真撮影(デジタル画像の基礎・写真撮影とレタッチ・他)			
	6	3次元CGの制作(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・他)			
	2	技術の基礎(ハードウェア・ソフトウェア・デジタルの基礎・他)			
	2	知的財産権(知的財産権・著作権・他)			
	45	課題制作(モデリング・テクスチャリング・ポージング・レンダリング・他)			
	14	検定対策			
		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
計	76				
使 用 教 材	・入門CGデザイン【CG-ARTS】 ・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【CG-ARTS】				
履 修 上 の 意 注	3DCG作品だけでなく、工業製品の造形にも注目してみる。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:80% ・授業に取り組む姿勢:20%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		キャラクターイラスト		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	内崎 雅俊 田中 宏明	実 務 経 験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。 その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・ 各種描画力等を向上する教育を行う。		
目 的 / 概 要	マスコットキャラクターを中心に、ゲームやマンガなどの魅力的なキャラクターの描き方を学ぶ。 本科目は親近感や感情移入を抱きやすく、印象にも残りやすい“キャラクター”の造形方法を学習し、エンターテインメント作品だけではなく広告等や企業イメージを左右するマスコットのイラストレーションや3DCGの原案となるデザインができるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・マスコットキャラクターのイラストが考案できる。 ・ゲームや漫画などのキャラクターを世界設定を基に考案できる。 ・商業イラストや店頭POPで使用できるシンプルでカジュアルなキャラクターを描ける。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	シンプルなイラストの描き方			
	12	ゲーム・SNSキャラクターの描き方			
	12	CLIP STUDIO PAINT EXによるデジタルでのイラスト描画の操作方法			
	2	パース技法			
	2	様々な画風について			
	6	マスコットキャラクター			
	6	似顔絵			
	14	マンガ・ゲーム等のキャラクターデザイン(世界設定、登場人物、アイテム等)			
	18	その他課題制作			
計		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
	76				
使 用 教 材	・ゲームキャラクター イラスト上達講座【翔泳社】 ・描き方BOOK! 読みやすい文字と伝わるイラスト【KADOKAWA/メディアファクトリー】 ・CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」事典 [PRO/EX対応] 【SBクリエイティブ】				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:60% ・授業に取り組む姿勢:40%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		インターネット基礎		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	2	総 授 業 コ マ 数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内海 信也	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	インターネットの特性や種類、Webサイトを制作するために必要な基礎知識を学ぶ。 本科目はWebサイトやSNSといったインターネット上の各種サービスやWebサイトを構築するための技術やレイアウト技法の概要について学習し、応用にあたる科目においてWebサイト制作が実施できるようになる素地をつくることを目的とする。				
到 達 目 標	・Web制作に関連する代表的な技術について概要を説明できる。 ・各種Web制作系のサービスを活用できる。				
目 標 資 格	Webデザイナー検定 ベーシック(11月)				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	Webデザインへのアプローチ			
	4	コンセプトと情報設計			
	4	デザインと表現手法			
	22	Webページを実現する技術			
	4	SNSの活用方法			
計		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
	38				
使 用 教 材	・入門Webデザイン【CG-ARTS】 ・Webデザイナー検定ベーシック公式問題集[第三版]【CG-ARTS】				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:30% ・期末試験:70%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		Web制作		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	3	総 授 業 コ マ 数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	内海 信也	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	作品をネットで公開できるように、Webサイトの制作方法とデザインを学ぶ。 本科目はHTMLやCSSといったWebサイトを構成する技術や、Webサイトに掲載されるビジュアル要素の制作技術について学習し、コーディングによって簡易的なWebサイトのデザインができるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・HTML/CSSの概要について説明できる。 ・参考書を使いながら、自らデザインしたWebサイトをコーディングできる。				
目 標 資 格	Webデザイナー検定 ベーシック(11月)				
前 提 知 識	HTMLに関する基礎知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	Webサイトの公開と運用			
	2	知的財産権・著作権			
	4	Webサイトの基本			
	6	Webの基本構造(HTML)			
	6	Webのデザイン(CSS)			
	16	CSSによるレイアウト・装飾			
	3	外部メディアの組み込み			
	8	課題制作			
	8	検定対策			
計		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
	57				
使 用 教 材	・入門Webデザイン【CG-ARTS】 ・Webデザイナー検定ベーシック公式問題集[第三版]【CG-ARTS】 ・1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座[第2版]【SBクリエイティブ】				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:60% ・授業に取り組む姿勢:40%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		アニメコンポジット		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	田中 宏明	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	アニメ制作のコンポジット業務(合成・特殊効果・モーション設定)で使用されているソフトの使い方を学ぶ。本科目はアニメーションの現場で活用されているアプリケーション“After Effects”を業務に即した使用方法について学習し、コンポジット業務のみならず作画業務や制作進行业務に従事する場合においても、アニメーション制作のワークフローの一部を理解することで業務に就業しやすくなるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・After Effectsを使用してタイムシートの通りに基本的なコンポジットができる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	アニメーション映像の基本(流れ・素材・タイムシート等)			
	2	フレームレート・映像サイズ・デュレーション・画像ファイル・配置・レイアウト等			
	2	キーフレーム・フェード・コマ打ち・親子関係			
	2	パン・ホホブラシ・トラックアップ/トラックバック・オーバーラップ			
	2	残像効果・乗算合成・透過光			
	2	3D空間の作成・ピン送り・アイリスアウト			
	1	編集作業とは			
	2	エンディングクレジット			
	1	レンダリング			
計	3	課題制作			
	19				
使 用 教 材	・AfterEffects for アニメーション BEGINNER [改訂第3版]【ビー・エヌ・エヌ】				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・実技(課題・試験)評価:80%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名	デジタルデザイン科				
コ ー ス 名					
科 目 名	ビジネススキルトレーニング			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	1	総 授 業 コ マ 数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内海 信也	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	ビジネス社会で用いられるソフトやセキュリティについて学ぶ。 本科目は各種業務を遂行するために必要なビジネススキルとして、ビジネスマナーやAIリテラシー、ビジネスアプリケーション、情報リテラシーについて学習し、より一層スムーズな職務遂行ができるようになることを目的とする。なお、情報リテラシーについては、個人情報の取り扱い、SNS利用時の注意点などを学習することでネットトラブルから身を守る方法を修得する。また、他者の権利を侵害し法的責任を負う危険性を回避できるよう著作権についても学習する。				
到 達 目 標	・個人情報の取り扱い、著作権、SNS利用時の危険性について理解し、様々なネットトラブルから身を守ることができる。 ・ビジネス社会に必要な知識を学び、就職活動で活用できる。 ・AIに関する基本的な考え方や知識、活用事例などについて理解する。				
目 標 資 格	ビジネス能力検定ジョブパス 3級（12月 3,000円）				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	情報リテラシー 情報モラル教育			
	2	基本動作・言葉遣い・電話応対・電子メールのマナー			
	4	企業訪問・面接試験			
	5	自己分析・自己PR・志望動機			
	2	コミュニケーションとビジネスマナー			
	2	話し方と聞き方、指示の受け方と報告、連絡、相談			
	2	来客応対・訪問			
	4	ビジネス文書			
	9	iPad・Microsoft365の活用方法			
計	3	AIリテラシー			
	38	※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
使 用 教 材	・これだけは知っておきたい! 面接対策&ビジネスマナー【ウィネット】 ・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト【日本能率協会マネジメントセンター】 ・Udemy 「はじめてのAI」				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:40% ・期末試験:60%				

デジタルデザイン科

2年

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		就職対策Ⅱ		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次		2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態 講義実習演習
コ マ 数 / 週		2	総 授 業 コ マ 数	38	単 位 数2
担 当 教 員		内海 信也	実 務 経 験		
目 的 / 概 要		受験企業の研究、時事問題対策、面接練習など、より実践的な就活トレーニングを行う。 本科目は就職活動全般に必要な内容について学習し、よりよい就職が可能になることを目的とする。			
到 達 目 標		・自己PR・志望動機等の文章が書ける。 ・適切な入退室ができる。 ・模擬面接できちゃんと話ができる。			
目 標 資 格		特になし			
前 提 知 識		特になし			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	書類作成			
	8	面接練習			
	4	企業調査			
	8	ビジネスマナー			
	12	作文対策			
	2	各種面談			
計		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
	38				
使 用 教 材		・教科担当者作成の資料			
履 修 上 の 意 注		それぞれの作業内容やエントリーから試験結果までの受験期間について、どれくらいの時間や期間を要するか検討・把握しながら計画的に進めること。			
成 績 評 価 の 方 法		以下の点を中心に総合的に評価。 ・期末試験:50% ・授業に取り組む姿勢:50%			

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		映像制作		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内海 信也	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	映像作品の制作を通して様々な制作技術を身につける。 本科目はグラフィックデザインに関連する知識と技術やデザイン素材の制作技術を、映像等のビジュアルメディアの訴求技術により、一層の情報伝達向上を達成するために、動画素材の制作アプリケーションや編集を編集するアプリケーションの操作技術について知り、動画配信・テレビ番組・テレビ広告・デジタルサイネージ等で使用される動画コンテンツを制作できるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・AfterEffectsでモーショングラフィックスが行える。 ・映像編集アプリケーションでノンリニア編集が行なえる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	Photoshopの基本操作				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	AfterEffectsの概要と基礎知識			
	6	AfterEffectsの操作方法			
	12	モーショングラフィックス作品制作			
	1	Premiere Proの概要と基礎知識			
	6	Premiere Proの操作方法			
	12	動画配信等の作品制作			
計	※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。				
	38				
使 用 教 材	・一気にビギナー卒業! 動画でわかるAfter Effects教室【技術評論社】 ・プロが教える! Premiere Pro デジタル映像 編集講座 CC対応【ソーテック社】				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		イラストレーション		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	前期2／後期1	総 授 業 コ マ 数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	内崎 雅俊 田中 宏明	実 務 経 験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。 その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。		
目 的 / 概 要	ビジュアル表現の重要エレメントとして、イラストレーションの描き方を学ぶ。 本科目は多種多様なテイストのイラストレーションの特徴や描画方法について学習し、より多くの要望に対応できるイラストレーションの制作ができるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・コンピュータを利用してカラーイラストが描ける。 ・対象に合わせたイラストの描きわけが描ける。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	写真とイラストの違い・イラストを用いるメリット等			
	6	イベントイラスト			
	1	写真トレスイラスト			
	4	カフェ・スケッチ風イラスト			
	7	ドロー系イラスト			
	12	テーマ制作			
	4	公共施設向けイラスト			
	4	就活作品制作(各自の就活に必要な作品の制作)			
	4	アニメ風(学習(3Dデッサン人形・ベクトルレイヤー(曲線・流し消す))			
計	14	作品制作(他科目連携作品)			
	57	※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
使 用 教 材	・絵を描く仕事を始めたい! Illustratorキャラクター制作の教科書【技術評論社】 ・プリントおよびサンプル				
履 修 上 の 意 注	ネット等に投稿するなどして、向上心を磨くこと。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		ブランドデザインニング		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内海 信也	実 務 経 験	コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。		
目 的 / 概 要	ブランドイメージにおける重要要素のひとつであるロゴのデザインについて制作を通して学ぶ。 本科目は様々なメディアで使用されているロゴデザイン(タイトルデザイン)について学習し、エンターテインメントコンテンツを含めた各種商品や店舗名、広告や出版物、パッケージ等のブランドイメージをコントロールするための方法のひとつができるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・ロゴを中心としたブランドデザインに関するデザインが行なえる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	Photoshop、Illustratorなどのアプリケーション操作技術				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	ロゴづくりの基礎知識			
	4	シンボルマーク			
	4	ロゴタイプ			
	8	企業のロゴデザイン			
	4	ドラマ・映画・各種TV番組のロゴデザイン			
	4	ゲーム・アニメ系コンテンツのロゴデザイン			
	4	商品のロゴデザイン			
	4	出版物のロゴデザイン			
	4	その他のロゴデザイン			
計		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
	38				
使 用 教 材	・ロゴデザインのコツ プロのクオリティに高めるための手法65【ビー・エヌ・エヌ】				
履 修 上 の 意 注	特に無し				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		実践デザイン		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次		2	履 修 学 期	通年	△講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週		1	総 授 業 コマ数	38	単 位 数 2
担 当 教 員		内海 信也	実 務 経 験		
目 的 / 概 要		グラフィックデザインのトータルな仕事を、様々な媒体での制作を実践的に行い、それぞれの制作ハウツウを修得する。 本科目は学習している各科目の内容を基盤に、媒体を限定せず紙やWebだけでなくデジタルサイネージも含めた制作方法を学習し、様々な媒体をデザインできるようになることを目的とする。			
到 達 目 標		学習媒体個別の制作方法を実践できる。			
目 標 資 格		特になし			
前 提 知 識		特になし			
授 業 計 画		コマ数	授 業 内 容		
		13 6	イベント関連デザイン作品制作(ポスター・チラシ・パンフレット連携) 各種グッズ制作(衣類・生活雑貨等) 衣類 生活雑貨		
		19	他科目連携作品制作 イベント・商品の企画・設定・デザイン イベント・商品に関する広告・デジタルサイネージ・パッケージ等の制作		
		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
計		38			
使 用 教 材		・教科担当者作成の資料			
履 修 上 の 意 注		特に無し			
成 績 評 価 の 方 法		以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%			

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名	デジタルデザイン科				
コ ー ス 名					
科 目 名	DTPデザインⅡ			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	4	総 授 業 コマ数	152	単 位 数	8
担 当 教 員	鹿野 明子 内海 信也	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。		
目 的 / 概 要	デスクトップパブリッシングソフトを活用して、それぞれのアイデアを具現化する作品づくりをめざす。本科目は1年次に学習したグラフィックデザインおよびエディトリアルデザイン系のアプリケーションを使用して比較的の情報量が多い印刷物のデザインについて学習し、出版物、広告、パッケージ、ラベル等といったより多くの種類の印刷媒体がデザインできるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	DTPアプリケーションで比較的情報量が多い印刷物が制作できる。 Adobe InDesignでページ物が制作できる。				
目 標 資 格	DTP検定ディレクション アドビ認定プロフェッショナル Photoshop / Illustrator				
前 提 知 識	Adobe PhotoshopおよびAdobe Illustratorの基本操作				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	38	DTP検定ディレクション対策			
	22	Adobe Illustratorの応用操作			
	9	InDesignの操作方法			
	10	エディトリアルデザイン(雑誌形式の誌面レイアウト)			
	10	パッケージデザイン			
	10	ポスターデザイン			
	10	ラベルデザイン			
	10	雑誌の表紙デザイン			
	13	他科目連携作品制作(広告・POP・パッケージ等)			
計	20	その他の制作			
		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
計	152				
使 用 教 材	・印刷メディアディレクション【ボーンデジタル】 ・AIとPSとIDをまるごと使えるようになりたいという欲ばりな人のための本【エクスナレッジ】				
履 修 上 の 意 注	特に無し				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。ただし割合は検定の受験状況により変化。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・試験(期末試験・検定試験)および課題評価:80%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名	デジタルデザイン科				
コ ー ス 名					
科 目 名	Webデザイン			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	企業連携実習担当者 内海 信也	実 務 経 験	デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。その経験を生かし、Web媒体に関するデザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。		
目 的 / 概 要	バナーデザインに関するテクニックや、Webサイト構成やデザインを学ぶ。 本科目は1年次に学習したWebサイトの制作に関わる知識や技術をベースに、さらなる表現方法の技術やWebサイト、バナーのデザインについて学習し、1年次よりも表現力の高いデザインできるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・Webサイトをデザインする際に必要な作業を理解しサイト作成ができる。 ・バナー広告等のWeb系ビジュアル要素を作れる。				
目 標 資 格	特に無し				
前 提 知 識	HTML・CSS / Adobe PhotoshopおよびAdobe Illustratorの基本操作				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	15	バナー制作			
	4	Webデザインにおける表現方法の向上について			
	19	サイト制作			
	4	企業連携実習(担当:株式会社サンフィールドクリエーション)			
	8	Webサイトデザインのワークフロー 企画(リサーチ・分析等)			
	26	制作(ワイヤーフレーム・モックアップ等)			
計	※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。				
	76				
使 用 教 材	・思わずクリックしたくなる バナーデザインのきほん【インプレス】 ・教科担当者作成の資料				
履 修 上 の 意 注	特に無し				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		3DCG制作Ⅱ		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	2	総 授 業 コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	3DCGによる様々な表現方法を学ぶ。 本科目は1年次に学習した3DCGの制作に関わる知識や技術をベースに、さらなる造形方法について学習し、1年次よりも幅広い3Dによる制作ができるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・中規模のモデルを作成できる。 ・DTPで利用できるレベルの画質のレンダリング方法を設定できる。				
目 標 資 格	特に無し				
前 提 知 識	特に無し				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	12	ポリゴンモデリング			
	4	ライティングとカメラワーク			
	4	レンダリング			
	4	テクスチャー			
	4	背景			
	4	アニメーション			
	44	作品制作(ロゴ、パッケージデザイン、人型モデリング、他科目用素材、その他を予定)			
		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
	計	76			
使 用 教 材	・教科担当者作成の資料				
履 修 上 の 意 注	特に無し				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		デジタルコミック制作		科 目 分 類	☐ 独自 / ☐ 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	☒ 講義 ☒ 実習 ☐ 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	田中 宏明	実 務 経 験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。		
目 的 / 概 要	多くのマンガ制作支援機能を持ったコミック制作ソフトの操作方法を学ぶ。 本科目はマンガの描き方やデジタルアプリケーションの操作技術について学習し、難易度の高い情報の説明をより理解してもらいやすくする表現方法や、アイキャッチとしても優秀なマンガの表現ができるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・コミック表現の要素を作品に使用できる。 ・モノクロ原稿の制作が行える(トーンによる表現等)。 ・カラー原稿の制作が行える。				
目 標 資 格	特に無し				
前 提 知 識	特に無し				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	コミック表現の効果と良いところ			
	2	マンガ特有の表現方法とコミック制作ソフトでの操作方法【基本編】 フキダシ・漫符・効果線・かき文字・コマ割り・感情表現とポーズ・背景・トーン・その他			
	2	マンガ特有の表現方法とコミック制作ソフトでの操作方法【応用編】 フキダシ・漫符・効果線・かき文字・コマ割り・感情表現とポーズ・背景・トーン・その他			
	2	デジタルによるコミック表現の操作方法(白黒マンガ)			
	2	デジタルによるコミック表現の操作方法(カラーマンガ)			
	4	ショートストーリーからマンガを描く			
	4	広告でのコミック表現			
	1	パースペクティブ・構図(カメラ)			
	20	作品制作 ※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間が増減になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
計	38				
使 用 教 材	・CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック 改訂3版【エムディエヌコーポレーション】 ・プリントおよびサンプル				
履 修 上 の 意 注	特に無し				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		ポートフォリオ制作		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / <u>実習</u> / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	田中 宏明 内海 信也	実 務 経 験	アニメーター・商業漫画執筆・各種イラスト業務の経験と、コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務の経験を生かし、作品の品質を向上する教育を行う。		
目 的 / 概 要	就職活動に使用するポートフォリオ(作品集)制作を行う。 本科目は作品の長所がより一層伝わりやすいポートフォリオの制作方法について学習し、各自が望む業種・職種に就くためのデザインができるようになることを目的とする。				
到 達 目 標	・就職活動用のポートフォリオを完成させ、その後は随時ブラッシュアップを行える。 ・作品のコンセプトを説明できる。				
目 標 資 格	特に無し				
前 提 知 識	特に無し				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	ポートフォリオの制作サポート			
	2	ポートフォリオ課題実習(表1・表4)			
	4	ポートフォリオ課題実習(プロフィール等)			
	4	ポートフォリオ課題実習(作品説明等)			
	4	作品制作・修整			
	19	就職対策(面接練習・作品説明・その他)			
	※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。				
計	38				
使 用 教 材	・どうする?デザイン クライアントとのやりとりでよくわかる! デザインの決め方、伝え方【翔泳社】 ・人を描くのって楽しいね!衣服編【廣済堂出版】 他				
履 修 上 の 意 注	各種チュートリアルやクリエイター支援サイト等も活用することを求む。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:50% ・課題評価:50%				

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名		デジタルデザイン科			
コ ー ス 名					
科 目 名		卒業制作		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次		2	履 修 学 期	後期	講義 / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週		5	総 授 業 コマ 数	95	単 位 数 5
担 当 教 員		内海 信也 内崎 雅俊	実 務 経 験	コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。	
目 的 / 概 要		2年間の集大成として、作品の制作を行う。 本科目はこれまでに学習してきた成果として、各自で制作物の内容を企画立案してスケジュール管理と工数を意識しながら制作を実行し、最終的には一般公開するための展示内容についても検討・準備が行えるようになることを目的とする。			
到 達 目 標		・企画立案、資料が作成できる。 ・コンセプト通りの作品を制作できる。			
目 標 資 格		特に無し			
前 提 知 識		各種アプリケーションの操作技術			
授 業 計 画		コマ数	授 業 内 容		
		10	企画立案・企資料の作成		
		70	作品制作		
		5	展示計画		
		5	ワークショップ検討		
		5	展示準備等		
		※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
計		95			
使 用 教 材		・各種関連科目の教科書			
履 修 上 の 意 注		スケジュール管理に注意のこと。			
成 績 評 価 の 方 法		以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:50% ・課題評価:50%			