

科目名 ポートフォリオ制作

担当教員	梶谷 勝己				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1
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：SPI

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義、演習	開講学期	通年	学年	2
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。

单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：e スポーツ教育基礎演習

担当教員	梶谷 勝巳				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	10
授業方法	実験・実習	開講学期	通年	学年	1
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

大会参加や運営など、e スポーツに関する活動や研究を行うことで、e スポーツを通じ、コンピュータの仕組みや構造などを知る。またスポーツにかかわったことがない人でも参加でき、年齢、性別を問わず大会に参加できることから「コミュニケーション能力」や「協調性」などの人間力の向上をはかる。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

1, 2 年生で学習したゲームで勝つ力、コミュニケーション力に加えて、ゲームに対する運営側の面について学習する。

授業項目 (10 単位=160 回分・320 時間)

- ・ e スポーツ実習 第 1 回～50 回
e スポーツ大会に出場する協議のトレーニング
- ・ e スポーツ研究 第 51 回～第 75 回
e スポーツに関する研究会を実施する
スポーツとしての協議制について学ぶ
- ・ e スポーツ競技大会の開催運営 第 76 回～第 100 回
学園祭などを通じて、e スポーツの大会の運営方法について学ぶ
e スポーツを通じた人間力育成について検討する
- ・ e スポーツの普及活動 第 101 回～第 150 回
学校における e スポーツの活動を広める
(正しい理解と運営方法について)
- ・ 学生間でのサポート体制 第 151 回～第 160 回
学生相互の人間関係を豊かにするためのサポートを受ける側とサポーターの両面をロールプレイを通じて学ぶ

授業の進め方

実習を主として進める。

授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

- e ポーツの体外に出場できる技術を向上させる。
- e スポーツ競技大会の開催運営による企画・立案力の強化
- e スポーツの普及活動を通じて、コミュニケーション力の向上
- e スポーツを通じて、ゲーム環境の構築や設置ができる技術を身に着ける

成績評価の基準および評価方法

日々のレポート提出（40%）、実技テストの結果（40%）と、授業の参加態度（20%）を持って、評価する。

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

なし。

科目名：e スポーツ教育学実践演習

担当教員	梶谷 勝巳				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	10
授業方法	実験・実習	開講学期	通年	学年	2
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

大会参加や運営など、e スポーツに関する活動や研究を行うことで、e スポーツを通じ、コンピュータの仕組みや構造などを知る。またスポーツにかかわったことがない人でも参加でき、年齢、性別を問わず大会に参加できることから「コミュニケーション能力」や「協調性」などの人間力の向上をはかる。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

1, 2 年生で学習したゲームで勝つ力、コミュニケーション力に加えて、ゲームに対する運営側の面について学習する。

授業項目 (10 単位=160 回分・320 時間)

- e スポーツ実習 第 1 回～50 回
e スポーツ大会に出場する協議のトレーニング
- e スポーツ研究 第 51 回～第 75 回
e スポーツに関する研究会を実施する
スポーツとしての協議制について学ぶ
- e スポーツ競技大会の開催運営 第 76 回～第 100 回
学園祭などを通じて、e スポーツの大会の運営方法について学ぶ
e スポーツを通じた人間力育成について検討する
- e スポーツの普及活動 第 101 回～第 150 回
学校における e スポーツの活動を広める
(正しい理解と運営方法について)
- 学生間でのサポート体制 第 151 回～第 160 回
学生相互の人間関係を豊かにするためのサポートを受ける側とサポーターの両面をロールプレイを通じて学ぶ

授業の進め方

実習を主として進める。

授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

- e ポーツの体外に出場できる技術を向上させる。
- e スポーツ競技大会の開催運営による企画・立案力の強化
- e スポーツの普及活動を通じて、コミュニケーション力の向上
- e スポーツを通じて、ゲーム環境の構築や設置ができる技術を身に着ける

成績評価の基準および評価方法

日々のレポート提出（40%）、実技テストの結果（40%）と、授業の参加態度（20%）を持って、評価する。

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

なし。

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
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1
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) 電話対応

- ・電話の受け方

(20) 電話対応

- ・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（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

授業の都度、指示する。

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	選択	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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

授業外学習（予習・復習）の指示

授業の都度、指示する。

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

科目名 キャリアプラン I

担当教員	梶谷 勝己				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1
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

就職活動に必要な知識を身に着ける。

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。業界分析、自己分析を行い、履歴書を完成させる。

授業項目

以下の内容を随時実施する。

- ・業界分析
 - IT 企業を中心に就職先となりえる企業を分析
- ・自己分析
 - 内的キャリア、外的キャリアを考える
 - 自分がどうしたいかを考える：やりたいことはなにか
 - 自分がどういう人かを考える：自己分析、人生曲線
- ・履歴書作成
 - 志望動機以外の完成品
- ・試験対策（SPI、CAB、GAB 等）
 - 演習問題の実施
- ・ビジネスマナー
 - ビジネスシーンでの常識とマナーについて幅広く学ぶ

授業の進め方

- 1) 講義を通して就職活動の方法を理解する
- 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

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

就職活動の方法を理解する。

成績評価の基準および評価方法

課題の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

授業の都度、指示する。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

備考

科目名 キャリアプランⅡ

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	2
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

就職活動に必要な知識を身に付け、情報収集しながら就職活動を実践する。

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、履歴書作成、面接練習等を実施する。

授業項目

就職活動状況に応じて以下の内容を随時実施する。

- ・ 学内での会社説明会実施
- ・ 企業研究
- ・ 自己分析
- ・ 履歴書作成
- ・ 面接練習
- ・ 試験対策（SPI、CAB、GAB 等）
- ・ ビジネスマナー

授業の進め方

- 3) 講義を通して就職活動の方法を理解する
- 4) 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) 各自の就活状況の確認

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

進路の決定、内定の取得

成績評価の基準および評価方法

進路の決定、内定の取得（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

授業の都度、指示する。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

備考

科目名：コンピュータリテラシー

担当教員	梶谷 勝巳				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	集中	学年	1
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

PC の基本操作に慣れ、抵抗感をなくし、情報リテラシーの基礎を習得し、安全かつ効果的に情報を扱える知識とスキルを身に付ける。

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、授業で使えるようになること。

授業項目

- (1) PC の基本操作とファイル管理の基礎
 - ① コンピュータリテラシーとは何か？なぜ重要なのか？
 - ② PC の各部名称と役割（ハードウェアの基本）
 - ③ マウスとキーボードの基本操作（クリック、ダブルクリック、右クリック、ドラッグ&ドロップ、基本的なキー入力）
 - ④ OS の基本操作（ウィンドウの操作、タスクバー、スタートメニューなど）
 - ⑤ ファイルとフォルダの概念、作成、保存、基本的な整理方法（名前の付け方、階層構造）
- (2) タイピング技能の向上 - 正確さと速度を意識して
 - ① キーボードの構造とホームポジション
 - ② タッチタイピングの基本練習（指の配置、キーの押下方法）
 - ③ タイピング練習ソフトやウェブサイトの紹介と活用
 - ④ 正確性を意識した練習方法、速度向上のためのポイント
 - ⑤ 簡単な文章の入力練習
- (3) インターネットの基礎 - 情報へのアクセスと検索のコツ
 - ① インターネットの仕組み（World Wide Web とは）
 - ② ウェブブラウザの基本操作（URL 入力、ブックマーク、タブ機能など）
 - ③ 検索エンジンの基本的な使い方と効果的なキーワードの選び方

- ④ 検索結果の評価と信頼性の判断の基礎
- ⑤ 情報収集における著作権の基礎

(4) 情報収集スキル Up - より深く、より早く

- ① 検索演算子の活用 (AND, OR, NOT, フレーズ検索など)
- ② フィルタリング機能の活用 (期間、言語、ファイル形式など)
- ③ 画像検索、動画検索など、多様な検索方法の紹介
- ④ 専門分野の情報源の探し方 (業界団体、学術機関など)
- ⑤ 収集した情報の整理・保存方法の復習と効率化

(5) 文書作成ソフトの基本 - レポート作成の第一歩

- ① 主要な文書作成ソフトの紹介 (Word、Google ドキュメントなど)
- ② 基本的な操作 (文字入力、編集、書式設定：フォント、サイズ、色、太字など)
- ③ 段落設定、箇条書き、番号付けの活用
- ④ 基本的なレイアウト調整
- ⑤ 保存と印刷

(6) 文書作成ソフトの応用 - 表や図の挿入、効率的な編集

- ① 表の作成と編集 (罫線、セルの結合・分割、簡単な計算)
- ② 図形、画像の挿入と配置
- ③ ヘッダーとフッターの設定
- ④ ページ番号の挿入
- ⑤ 効率的な編集機能の紹介 (ショートカットキー、スタイルの活用)

(7) プレゼンテーションソフトの基本 - 情報を効果的に伝える

- ① 主要なプレゼンテーションソフトの紹介 (PowerPoint、Google スライドなど)
- ② スライドの基本操作 (新規作成、レイアウト選択、テキスト入力、図形・画像の挿入)
- ③ アニメーションとトランジションの設定 (基本的なものに留める)
- ④ 発表の際の注意点 (文字サイズ、色使い、情報量など)
- ⑤ 簡単なプレゼンテーション資料の作成

(8) 情報セキュリティとネチケット - 安全で快適なデジタルライフのために

- ① 情報セキュリティの重要性 (パスワード管理、不正アクセス対策、ウイルス対策の基礎)
- ② 不審なメールやファイルへの注意
- ③ 個人情報の取り扱い
- ④ 著作権・知的財産権の再確認
- ⑤ SNS やインターネット利用におけるマナー (ネチケット)
- ⑥ トラブルシューティングの基礎 (再起動、簡単な設定確認など)

授業の進め方

授業時間内には講義と演習を交互に行い、適度に演習やグループワークを取り入れる。
小テスト（キーワードの確認問題）や課題などを通して、理解度を確認する。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

将来、社会人として必要となるデジタルスキルの基礎を理解する。

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

授業の都度、指示する。

教科書

講義資料を Moodle 上に配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

なし

実務経験

備考

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
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
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 の活用が可能になる様にする。

授業項目

(1) Windwos11 の基礎

(1) Word 365 入門：起動と終了、画面構成、日本語の入力、文字の入力、短文の入力

(1) Word 365 入門：入力の訂正、文章の入力、文書の保存と読み込み

(2) Word 365 入門：文書の印刷、特殊な入力方法、単語登録、複写・削除・移動

(3) Word の基礎：編集機能1(書式設定、右揃え、中央揃え(センタリング)、箇条書き)

(4) Word の基礎：編集機能2(フォントの変更、フォントサイズの変更、下線、表作成)

(5) Word の基礎：編集機能3(均等割り付け、ルビ、文字の網掛け)

(6) Word の基礎：表の編集

(7) Word の活用：アイコン・3D モデルの挿入

(8) 確認試験

(9) Word の活用：画像・テキストの挿入、ワードアート・段組み

(10) インターネットの利用：AI 機能(Copilot in Word)

(11) 実習：文字・段落・表、表とリスト

(12) 実習：グラフィック要素

(13) 実習：他のデータの利用

(14) 実習：長文作成と参考資料

(15) 実習：文書の校閲と共有

(16) 単位認定試験

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) 確認テストを含む課題を出題

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 の活用ができるようになる事

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

授業の都度、指示する。

教科書

特になし。

参考書

実教出版 15 時間でマスター はじめての Word365 & Word2024

実務経験

備考

科目名 表計算

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
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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

Windows パソコン操作の基礎 及び 表計算を基礎より順を追って学び、Excel の活用が可能になる様にする。

授業項目

- (1) Windwos11 の基礎
- (1) Excel 365 入門：起動と終了、画面構成、データ入力の基礎、データ入力の基礎
- (2) Excel 365 入門：基本的なワークシートの編集
- (3) Excel 365 入門：ワークシートの書式設定
- (4) Excel 365 入門：グラフの作成(棒グラフ、円グラフ)
- (5) Excel 365 入門：グラフ設定の変更
- (6) Excel 365 の基礎：関数の挿入 1 (合計、最大値・最小値、数値の個数)
- (7) Excel 365 の基礎：関数の挿入 2 (順位づけ、四捨五入、判定、条件による集計)
- (8) 確認試験
- (9) Excel 365 の活用：データベース機能 1 (並び替え、フィルター、条件付き書式)
- (10) Excel 365 の活用：データベース機能 2 (テーブル、表の検索)
- (11) Excel 365 の活用：データの集計
- (12) Microsoft365 の活用：AI 機能(Copilot in Excel)
- (13) Microsoft365 の活用：Microsoft 365
- (14) Excel によるデータ分析
- (15) 実習
- (16) 単位認定試験

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) 確認テストを含む課題を出題

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Windows 操作 及び 表計算を理解し、Excel の活用ができるようになる事

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

授業の都度、指示する。

教科書

特になし

参考書

実教出版 15 時間でマスター はじめての Excel365 & Excel2024

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
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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、カー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 MOS 集中講座

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義・実習	開講学期	集中	学年	2
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 基本的な操作として、Excel の基本的な操作方法を身に付け、Microsoft Office Specialist Excel 365 の合格を目指して、トレーニングを行う。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

表計算ソフト Microsoft Excel の基本的な操作方法を身に付け、検定試験の合格を目指す。

授業項目

- 1) Microsoft Excel で出題される試験範囲の確認
- 2) 試験範囲で出題される特殊な関数の演習と解説
- 3) 模擬試験 1 の演習と解説
- 4) 模擬試験 2 の演習と解説
- 5) 模擬試験 3 の演習と解説
- 6) 模擬試験 4 の演習と解説
- 7) 模擬試験 5 の演習と解説
- 8) 試験は二のまとめとテストの受験の方法について。

授業の進め方

- 1) 演習問題を行う。
- 2) 不正解の問題に対して、解答・解説を行い、解き方を示す。
- 3) 問題の習熟の為に、再度問題を解く。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

MOS Excel365 の受験をし、合格を目指す。

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

MOS Excel 365 対策テキスト&問題集（よくわかるマスター）（株式会社富士通ラーニングメディア）

実務経験

備考

科目名：プレゼンテーション

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
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2
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

授業の都度、指示する。

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+PowerPoint2016

実務経験

備考

科目名：知的財産権概論

担当教員	檜垣 安宏				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	1
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

- (18) 知的財産権の概要と基本分類
- (19) 特許と発明の保護
- (20) 商標とブランド
- (21) 理解度確認（レポート）
- (22) 意匠権とデザイン
- (23) 著作権侵害と対策
- (24) 国際的な知的財産権
- (25) 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：生成 AI 概論&リテラシー

担当教員	木原 道康				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	1
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

2020 年代に入り、生成 AI 技術は劇的な発展を遂げ、テキスト、画像、音声などを自動生成する強力な道具として、ビジネスや学習の現場に急速に普及しています。その一方で、AI がもってもしい嘘をつく「ハルシネーション」や、著作権、プライバシー侵害といった、社会に深刻なダメージを与えかねないリスクも顕在化しています。本講義では、生成 AI の定義や仕組みといった基礎知識から、プロンプトエンジニアリングを用いた実践的な活用方法までを幅広く学びます。

また、技術的な側面だけでなく、ELSI（倫理的・法的・社会的課題）やデータセキュリティについても深く掘り下げます。生成 AI の利便性と限界の両面を正しく理解し、法的・倫理的な観点を備えることで、AI を社会的に信頼される道具として責任を持って使いこなすための高度なリテラシーを身に付けることを目指します。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

生成 AI の基礎知識と実践的な活用技術を習得する。

単に技術的な利便性を享受するだけでなく、その背後にある倫理的・法的・社会的課題（ELSI）やセキュリティ上のリスクを正しく理解することで、AI を社会的に信頼される道具として責任を持って使いこなすための高度なリテラシーの習得を目指す

授業項目

第 1 回：生成 AI の概要とその原理

内容: 生成 AI の定義と、従来の検索エンジンとの違いについて学びます。

主な項目:

生成 AI とは：テキスト、画像、音声などを自動生成する技術。

生成 AI の原理：大量のデータを学習し、その背後にある傾向（確率分布）を推定して、似たデータを生成する仕組み。

「検索」と「生成 AI」の違い：情報をそのまま提示するか、学習に基づき新たに作り出すか。

第 2 回：生成 AI の発展と多様な生成対象

内容: 2020 年代以降の劇的な技術発展と、生成できるコンテンツの種類を概観します。

主な項目:

生成 AI の発展：深層ニューラルネットワークによるクオリティの向上。

多様な生成対象：テキスト、静止画、動画（Sora など）、音（音楽・音声）の最新事例。

基盤モデルと大規模言語モデル（LLM）：GPT-3/4 などの大規模な事前学習モデルの仕組み。

第3回：テキスト生成 AI の活用と実習

内容：ビジネスや学習の現場で利用されているテキスト生成 AI の具体的な応用事例を学びます。

主な項目：

活用事例：対話（チャット）、翻訳、要約、文章の推敲（研究者風への変換など）。

プログラミング支援：自然言語によるコード生成（Python など）とその動作確認。

第4回：画像・音生成 AI の活用とプロンプトエンジニアリング

内容：メディア生成 AI の活用法と、AI を使いこなすための指示出しの技術を学びます。

主な項目：

画像・音楽生成の応用：デザイン案の作成、実在しない事物の画像化、歌詞からの作曲。

プロンプトエンジニアリング：望ましい結果を得るための工夫（コンテキスト内学習、思考連鎖(CoT) など）。

第5回：生成 AI の留意事項 誤情報・バイアス・差別

内容：生成 AI が抱える技術的な限界と、それによって生じる社会的なリスクを理解します。

主な項目：

ハルシネーション（幻覚）：もっともらしい嘘をつく問題。

統計的差別とバイアス：学習データに起因する不当な差別（Amazon の採用アルゴリズムの例など）。

フェイクコンテンツ：偽情報の拡散やディープフェイクによる悪用のリスク。

第6回：生成 AI と法的・倫理的課題（ELSI）

内容：生成 AI を取り巻く ELSI（倫理的・法的・社会的課題）について、著作権を中心に学びます。

主な項目：

著作権の問題：AI の学習への利用、および生成物の著作権侵害に関する議論。

AI 生成物の著作権：人間がどこまで関与すれば著作権が認められるか。

社会的な受容：人間中心の AI 社会原則や GDPR（欧州一般データ保護規則）の考え方。

第7回：データ倫理とプライバシー保護

内容：データを扱う上での健全性と、個人情報を守るための権利について学びます。

主な項目：

データ取り扱いの健全性：捏造、改竄、剽窃の禁止。

プライバシーと個人情報：要配慮個人情報の取り扱いと SNS 等での暴露リスク。

忘れられる権利、説明に基づく同意、オプトイン・オプトアウトの概念。

第8回：データセキュリティと将来の展望

内容：データを守る技術的手段と、AI が社会に与える長期的影響について考えます。

主な項目：

情報セキュリティの3要素：機密性、完全性、可用性。

匿名化の限界とサイバー攻撃：データ流出の事例と防御策。

AI カニバリズム（共食い）：AI 生成データによる学習が品質劣化を招く問題。

まとめ：アカウントビリティ（説明責任）とトラスト（信頼）の設計。

授業の進め方

30 分～45 分程度の授業動画を視聴し、毎回の動画内容の理解度小テスト、レポートの作成を実施。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

- ・生成 AI の仕組みと特性の理解（知識・理解）
- ・生成 AI を使いこなす実践能力（技能・活用）
- ・社会的責任とリスク管理（リテラシー・責任）

成績評価の基準および評価方法

小テストの点数（40%）、レポート内容（40%）、出席率及び授業態度など（20%）として評価を行う。

授業外学習（予習・復習）の指示

授業の都度、指示する。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

備考

科目名 : GAIQ (Google Analytics Individual Qualification)

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	2
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

Google アナリティクスの資格として唯一の GAIQ (Google Analytics Individual Qualification) は、目標やフィルタなどの各種設定、メニュー操作、クロスドメイントラッキングの知識など幅広い Google アナリティクスの技術、知識について学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

データ分析の中で、Web のアクセス分析に特化した GAIQ の合格を目指す

授業項目

- (26) オリエンテーション、授業概要について、Google アナリティクス 4 についての概略
- (27) Google アナリティクスを使いこなすコツ、主要指標一覧
- (28) Google アナリティクスとユニバーサルアナリティクスの違い
- (29) ユーザ指標とセッション指標でサイトへの訪問数を調べる
- (30) 新規ユーザの定着状況の調査、新規ユーザとリピーターでサイト定着状況を調べる
- (31) ページの「ユーザ」で人気のあるページを調べる
- (32) スクロールと平均エンゲージメント時間について、離脱率についてとページの評価
- (33) 訪問経路を分類する「チャンネル名」について覚える。
- (34) Google アナリティクス 4 のアカウント構成について
- (35) 基礎分析を行うレポート機能
- (36) サイト内行動を調べる
- (37) 探索機能の活用（テンプレートの種類と使い方
- (38) 探索機能の活用（セグメント機能、フォールアウト分析う）
- (39) コンバージョン貢献度について調べる
- (40) 授業のまとめ
- (41) 単位認定試験
- (42) ユーザ軸・集客軸で分析するケーススタディ（ユーザーが増加した理由を突き止める）
- (43) 訪問経路とランディングページの愛称から問題を発見する
- (44) モバイルサイトの低 CVR について考える
- (45) 行動軸で分析するケーススタディ 特定ページの表示回数の原因を探る
- (46) ページ回収が成功したのか評する

- (47) Google アナリティクス の様々な機能 トラッキングコードを発行してサイトに設置する
- (48) コンバージョンイベントを設定する、ボタンのクリック数を測定するイベントの設定。
- (49) 複数ドメインを持つサイトに必須クロスドメイントラッキング設定
- (50) URL が同じページの測定には仮想ページビューを設定する
- (51) e コマーストラッキングコードと、コンテンツグループの設定方法について
- (52) 広告測定用パラメータを設定する。Google アナリティクス 4 と Google 広告のリンク設定について
- (53) 除外 IP 設定と、データ保持期間の変更
- (54) 問題演習
- (55) 問題演習
- (56) 問題演習
- (57) まとめ（単位認定試験対策）
- (58) 単位認定試験

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）

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

Google アナリティクス 4 のやさしい教科書。 手を動かしながら学ぶアクセス解析の基本と実践ポイント；山野 勉 著；MdM Books

実務経験

備考

科目名：Web 解析士

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2
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

Web ページを利用することで得られる情報から、アクセス解析を行うだけでなく、事業成果につなげるためのマーケティングの実務教育として、Web 解析士の講義をおこなう。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

データ分析の中で、Web のアクセス分析に特化した GAIQ から Web マーケティング全体の実務資格としての学習を行う。

授業項目

- (1) ウェブ解析と基本的な指標について
- (2) 事業戦略とマーケティング解析
- (3) デジタル化戦略と計画立案について
- (4) ウェブ解析の設計
- (5) インプレッションの解析
- (6) エンゲージメントと間接効果
- (7) オウンドメディアの解析と改善
- (8) ウェブ解析のレポートニング

授業の進め方

公式テキストと講座スライドを使用

全体の学習を終了時にオンラインにてテストを受験する。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Web 解析士認定試験の合格を目指す。

成績評価の基準および評価方法

Web 解析士の最終試験のスコア（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

一般社団法人ウェブ解析士協会提供のテキストを使用する

参考書

実務経験

備考

科目名：情報検定対策

担当教員	木村 利津男				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
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、ブレインストーミング、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 6 年 演習と解説
- (26) 過去問題演習 令和 5 年 演習と解説
- (27) 過去問題演習 令和 4 年 演習と解説
- (28) 過去問題演習 令和 3 年 演習と解説
- (29) 過去問題演習 令和 2 年 演習と解説
- (30) 過去問題演習 令和 1 年 演習と解説
- (31) 過去問題演習 平成 30 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

過去問題による演習を行いながら、出題区分の『パソコンの基礎』の内容に関して講義を行う。

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

授業外学習（予習・復習）の指示

授業の都度、指示する。

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

木村 利津男：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	木村 利津男				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	2
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。試験範囲の「テクノロジ系」「マネジメント系」を中心に学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「テクノロジ系」「マネジメント系」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) テクノロジ系：基礎理論：基礎理論
- (2) テクノロジ系：基礎理論：アルゴリズムとプログラミング
- (3) テクノロジ系：コンピュータシステム：コンピュータ構成要素
- (4) テクノロジ系：コンピュータシステム：システム構成要素
- (5) テクノロジ系：コンピュータシステム：ソフトウェア
- (6) テクノロジ系：コンピュータシステム：ハードウェア
- (7) テクノロジ系：技術要素：情報デザイン
- (8) テクノロジ系：技術要素：情報メディア
- (9) テクノロジ系：技術要素：データベース
- (10) テクノロジ系：技術要素：ネットワーク
- (11) テクノロジ系：技術要素：セキュリティ
- (12) テクノロジ系：演習問題
- (13) テクノロジ系：演習問題
- (14) テクノロジ系：演習問題
- (15) 評価試験
- (16) 評価試験解説
- (17) マネジメント系：開発技術：システム開発技術
- (18) マネジメント系：開発技術：ソフトウェア開発管理技術
- (19) マネジメント系：プロジェクトマネジメント：プロジェクトマネジメント
- (20) マネジメント系：演習問題
- (21) マネジメント系：演習問題

- (22) マネジメント系：演習問題
- (23) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (27) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (28) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (29) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (30) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (31) 評価試験
- (32) 評価試験解説

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

IT パスポート試験の受験を必須とする。

授業外学習（予習・復習）の指示

授業の都度、指示する。

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

インプレス出版 簡単合格 IT パスポート教科書

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

木村 利津男：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Ⅱ

担当教員	木村 利津男				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	2
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。試験範囲の「マネジメント系」「ストラテジ系」を中心に学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「マネジメント系」「ストラテジ系」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) マネジメント系：サービスマネジメント：サービスマネジメント
- (2) マネジメント系：サービスマネジメント：システム監査
- (3) マネジメント系：演習問題
- (4) マネジメント系：演習問題
- (5) マネジメント系：演習問題
- (6) ストラテジ系：企業と法務：企業活動
- (7) ストラテジ系：企業と法務：法務
- (8) ストラテジ系：経営戦略：経営戦略マネジメント
- (9) ストラテジ系：経営戦略：技術戦略マネジメント
- (10) ストラテジ系：経営戦略：ビジネスインダストリ
- (11) ストラテジ系：システム戦略：システム戦略
- (12) ストラテジ系：システム戦略：システム企画
- (13) ストラテジ系：演習問題
- (14) ストラテジ系：演習問題
- (15) ストラテジ系：演習問題
- (16) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (17) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (18) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (19) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (20) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (21) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題

- (22) 全範囲模擬問題
- (23) 全範囲模擬問題
- (24) 全範囲模擬問題
- (25) 全範囲模擬問題
- (26) 全範囲模擬問題
- (27) 弱点克服
- (28) 弱点克服
- (29) 弱点克服
- (30) 弱点克服
- (31) 弱点克服
- (32) 弱点克服

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

IT パスポート試験の受験を必須とし、IT パスポート試験合格により単位取得とする

授業外学習（予習・復習）の指示

授業の都度、指示する。

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 簡単合格 IT パスポート教科書

実務経験

木村 利津男：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：CG クリエイター検定 I

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
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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) 授業概要について / CG とは / CG の歴史（復習）
- (2) 座学（1）CG の産業応用
- (3) 座学（2）CG 映像制作のワークフロー
- (4) 座学（3）知的財産法
- (5) 座学（4）ハードウェアとソフトウェアについて①
- (6) 座学（5）ハードウェアとソフトウェアについて②
- (7) 座学（5）デジタルの基礎
- (8) 単位認定試験の復習 / 単位認定試験
- (1) 座学（6）デッサンについて / 文字について
- (9) 座学（7）色と動きについて
- (2) 座学（8）2次元 CG の基礎
- (3) 座学（9）写真撮影とレタッチについて①

(4) 座学 (10) 写真撮影とレタッチ②

(5) 単位認定試験の復習 / 単位認定試験

授業の進め方

教科書の単元を分けて授業を行い、次の時間は、授業の確認問題を行います。

Q 終了時には単位認定試験を行い、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 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

入門 CG デザイン・CG 制作の基礎-[改訂新版]

参考書

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	塩川 実都				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2
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

- (10)授業概要について / 1 年次の復習（復習）
- (11) 座学（1）モデリング
- (12) 座学（2）マテリアル
- (13) 座学（3）アニメーション
- (14) 座学（4）カメラワーク / ライティングについて
- (15) 座学（5）レンダリングについて
- (16) 座学（6）合成 / 編集について
- (17)単位認定試験の復習 / 単位認定試験
- (18)CG クリエイター検定(ベーシック)過去問題を解く
- (19)CG クリエイター検定(ベーシック)過去問題を解く
- (20)CG クリエイター検定(ベーシック)過去問題を解く
- (21)CG クリエイター検定(ベーシック)過去問題を解く

(22)CG クリエイター検定(ベーシック)過去問題を解く

(23)CG クリエイター検定(ベーシック)過去問題を解く

(24)CG クリエイター検定(ベーシック)過去問題を解く

(25)単位認定試験の復習 / 単位認定試験

授業の進め方

教科書の単元を分けて授業を行い、次の時間は、授業の確認問題を行います。

Q 終了時には単位認定試験を行い、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 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

入門 CG デザイン・CG 制作の基礎-[改訂新版]

参考書

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 クリエイティブ企画・制作

担当教員	渡邊 博				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1
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

ノーコードプログラミングアプリ「Springin' (スプリングイン)」を用いて、デジタルコンテンツ制作の基礎となる「企画力」と「創造力」を育成する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

アイデア、企画書、制作、プレゼンテーションまでの一連のプロセスを体験し、ユーザー体験(UX)を意識した表現や仕組みづくりを実践的に学ぶ。

授業項目

- (33) 導入：Springin' (スプリングイン) とは。 作品体験。
- (34) 導入：Springin 'の基本的な使い方
- (35) 01_コロコロゲームをつくろう！
- (36) 01_コロコロゲームをつくろう！
- (37) 02_迷路ゲームをつくろう！
- (38) 02_迷路ゲームをつくろう！
- (39) 03_見て楽しむ装置をつくろう！
- (40) 03_見て楽しむ装置をつくろう！
- (41) 04_トレジャーゲームをつくろう！
- (42) 04_トレジャーゲームをつくろう！
- (43) 05_音の鳴るワークをつくろう！
- (44) 05_音の鳴るワークをつくろう！
- (45) 06_絵本ワークをつくろう！
- (46) 06_絵本ワークをつくろう！
- (47) 07_シューティングゲームをつくろう！
- (48) 07_シューティングゲームをつくろう！
- (49) 08_ピンボールゲームをつくろう！
- (50) 08_ピンボールゲームをつくろう！
- (51) 09_クレーンゲームをつくろう！
- (52) 09_クレーンゲームをつくろう！

- (53) 10_スクロールワークをつくろう！
- (54) 10_スクロールワークをつくろう！
- (55) 自由課題：アイデア
- (56) 自由課題：企画
- (57) 自由課題：企画
- (58) 自由課題：制作
- (59) 自由課題：制作
- (60) 自由課題：制作
- (61) 自由課題：制作
- (62) 自由課題：制作
- (63) 自由課題：プレゼンテーション
- (64) 自由課題：プレゼンテーション

授業の進め方

各授業テーマに沿った演習を対面で行う。 学習管理システムの Moodle に教材等を置き、Springin' Classroom で作品を共有する。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

1. 発想し、企画を創出できる。
2. 作品のユーザー体験（UX）を意識した企画書を作成できる。
3. Springin'を用いて、企画に基づいたプロトタイプ作品を制作できる。
4. 企画を説明（プレゼンテーション）できる。

成績評価の基準および評価方法

成果物の評価（80%）、授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

授業の都度、指示する。

教科書

しくみデザイン：「プログラミング教育教材」

参考書

Springin' 使い方 : <https://support.springin.org/jp/>

実務経験

備考

科目名：アルゴリズム I

担当教員	木村 利津男				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
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および擬似言語について学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

フローチャートおよび擬似言語について学習し、基本情報技術者試験の科目 A を解けるようになることを目標とする。

授業項目

- (1) アルゴリズム入門
 - ①アルゴリズムとは ②データ型 ③領域の概念 ④三つの基本構造流れ図の基本パターン
 - ①流れ図（フローチャート）
- (2) 流れ図の基本パターン
 - ②連続型 ③選択型 ④反復型
- (3) 擬似言語の基本パターン
 - ①擬似言語とは ②擬似言語の表記法 ③擬似言語の宣言部分 ④擬似言語の処理部分
 - ⑤練習問題
- (4) 単位認定試験（確認試験）
計算のアルゴリズム
 - ①合計と平均 ②べき乗の計算 ③最大・最小の抽出 ④練習問題
- (5) 手続・関数
 - ①手続・関数とは ②変数のスコープ ③引数と戻り値 ④練習問題
- (6) 配列の操作
 - ①配列 ②1次元配列の操作
- (7) 配列の操作
 - ③1次元配列の挿入・削除 ④2次元配列の操作
 - ⑤練習問題
- (8) 単位認定試験

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科目 A 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

オンラインコンテンツを補助教材とし、予習・復習を行う。

教科書

情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造（ウィネット）

参考書

特になし

実務経験

木村 利津男：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：AI 実習

担当教員	企業連携科目（企業様担当）				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	実習	開講学期	集中	学年	2
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

Python による AI プログラムでビッグデータを扱うことで、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。（6 h）

Google colabatory 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 colabatory 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 colabatory 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 colabatory 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

授業の都度、指示する。

教科書

なし

参考書

なし

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
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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 画像編集制作基礎

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
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

(33)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

(34)座学（２）冊子（写真集）説明・ラフ案作成

(35)カメラの機能について・校外撮影へ

(36)Illustrator（ソフト）主な機能の使い方

(37)Photoshop（ソフト）主な機能の使い方

(38)実習（１）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(39)実習（２）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(40)実習（３）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(41)実習（４）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(42)実習（５）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(43)実習（６）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(44)実習（７）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(45)実習（８）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(46)実習（９）Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(47)課題提出方法の説明・課題提出

(48)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	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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：CG 映像演習

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	6
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2
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 の身につけた知識で作品を制作する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

Premiere Pro 及び After Effect で制作を行う。

卒業に向けて各自がテーマを設定し、
企画から完成までを行い、映像制作への理解を深めてもらいます。

授業項目

- (49)座学（１）授業概要についての解説・課題の説明
- (50)復習）Premiere Pro（ソフト）主な機能の使い方
- (51)復習）After Effect（ソフト）主な機能の使い方
- (52)実習（１） テーマに沿って、卒業制作を制作（企画）
- (53)実習（１） テーマに沿って、卒業制作を制作（企画）
- (54)実習（２） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (55)実習（３） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (56)テーマ / 中間発表
- (57)実習（４） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (58)実習（５） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (59)実習（６） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (60)実習（７） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (61)実習（８） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (62)実習（９） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (63)課題提出について・課題提出
- (64)予備審査

授業の進め方

授業はゼミ形式で行う。課題は１つ行う。

学生にテーマを設定させ、企画から完成までの工程を行い、
映像制作の理解をより深めてもらいます。

制作終わりには、各自制作した作品の発表会を行い、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 の基礎また、企画力と発想力鍛えながら、作品制作を行う。

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

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

備考

科目名：CG 映像演習

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	3
授業方法	実験・実習	開講学期	後期	学年	2
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 の身につけた知識で作品を制作する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

Premiere Pro 及び After Effect で制作を行う。

卒業に向けて各自がテーマを設定し、
企画から完成までを行い、映像制作への理解を深めてもらいます。

授業項目

- (65)座学（１）授業概要についての解説・課題の説明
- (66)復習）Premiere Pro（ソフト）主な機能の使い方
- (67)復習）After Effect（ソフト）主な機能の使い方
- (68)実習（１） テーマに沿って、卒業制作を制作（企画）
- (69)実習（１） テーマに沿って、卒業制作を制作（企画）
- (70)実習（２） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (71)実習（３） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (72)テーマ / 中間発表
- (73)実習（４） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (74)実習（５） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (75)実習（６） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (76)実習（７） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (77)実習（８） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (78)実習（９） テーマに沿って、卒業制作を制作（各自作業）
- (79)課題提出について・課題提出
- (80)予備審査

授業の進め方

授業はゼミ形式で行う。課題は１つ行う。

学生にテーマを設定させ、企画から完成までの工程を行い、
映像制作の理解をより深めてもらいます。

制作終わりには、各自制作した作品の発表会を行い、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 の基礎また、企画力と発想力鍛えながら、作品制作を行う。

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

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

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演習

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2
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

コンテストに向けて、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

1 年次で作成した企画書で監督に推薦された学生の企画を元に
グループで打合せを重ねながら完成までの工程を学び、映像制作の理解を深める。

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) 企画書を見て、グループで打合せをする。(台本読み / ロケハン)
- (3) 実習 (2) 企画書を見て、グループで打合せをする。(カメリハ)
- (4) 実習 (3) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (5) 実習 (4) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (6) 実習 (5) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (7) 実習 (6) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (8) 実習 (7) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (9) グループごとで報告会
- (10) 実習 (8) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (11) 実習 (9) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (12) 実習 (10) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (13) 実習 (11) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (14) 実習 (12) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (15) 実習 (13) 班で作品を選択・資料作成 / 作品を見て、グループで制作 (微調整 / 完成) 作品
- (16) 作品提出 / 好評会

授業の進め方

授業はゼミ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、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

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

なし

参考書

なし

業務経験

備考

科目名：CG 映像クリエイティブ実習

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	実験・実習	開講学期	後期	学年	2
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

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

企画から完成までの工程を学び、映像制作の理解を深める。

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) 各自で企画書を作成する (企画 / 絵コンテ / 脚本)
- (3) 実習 (2) 各自で企画書を作成する (企画 / 絵コンテ / 脚本)
- (4) 実習 (3) 企画書を見て、グループで打合せをする。(企画決定 / 台本読み / ロケハン)
- (5) 実習 (4) 企画書を見て、グループで打合せをする。(カメリハ)
- (6) 実習 (3) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (7) 実習 (4) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (8) 実習 (5) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (9) 実習 (6) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (10) 実習 (7) 企画書を見て、グループで制作 (撮影)
- (11) グループごとで報告会
- (12) 実習 (8) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (13) 実習 (9) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (14) 実習 (10) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (15) 実習 (11) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (16) 実習 (12) 企画書を見て、グループで制作 (編集)
- (17) 実習 (13) 班で作品を選択・資料作成 / 作品を見て、グループで制作 (微調整 / 完成) 作品
- (18) 作品提出 / 好評会

授業の進め方

授業はゼミ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）

Premiere Pro 及び After Effect の基礎また、企画力と発想力鍛えながら、作品制作を行う。

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

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

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	一般	単位区分	選択	単位数	10
授業方法	実験・実習	開講学期	通年	学年	2
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 映像概論

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
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

- (81)座学（１）授業概要についての解説 / 『映像とは・・・』を話し合おう
- (82)座学（２）映像の歴史①
- (83)座学（３）映像の歴史②
- (84)座学（４）映像の歴史③
- (85)座学（５）映像の歴史④
- (86)座学（６）映像の歴史⑤
- (87)座学（７）映像の歴史⑥
- (88)単位認定試験
- (89)実習（１）映像の制作方法①
- (90)実習（２）映像の制作方法②
- (91)実習（３）映像の制作方法③
- (92)実習（４）映像の制作方法④
- (93)実習（５）映像の制作方法⑤
- (94)実習（６）映像の制作方法⑥
- (95)実習（７）映像の制作方法⑦ / 課題提出
- (96)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。

８回で、プリントの記入と筆記試験で、評価を行う。

残りの８回で、課題を行い、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、映像制作の工程について理解を深めてもらう。

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

授業外学習（予習・復習）の指示

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

備考

科目名 映像制作

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	実験・実習	開講学期	後期	学年	1
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 で制作を行うため、ソフトの使い方の基礎を学びます。
制作を行いながら映像制作への理解を深めてもらうため、
テーマに沿って、企画から完成までを各自で経験してもらいます。

授業項目

- (97)座学（１）授業概要についての解説・課題の説明
- (98)Premiere Pro（ソフト）主な機能の使い方①
- (99)Premiere Pro（ソフト）主な機能の使い方②
- (100) 実習（１） テーマに沿って、課題を制作
- (101) 実習（２） テーマに沿って、課題を制作
- (102) 実習（２） テーマに沿って、課題を制作
- (103) 実習（３） テーマに沿って、課題を制作 / 課題提出
- (104) 好評会
- (105) After Effect（ソフト）主な機能の使い方①
- (106) After Effect（ソフト）主な機能の使い方②
- (107) 実習（４） テーマに沿って、課題を制作
- (108) 実習（５） テーマに沿って、課題を制作
- (109) 実習（６） テーマに沿って、課題を制作
- (110) 実習（７） テーマに沿って、課題を制作
- (111) 実習（８） テーマに沿って、課題を制作 / 課題提出
- (112) 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

授業外学習（予習・復習）の指示

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

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	2
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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

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

グループで1つの作品を分析して、模写を行い企画から完成までの工程を学びます。
最後には、2年次でコンテストに出展するため企画書を作成しながら企画力を鍛えよう。

授業項目

- (113) 授業概要についての解説・課題について
- (114) 実習(1) 作品を見て、グループで分析をする。
- (115) 実習(2) 作品を見て、絵コンテや脚本書いてみる。
- (116) 実習(3) 作品を見て、グループで撮影に向けて打合せをする(台本読み / ロケハン)
- (117) 実習(4) 作品を見て、グループで撮影に向けて打合せをする(カメラリハ)
- (118) グループごとで報告会
- (119) 実習(5) 作品を見て、グループで制作(撮影)
- (120) 実習(6) 作品を見て、グループで制作(撮影)
- (121) 実習(7) 作品を見て、グループで制作(編集)
- (122) 実習(8) 作品を見て、グループで制作(編集)
- (123) 実習(9) 班で作品を選択・資料作成 / 作品を見て、グループで制作(微調整 / 完成)
- (124) 作品提出 / 好評会 / 課題②について
- (125) 実習(1) コンテストに向けて、企画書作成
- (126) 実習(2) コンテストに向けて、企画書作成
- (127) 実習(3) コンテストに向けて、企画書作成
- (128) 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。
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、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

授業外学習（予習・復習）の指示

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

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
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
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

- (129) 座学 (1) 授業概要について / 課題について / 配信について
- (130) 実習 (1) 配信技術機器の使い方
- (131) 実習 (2) 配信技術機器の使い方
- (132) 実習 (3) テーマ概要の説明 / テーマに沿って、制作を行う①
- (133) 実習 (3) テーマに沿って、制作を行う②
- (134) 実習 (4) テーマに沿って、制作を行う③
- (135) 実習 (5) テーマに沿って、制作を行う④
- (136) 課題提出方法 / 課題提出 / 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

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

なし

参考書

なし

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

備考

科目名 撮影機材演習

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
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

- (137) 授業概要についての解説 / 『映像とは・・・』を話し合おう
- (138) 座学（１）カメラの機能を学ぼう①
- (139) 座学（２）カメラの機能を学ぼう②
- (140) 実習（１）カメラを使って撮影をしてみよう（写真編）
- (141) 座学（３）ガンマイクの使い方を学ぼう
- (142) 実習（２）グループで協力！コード 8 の字巻チャレンジ！
- (143) 実習（３）カメラを使って撮影をしてみよう（映像編）
- (144) 実習（４）ライティングについて学ぼう / 課題提出

授業の進め方

授業は講義形式でグループの中で協力して行う。
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。

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

授業外学習（予習・復習）の指示

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

備考

科目名 CG 概論

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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

CG や VFX また AR・VR の歴史を振り返りながら、最新技術を学びます。

授業項目

- (145) 座学 (1) 授業概要についての解説 / 『CG とは・・・』を話し合おう
- (146) 座学 (2) CG 映像の歴史①
- (147) 座学 (3) CG 映像の歴史②
- (148) 座学 (4) CG 映像の歴史③
- (149) 座学 (5) CG 映像の歴史④
- (150) 座学 (6) CG 映像の歴史⑤
- (151) 座学 (7) CG 映像の歴史⑥
- (152) 単位認定試験
- (153) 実習 (1) クロマキー合成をやってみよう！
- (154) 実習 (2) CG(VR)の制作方法①
- (155) 実習 (3) CG(VR)の制作方法②
- (156) 実習 (4) CG(VR)の制作方法③
- (157) 実習 (5) CG(VR)の制作方法④
- (158) 実習 (6) CG(VR)の制作方法⑤ / 課題提出
- (159) 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。

8 回分で、プリントの記入と筆記試験で、評価を行う。

残りの 8 回は、CG に基づいた課題を行い、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

授業外学習（予習・復習）の指示

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

備考

科目名 3DCG(Blender)

担当教員	渡邊 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
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 の基礎知識を身に付け、実際に 3D モデルを制作する。

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

- (160) 授業概要
- (161) Blender で 3D モデル制作（椅子・テーブル作成）
- (162) Blender で 3D モデル制作（椅子・テーブル作成）
- (163) Blender で 3D モデル制作（椅子・テーブル作成）
- (164) Blender で 3D モデル制作（椅子・テーブル作成）
- (165) Blender でアニメーション制作（ボールのバウンド）
- (166) Blender でアニメーション制作（ボールのバウンド）
- (167) 提出方法 / 課題提出 / 好評会

授業の進め方

授業は講義形式で行う。課題は任意作品を含めて 4 つ行う。

授業中に基礎的な操作を学びながら作品制作を行い、任意課題でオリジナルの模型を制作してもらいながら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）

Blender の知識を習得し、基本的な操作を可能になること。

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

授業外学習（予習・復習）の指示

発想力や対応力を鍛える為、クリエイティブ課題を任意で行う。

教科書

なし

参考書

Blender - ゼロから始める 3D 制作 -

実務経験

備考

科目名 VR 制作

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2
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

Unity を使って簡単なシューティングゲームを作成。
必要なモデルガンや的は Blender で自作する。

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。

授業項目

- (168) 1Q : VR・AR・XR について・MetaQuest3 体験・Unity インストール
- (169) 1Q : 授業概要について・制作物の進め方
- (170) 1Q : Unity 環境設定
- (171) 1Q : Blender でモデルガンの作成
- (172) 1Q : Blender でモデルガンの作成・インポート
- (173) 1Q : スクリプトの作成・光線の作成
- (174) 1Q : インパクト（光線が壁に当たった時の演出）の作成・効果音付与
- (175) 1Q : MetaQuest3 へ Build・一旦評価
- (176) 2Q : Blender で物体（光線で狙う対象）を作成
- (177) 2Q : Blender で物体（光線で狙う対象）を作成・インポート
- (178) 2Q : スクリプトの作成
- (179) 2Q : フィールド上に物体（光線で狙う対象）をランダムに配置
- (180) 2Q : 光線と物体（光線で狙う対象）の当たり判定
- (181) 2Q : 光線と物体（光線で狙う対象）の当たり判定
- (182) 2Q : MetaQuest3 へ Build
- (183) 2Q : 完成物の評価

授業の進め方

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。

簡単なシューティングゲームを作成する。

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
