

2025年度 CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[後期] キャリアデザイン		学年	2	単位数	2
授業目的	[後期] 企業説明会、企業研究、就職活動の促進と内定獲得のための就職指導					
授業概要	[前期] 1. -					
	[後期] 1. 就職指導					
	[後期] 2. 企業説明会・企業研究					
	[後期] 3. 受験指導					
教科書	●企業資料等		成績評価	●就職活動状況 ●授業態度・出席率		
備考	※社会実務と連動する					
担当教員	キャリアセンタースタッフ		実務経験	○		
実務内容	専門学校キャリアセンター就職関連業務					

前 期		後 期	
1	-	1	業界・企業研究
2	-	2	合同企業説明会
3	-	3	企業説明会・企業研究01
4	-	4	企業説明会・企業研究02
5	-	5	受験指導、履歴書添削、面接練習01
6	-	6	受験指導、履歴書添削、面接練習02
7	-	7	受験指導、履歴書添削、面接練習03
8	-	8	受験指導、履歴書添削、面接練習04
9	-	9	受験指導、履歴書添削、面接練習05
10	-	10	受験指導、履歴書添削、面接練習06
11	-	11	受験指導、履歴書添削、面接練習07
12	-	12	受験指導、履歴書添削、面接練習08
13	-	13	受験指導、履歴書添削、面接練習09
14	-	14	受験指導、履歴書添削、面接練習10
15	-	15	受験指導、履歴書添削、面接練習11
16	-	16	受験指導、履歴書添削、面接練習12
17	-		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[前期] デジタル演習3		学年	2	単位数	2
授業目的	[前期] キャリアワークとポートフォリオ作成					
授業概要	[前期] 1. 企業選定 [前期] 2. 履歴書準備 [前期] 3. ポートフォリオ制作					
	[後期] 1. -					
教科書	なし		成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「デジタル演習4」と連動した内容					
担当教員	神林 慎治		実務経験	○		
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジッター、映像ディレクター、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	就職に向けての企業選定	1	-
2	就職に向けての企業選定	2	-
3	就職に向けての企業選定	3	-
4	自己分析	4	-
5	自己分析	5	-
6	履歴書準備	6	-
7	履歴書準備	7	-
8	ポートフォリオのテンプレート制作	8	-
9	ポートフォリオのテンプレート制作	9	-
10	ポートフォリオのテンプレート制作	10	-
11	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	11	-
12	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	12	-
13	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	13	-
14	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	14	-
15	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	15	-
16	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	16	-
17	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[前期] デジタル演習4 / [後期] 卒業制作		学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] キャリアワークとポートフォリオ作成 / [後期] 卒業制作(ポートフォリオ作成)					
授業概要	[前期] 1. 企業選定 [前期] 2. 履歴書準備 [前期] 3. ポートフォリオ制作					
	[後期] 1. ポートフォリオ制作					
教科書	なし		成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「デジタル演習3」と連動した内容					
担当教員	神林 慎治		実務経験	○		
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジッター、映像ディレクター、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	就職に向けての企業選定	1	ポートフォリオ制作、卒業制作
2	就職に向けての企業選定	2	ポートフォリオ制作、卒業制作
3	就職に向けての企業選定	3	ポートフォリオ制作、卒業制作
4	自己分析	4	ポートフォリオ制作、卒業制作
5	自己分析	5	ポートフォリオ制作、卒業制作
6	履歴書準備	6	ポートフォリオ制作、卒業制作
7	履歴書準備	7	ポートフォリオ制作、卒業制作
8	ポートフォリオのテンプレート制作	8	ポートフォリオ制作、卒業制作
9	ポートフォリオのテンプレート制作	9	ポートフォリオ制作、卒業制作
10	ポートフォリオのテンプレート制作	10	ポートフォリオ制作、卒業制作
11	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	11	ポートフォリオ制作、卒業制作
12	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	12	ポートフォリオ制作、卒業制作
13	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	13	ポートフォリオ制作、卒業制作
14	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	14	ポートフォリオ制作、卒業制作
15	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	15	ポートフォリオ制作、卒業制作
16	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	16	ポートフォリオ制作、卒業制作
17	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[前期] プロジェクトワーク3 / [後期] 卒業制作		学年	2	単位数	6
授業目的	[前期] グループワークによる映像制作実習 / [後期] 卒業制作(映像制作実習)					
授業概要	[前期] 1. デジタルを積極的に使用した映像作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. 映像作品(カメラワーク、プロット、編集、画面効果等)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. 映像表現のための実践的な作品制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。					
	[後期] 1. デジタルを積極的に使用した映像作品制作の全般的な能力を高める。 [後期] 2. 映像作品(カメラワーク、プロット、編集、画面効果等)の制作スキルを習得する。 [後期] 3. 映像表現のための実践的な作品制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。					
教科書	なし		成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「プロジェクトワーク4」と連動した内容					
担当教員	神林 慎治		実務経験	○		
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジッター、映像ディレクター、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(映像制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	映像作品制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング/企画案の企画案のまとめ
3	映像作品制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
4	映像作品制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -作品方向性の検討(プロット、舞台設定、シナリオ、キャラクター等)
5	映像作品制作実習04(チーム別作業-初期段階) -作品方向性の検討(プロット、舞台設定、シナリオ、キャラクター等)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ロケーション必要な場合はロケハン、必要ない場合は代替方法の検討
6	映像作品制作実習05(チーム別作業-初期段階) -ロケーション必要な場合はロケハン、必要ない場合は代替方法の検討	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作1
7	映像作品制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作1	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作2
8	映像作品制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作2	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作3
9	映像作品制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作3	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -デジタルプレビューの検討と正式版への修正部分の洗い出し
10	映像作品制作実習09(チーム別作業-中間段階1) -デジタルプレビューの検討と正式版への修正部分の洗い出し	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作1
11	映像作品制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作1	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作2
12	映像作品制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作2	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作3
13	映像作品制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作3	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作4
14	映像作品制作実習13(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作4	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作5
15	映像作品制作実習14(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作5	15	卒業制作実習14(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作6
16	映像作品制作実習15(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作6	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -正式版の修正・ブラッシュアップ
17	映像作品制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -正式版の修正・ブラッシュアップ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[前期] プロジェクトワーク4 / [後期] 卒業制作		学年	2	単位数	8
授業目的	[前期] グループワークによる映像制作実習 / [後期] 卒業制作(映像制作実習)					
授業概要	[前期] 1. デジタルを積極的に使用した映像作品制作の全般的な能力を高める。					
	[前期] 2. 映像作品(カメラワーク、プロット、編集、画面効果等)の制作スキルを習得する。					
	[前期] 3. 映像表現のための実践的な作品制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。					
	[前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。					
	[後期] 1. デジタルを積極的に使用した映像作品制作の全般的な能力を高める。					
	[後期] 2. 映像作品(カメラワーク、プロット、編集、画面効果等)の制作スキルを習得する。					
	[後期] 3. 映像表現のための実践的な作品制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。					
	[後期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。					
教科書	なし		成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「プロジェクトワーク3」と連動した内容					
担当教員	山中 哲也		実務経験	○		
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(映像制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	映像作品制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング/企画案の企画案のまとめ
3	映像作品制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
4	映像作品制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -作品方向性の検討(プロット、舞台設定、シナリオ、キャラクター等)
5	映像作品制作実習04(チーム別作業-初期段階) -作品方向性の検討(プロット、舞台設定、シナリオ、キャラクター等)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ロケーション必要な場合はロケハン、必要ない場合は代替方法の検討
6	映像作品制作実習05(チーム別作業-初期段階) -ロケーション必要な場合はロケハン、必要ない場合は代替方法の検討	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作1
7	映像作品制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作1	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作2
8	映像作品制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作2	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作3
9	映像作品制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -プロットに沿った大まかなデジタルプレビュー制作3	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -デジタルプレビューの検討と正式版への修正部分の洗い出し
10	映像作品制作実習09(チーム別作業-中間段階1) -デジタルプレビューの検討と正式版への修正部分の洗い出し	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作1
11	映像作品制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作1	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作2
12	映像作品制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作2	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作3
13	映像作品制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -正式版制作3	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作4
14	映像作品制作実習13(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作4	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作5
15	映像作品制作実習14(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作5	15	卒業制作実習14(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作6
16	映像作品制作実習15(チーム別作業-中間段階3) -正式版制作6	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -正式版の修正・ブラッシュアップ
17	映像作品制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -正式版の修正・ブラッシュアップ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 CG映像クリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[前期] 作品制作Ⅲ / [後期] 卒業制作		学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] デジタル作品の課題制作とポートフォリオ制作 / [後期] 卒業制作(ポートフォリオ制作)					
授業概要	[前期] 1. デジタルツールの機能を利用した編集作業のスキルを更に向上する [前期] 2. ポートフォリオ制作を通して自分が得意とするデザイン・映像作品に関連する職種を分析する [前期] 3. 効果的にアピールポイントが伝わるような作品づくりを考える [前期] 4. 作品数を増やす					
	[後期] 1. デジタルツールの機能を利用した編集作業のスキルを更に向上する [後期] 2. ポートフォリオ制作を通して自分が得意とするデザイン・映像作品に関連する職種を分析する [後期] 3. 効果的にアピールポイントが伝わるような作品づくりを考える [後期] 4. 作品数を増やす					
教科書	なし		成績評価	●課題提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●授業態度・出席率		
備考	※一部「作品制作Ⅳ」と連動した内容					
担当教員	山中 哲也		実務経験	○		
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール	1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール
2	ポートフォリオ制作、グループワーク	2	ポートフォリオ制作、卒業制作
3	ポートフォリオ制作、グループワーク	3	ポートフォリオ制作、卒業制作
4	ポートフォリオ制作、グループワーク	4	ポートフォリオ制作、卒業制作
5	ポートフォリオ制作、グループワーク	5	ポートフォリオ制作、卒業制作
6	ポートフォリオ制作、グループワーク	6	ポートフォリオ制作、卒業制作
7	ポートフォリオ制作、グループワーク	7	ポートフォリオ制作、卒業制作
8	ポートフォリオ制作、グループワーク	8	ポートフォリオ制作、卒業制作
9	ポートフォリオ制作、グループワーク	9	ポートフォリオ制作、卒業制作
10	ポートフォリオ制作、グループワーク	10	ポートフォリオ制作、卒業制作
11	ポートフォリオ制作、グループワーク	11	ポートフォリオ制作、卒業制作
12	ポートフォリオ制作、グループワーク	12	ポートフォリオ制作、卒業制作
13	ポートフォリオ制作、グループワーク	13	ポートフォリオ制作、卒業制作
14	ポートフォリオ制作、グループワーク	14	ポートフォリオ制作、卒業制作
15	ポートフォリオ制作、グループワーク	15	ポートフォリオ制作、卒業制作
16	ポートフォリオ制作、グループワーク	16	ポートフォリオ制作、卒業制作
17	ポートフォリオ制作、グループワーク		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 CG映像クリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[前期] 作品制作Ⅳ / [後期] 卒業制作		学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] デジタル作品の課題制作とポートフォリオ制作 / [後期] 卒業制作(ポートフォリオ制作)					
授業概要	[前期] 1. デジタルツールの機能を利用した編集作業のスキルを更に向上する [前期] 2. ポートフォリオ制作を通して自分が得意とするデザイン・映像作品に関連する職種を分析する [前期] 3. 効果的にアピールポイントが伝わるような作品づくりを考える [前期] 4. 作品数を増やす					
	[後期] 1. デジタルツールの機能を利用した編集作業のスキルを更に向上する [後期] 2. ポートフォリオ制作を通して自分が得意とするデザイン・映像作品に関連する職種を分析する [後期] 3. 効果的にアピールポイントが伝わるような作品づくりを考える [後期] 4. 作品数を増やす					
教科書	なし		成績評価	●課題提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●授業態度・出席率		
備考	※一部「作品制作Ⅲ」と連動した内容					
担当教員	山中 哲也		実務経験	○		
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール	1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール
2	ポートフォリオ制作、グループワーク	2	ポートフォリオ制作、卒業制作
3	ポートフォリオ制作、グループワーク	3	ポートフォリオ制作、卒業制作
4	ポートフォリオ制作、グループワーク	4	ポートフォリオ制作、卒業制作
5	ポートフォリオ制作、グループワーク	5	ポートフォリオ制作、卒業制作
6	ポートフォリオ制作、グループワーク	6	ポートフォリオ制作、卒業制作
7	ポートフォリオ制作、グループワーク	7	ポートフォリオ制作、卒業制作
8	ポートフォリオ制作、グループワーク	8	ポートフォリオ制作、卒業制作
9	ポートフォリオ制作、グループワーク	9	ポートフォリオ制作、卒業制作
10	ポートフォリオ制作、グループワーク	10	ポートフォリオ制作、卒業制作
11	ポートフォリオ制作、グループワーク	11	ポートフォリオ制作、卒業制作
12	ポートフォリオ制作、グループワーク	12	ポートフォリオ制作、卒業制作
13	ポートフォリオ制作、グループワーク	13	ポートフォリオ制作、卒業制作
14	ポートフォリオ制作、グループワーク	14	ポートフォリオ制作、卒業制作
15	ポートフォリオ制作、グループワーク	15	ポートフォリオ制作、卒業制作
16	ポートフォリオ制作、グループワーク	16	ポートフォリオ制作、卒業制作
17	ポートフォリオ制作、グループワーク		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 MVクリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[前期] 楽曲制作2 / [後期] 卒業制作		学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] 楽曲制作に必要なスケール、コードを基本に新たにチャーチモードなど取り入れクオリティの向上を目指す / [後期] 卒業制作(ポートフォリオ制作)					
授業概要	[前期] 1. 楽曲制作に必要なスケール、コードの基本学習 [前期] 2. チャーチモードなど取り入れクオリティの向上					
	[後期] 1. 卒業制作(ポートフォリオ制作)					
教科書	なし		成績評価	●学習態度、課題提出、出席率		
備考	※一部「音楽編集2」と連動した内容 ※					
担当教員	端 一仁		実務経験	○		
実務内容	コンポーザー、サウンドディレクター、音楽家、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	ガイダンス、StudioOneの1年次チェック。	1	Key Fmajorの曲にどうしてコード E bが出てきてカッコ良いのか？ブルースからチャーチモードでのモード変換を学習する。
2	「ブンブンブン」、Tonicとドミナントモーションのセンスをみる。	2	ブルースからチャーチモードでのモード変換を学習する。 第二回
3	「Happy Bitrthday」、3コード I とIVとVのセンスをみる。	3	ミクソリディアのb7についての研究をする
4	Major Scale、3コードの第二回。I とIVとVのセンスをみる。	4	ミクソリディアのダイアトニックコードと終止形のパターンを学習し、ミクソリディアの曲を実際にに作ってみる。第一回
5	「団子3兄弟」でマイナーKeyの学習をする。	5	ミクソリディアのダイアトニックコードと終止形のパターンを学習し、ミクソリディアの曲を実際にに作ってみる。第二回
6	マイナーのお勉強の2回目。今回はハモニーマイナーとメロディックマイナーを学ぶ	6	Majorの曲にどうしてコード4mが出てきてカッコ良いのか？ブルースが発見される以前のモーダル・チェンジ、サブドミナントマイナー・コード
7	「Fly Me To The Moon」で四度進行の学習をする。 第一回	7	ブルースが発見される以前のモーダル・チェンジ、サブドミナントマイナー・コードを再度確認する。第二回
8	自由課題制作、夏休みまで約一月、各学生にテーマを決めさせて自由課題制作を始める。第一回	8	サブドミナント・マイナー等、ノン・ダイアトニック・コードを使い、作曲を実際にしてみる。
9	自由課題制作、夏休みまで約一月、各学生にテーマを決めさせて自由課題制作を始める。第二回	9	自由課題制作、各学生にテーマを決めさせて自由課題制作を始める。第一回
10	自由課題制作、夏休みまで約一月、各学生にテーマを決めさせて自由課題制作を始める。第三回	10	自由課題制作、各学生にテーマを決めさせて自由課題制作を始める。第二回
11	メジャーでもマイナーでもなく、現在のポップスに大きな影響を与えているブルースの基本を学ぶ。第一回	11	自由課題制作、各学生にテーマを決めさせて自由課題制作を始める。第三回
12	メジャーでもマイナーでもなく、現在のポップスに大きな影響を与えているブルースの基本を学ぶ。第二回	12	各チャーチモードに沿ってメロディーを制作をしてハーモナイズする。第一回
13	基本的なブルースからⅡm-V型か、マイナーブルースの基本形を学習する	13	各チャーチモードに沿ってメロディーを制作をしてハーモナイズする。第二回
14	ビートルズの代表曲から、最近のドミナントコード、IV/VとかⅡm/Vのコードを学ぶ。これ以降は難しい曲なので二週以上にに分けて行う	14	自由課題制作、各学生にテーマを決めさせて自由課題制作を始める。第一回
15	ビートルズの代表曲から、最近のドミナントコード、IV/VとかⅡm/Vのコードを学ぶ。第二回	15	自由課題制作、各学生にテーマを決めさせて自由課題制作を始める。第二回
16	「Hey Judo」から、分数コードとモード変換を学ぶ。第一回	16	1年間まとめ、今後の制作活動についてディスカッション
17	「Hey Judo」から、分数コードとモード変換を学ぶ。第二回		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 MVクリエイター 専攻 シラバス						
授業名	[前期] 音楽編集2 / [後期] 卒業制作		学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] DTM作品の課題制作とポートフォリオ制作 / [後期] 卒業制作(ポートフォリオ制作)					
授業概要	[前期] 1. ProToolsの様々な使用法を、スタジオ録音及びライブ録音の素材を用いたミックス作業から習得する					
	[後期] 1. 卒業制作(ポートフォリオ制作)					
教科書	ProToo12 徹底操作ガイド		成績評価	●授業中の取り組む姿勢、理解度と出席率		
備考	※一部「楽曲制作2」と連動した内容 ※					
担当教員	竹内 貴彦		実務経験	○		
実務内容	コンポーザー、サウンドディレクター、PAエンジニア					

前 期		後 期	
1	サブミックス	1	オーディオインポート
2	VCAグループ	2	セッションデータインポート
3	chグループ	3	MIDIデータインポート
4	フェーダーオートメーション	4	エラスティックオーディオ分析と同期
5	リバーブ (リバーブのタイプとパラメーター)	5	テンポ変更
6	リバーブ (リバーブのタイプとパラメーター)	6	エラスティプロパティ
7	ディレイ (ディレイのパラメータと調整)	7	フェーダーオートメーション
8	イコライザー (パラメトリックイコライザー)	8	VCAマスター
9	コンプレッサー (コンプレッサーの調整)	9	TCEによるテンポ同期
10	ドラムのミックス	10	プレイリストからのテイク決め
11	ベースの音決め	11	プラグイン
12	エレキギターの音決め	12	AAXとAUDIOSUITE
13	ボーカルトリートメント	13	バックアップコピー
14	エラスティック	14	トラックのトリートメント
15	エラスティックプロパティ	15	PTバージョンの変更
16	ライブネス (ライブネスとは)	16	マスターリング (WAVE LABIによるマスターリング) DDP書き出し
17	ライブミックス (ライブ音源のミックス)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度						キャラデザ&CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻						シラバス			
授業名	デジタル演習1					学年	1		単位数	2					
授業目的	[通年] 動画撮影の基礎知識を身につけ、作品制作に活かすことができる技術を習得する														
授業概要	[前期] 1. カメラの使い方 [前期] 2. 露出 [前期] 3. ブレとボケ [前期] 4. フレーミング応用														
	[後期] 1. 音声の扱い [後期] 2. 企画・コンテ [後期] 3. 学年末制作														
教科書	なし					成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率								
備考	※一部「デジタル演習2」と連動した内容														
担当教員	幸坂 等					実務経験	○								
実務内容	スポーツ、ブライダル撮影、広告、映像関係の撮影														

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション	1	音声の扱い① ガンマイクの扱い方と音質の違い
2	カメラの使い方① メニュー・ボタン類の理解を深める	2	音声の扱い② ピンマイクとインタビュー
3	カメラの使い方② 絞りとシャッタースピードの基礎	3	音声の扱い③ グループ毎にインタビューの撮影実習
4	露出① 正しい露出の取り方	4	企画・コンテ① 編集を意識した撮影企画の重要性を学ぶ
5	露出② 絞りとシャッターが映像に与える影響	5	企画・コンテ② テーマに沿った撮影の企画を立てる
6	ブレとボケ① 三脚を使った撮影と手持ち撮影	6	企画・コンテ③ 他者のコンテに沿って撮影を行う
7	ブレとボケ② ピン送りや前ボケ後ボケを使った表現手法	7	企画・コンテ④ 他者のコンテに沿って撮影を行う
8	光と色についての考察① 色温度の決め方・光源ごとの考え方	8	学年末制作① 企画制作
9	光と色についての考察② ピクチャースタイルと陰影のコントロール	9	学年末制作② 企画提出／撮影準備
10	光と色についての考察③ 仕上がりを見据えた撮影の仕方	10	学年末制作③ 撮影期間
11	光と色についての考察④ ライティングワーク	11	学年末制作④ 撮影期間
12	フレーミング応用① 実践的なフレーミングの考察／夏休み課題説明	12	学年末制作⑤ 撮影／編集／追加撮影
13	フレーミング応用② 実践的なフレーミングの考察／夏休み課題提出	13	学年末制作⑥ 撮影／編集／追加撮影
14	ジンバルを使った撮影① セッティングの仕方と基本的扱い方	14	学年末制作⑦ 編集予備日
15	ジンバルを使った撮影② グループ毎に撮影実習	15	学年末制作⑧ 課題発表
16	ジンバルを使った撮影③ 応用的な使い方	16	学年末制作⑨ 課題発表／総括
17	グループワーク カメラ複数台を使用した撮影		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度					キャラデザ&CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻					シラバス				
授業名	デジタル演習2				学年	1				単位数	4			
授業目的	[通年] 動画編集と映像制作の基礎的な技術を習得する													
授業概要	[前期] 1. Premire基本操作													
	[前期] 2. Premire応用技術													
	[前期] 3. 絵コンテ制作基礎													
	[前期] 4. 課題制作①													
	[後期] 1. 映像演出技法の基礎													
	[後期] 2. 課題制作②													
	[後期] 3. 課題制作③													
教科書	Premiere Pro よくばり入門				成績評価	●課題提出データのクオリティ								
						●授業態度・出席率								
備考	※一部「デジタル演習1」と連動した内容													
担当教員	神林 慎治				実務経験	○								
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジッター、映像ディレクター、専門学校教員													

前 期		後 期	
1	Premiere基本操作（教科書）	1	映像演出技法の基礎①(構図とレイアウト)
2	Premiere基本操作（教科書）	2	映像演出技法の基礎②(カメラワーク)
3	Premiere基本操作（教科書）	3	映像演出技法の基礎③(ライティング技法)
4	Premiere基本操作（教科書）	4	映像演出技法の基礎③(音響技法)
5	Premiere応用技術（動画フォーマット概要）	5	課題制作②（プロモーションビデオ）
6	Premiere応用技術（グレーディング概要①）	6	課題制作②（プロモーションビデオ）
7	Premiere応用技術（グレーディング概要②）	7	課題制作②（プロモーションビデオ）
8	Premiere応用技術（youtube動画概要）	8	課題制作②（プロモーションビデオ）
9	Premiere応用技術（動画配信技術概要）	9	課題制作③（youtube動画広告）
10	Premiere応用技術（音響活用概要）	10	課題制作③（youtube動画広告）
11	Premiere応用技術（トランジションとテロップ概要）	11	課題制作③（youtube動画広告）
12	絵コンテ制作の基本（絵コンテテンプレートの作成）	12	課題制作③（youtube動画広告）
13	絵コンテ制作の基本（絵コンテの書き方）	13	進級制作
14	課題制作①（Vlog）	14	進級制作
15	課題制作①（Vlog）	15	進級制作
16	課題制作①（Vlog）	16	進級制作
17	課題制作①（Vlog）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度						キャラデザ&CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻						シラバス			
授業名	プロジェクトワーク1					学年	1			単位数	4				
授業目的	[通年] デジタルツールによるデザインの基礎技術を習得する														
授業概要	[前期] 1. PhotoShop基本操作														
	[前期] 2. Illustrator基本操作														
	[前期] 3. PhotoShop課題①														
	[前期] 4. Illustrator課題①														
	[後期] 1. PhotoShop応用技術														
	[後期] 2. Illustrator応用技術														
	[後期] 3. AIイラスト制作														
	[後期] 4. 進級課題														
	教科書	なし					成績評価	●課題提出データのクオリティ							
					●授業態度・出席率										
備考	※一部「プロジェクトワーク2」と連動した内容														
担当教員	神林 慎治					実務経験	○								
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジット、映像ディレクター、専門学校教員														

前 期		後 期	
1	PhotoShop基本操作①	1	PhotoShop応用技術（ロゴ制作）
2	PhotoShop基本操作②	2	PhotoShop応用技術（ロゴ制作）
3	PhotoShop基本操作③	3	PhotoShop応用技術（レタッチ）
4	Illustrator基本操作①	4	PhotoShop応用技術（レタッチ）
5	Illustrator基本操作②	5	Illustrator応用技術（映像ツールとの連動）
6	Illustrator基本操作③	6	Illustrator応用技術（映像ツールとの連動）
7	PhotoShop課題①(フォトコラージュ制作)	7	Illustrator応用技術（ポートフォリオ制作）
8	PhotoShop課題①(フォトコラージュ制作)	8	Illustrator応用技術（ポートフォリオ制作）
9	PhotoShop課題①(フォトコラージュ制作)	9	AIイラスト制作
10	PhotoShop課題①(フォトコラージュ制作)	10	AIイラスト制作
11	Illustrator課題①（イラスト制作）	11	進級制作
12	Illustrator課題①（イラスト制作）	12	進級制作
13	Illustrator課題①（イラスト制作）	13	進級制作
14	Illustrator課題①（イラスト制作）	14	進級制作
15	Illustrator課題①（イラスト制作）	15	進級制作
16	Illustrator課題①（イラスト制作）	16	進級制作
17	Illustrator課題①（イラスト制作）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度					キャラデザ&CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻					シラバス				
授業名	プロジェクトワーク2				学年	1		単位数	4					
授業目的	[通年] 動画編集と映像制作の基礎的な技術を習得する													
授業概要	[前期] 1. AfterEffects基本操作													
	[前期] 2. AfterEffects応用技術													
	[前期] 3. Premireとの連動技術													
	[前期] 4. 課題制作①													
	[後期] 1. VFXの基礎													
	[後期] 2. 課題制作②													
教科書	After Effects よくばり入門				成績評価	●課題提出データのクオリティ								
						●授業態度・出席率								
備考	※一部「プロジェクトワーク1」と連動した内容													
担当教員	神林 慎治				実務経験	○								
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジッター、映像ディレクター、専門学校教員													

前 期		後 期	
1	AfterEffects基本操作（教科書）	1	VFXの基礎（エフェクト制作）
2	AfterEffects基本操作（教科書）	2	VFXの基礎（エフェクト制作）
3	AfterEffects基本操作（教科書）	3	VFXの基礎（エフェクト制作）
4	AfterEffects基本操作（教科書）	4	課題制作②（リリックビデオ）
5	AfterEffects基本操作（教科書）	5	課題制作②（リリックビデオ）
6	AfterEffects基本操作（教科書）	6	課題制作②（リリックビデオ）
7	AfterEffects基本操作（教科書）	7	課題制作③（PV制作）
8	AfterEffects基本操作（教科書）	8	課題制作③（PV制作）
9	AfterEffects応用技術（テキストアニメーション）	9	課題制作③（PV制作）
10	AfterEffects応用技術（テキストアニメーション）	10	進級制作
11	Premiereとの連動技術	11	進級制作
12	Premiereとの連動技術	12	進級制作
13	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）	13	進級制作
14	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）	14	進級制作
15	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）	15	進級制作
16	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）	16	
17	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度						キャラデザ&CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻						シラバス		
授業名	プロジェクトワーク3 (3DCG1(Maya,etc))					学年	1			単位数	2			
授業目的	[通年] 3DCGソフトウェアの基礎知識と基本操作を学ぶ													
授業概要	[前期] 1. 3DCGデータ制作に必要な基礎知識やスキルの習得													
	[前期] 2. キャラクターや背景等の3Dオブジェクトの作成の基礎学習													
授業概要	[後期] 1. 3DCGデータ制作に必要な基礎知識やスキルの習得													
	[後期] 2. キャラクターや背景等の3Dオブジェクトの作成の応用学習													
教科書	●「Mayaモデリングの一番わかりやすい本」					成績評価	●課題提出データのクオリティ					●授業態度・出席率		
備考	※一部「プロジェクトワーク1,2」と連動した内容													
担当教員	山中 哲也					実務経験	○							
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、美術教諭、専門学校教員													

前 期		後 期	
1	ソフトウェア・プロジェクト授業計画/●3DCG基礎概念、Mayaインターフェース(教科書-はじめに～Chapter1)	1	●ポリゴンモデリング応用実習1 (キャラクター)(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])
2	●インターフェース復習、授業進行準備と作例(教科書-Chapter2[準備と作例])	2	●ポリゴンモデリング応用実習2 (キャラクター)(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])
3	●一般的なモデリング基礎実習1(教科書-Chapter3[背景モデリング])	3	●ポリゴンモデリング応用実習3 (キャラクター)(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])
4	●一般的なモデリング基礎実習2(教科書-Chapter3[背景モデリング])	4	●ポリゴンモデリング応用実習4 (キャラクター)(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])
5	●一般的なモデリング基礎実習3(教科書-Chapter3[背景モデリング])	5	●ポリゴンモデリング応用実習5 (キャラクター)(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])
6	●一般的なモデリング基礎実習4(教科書-Chapter3[背景モデリング])	6	●ポリゴンモデリング応用実習6 (キャラクター)(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])
7	●一般的なモデリング基礎実習5(教科書-Chapter3[背景モデリング])	7	●ポリゴンモデリング応用実習7 (キャラクター)(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])
8	●マテリアル/テクスチャ基礎実習1(教科書-Chapter4[モデルに質感設定])	8	●マテリアル/テクスチャ応用実習1(教科書-Chapter6[キャラクター質感設定])
9	●基礎課題演習1(指定課題1-回転体モデリングと質感設定)	9	●マテリアル/テクスチャ応用実習2(教科書-Chapter7[UV展開])
10	●基礎課題演習2(指定課題2-回転体モデリングと質感設定)	10	●マテリアル/テクスチャ応用実習3(教科書-Chapter8[テクスチャ作成,適用])
11	●基礎課題演習3(指定課題3-ブーリアンモデリングと質感設定)	11	●マテリアル/テクスチャ応用実習4(教科書-Chapter8[テクスチャ作成,適用])
12	●基礎課題演習4(指定課題4-ブーリアンモデリングと質感設定1)	12	●応用課題演習1(指定課題6-キャラクターモデリングと質感設定)
13	●基礎課題演習5(指定課題4-ブーリアンモデリングと質感設定2)	13	●応用課題演習2(指定課題6-キャラクターモデリングと質感設定)
14	●基礎課題演習6(指定課題5-室内モデリングと質感設定1)	14	●応用課題演習3(指定課題6-キャラクターモデリングと質感設定)
15	●基礎課題演習7(指定課題5-室内モデリングと質感設定2)	15	●応用課題演習4(指定課題6-キャラクターモデリングと質感設定)
16	●基礎課題演習8(指定課題5-室内モデリングと質感設定3)	16	●応用課題演習5(指定課題6-キャラクターモデリングと質感設定)
17	●基礎課題演習9(指定課題5-室内モデリングと質感設定4)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度						キャラデザ&CG映像クリエイター 専攻		シラバス	
授業名	キャラクターデザイン1			学年	1		単位数	8	
授業目的	[通年] 2Dキャラクターデザインのための基礎知識とソフトウェア基本操作								
授業概要	[前期] 1. Photoshopの基礎を学び、デジタルでキャラクターデザインやイラストが描けるようになる								
	[前期] 2. アイデアやコンセプトをイメージ化できるようになる								
授業概要	[前期] 3. Illustratorを使用してロゴデザイン等が作成できるようになる								
	[後期] 1. デフォルメキャラクター作成の基礎を理解する								
授業概要	[後期] 2. 作成した素材を構成して画面レイアウトの基礎を学ぶ								
	[後期] 3. 他者が使用することを考慮したデータの作り方を理解する								
教科書	オリジナル教材（PDFなど）			成績評価	●課題提出作品のクオリティと授業態度・出席率				
備考	※								
備考	※								
担当教員	土田 春香			実務経験	○				
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター								

前 期		後 期	
1	オリエンテーション／使用ソフトの基礎知識	1	オリエンテーション
2	キャラクターイラストの基礎	2	デフォルメキャラ制作
3	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	3	デフォルメキャラ制作
4	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	4	デフォルメキャラ制作
5	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	5	デフォルメキャラ制作
6	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	6	キャラクター名刺制作
7	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	7	キャラクター名刺制作
8	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	8	キャラクター名刺制作
9	ロゴデザイン制作（Photoshop・Illustrator）	9	UI制作
10	ロゴデザイン制作（Photoshop・Illustrator）	10	UI制作
11	ロゴデザイン制作（Photoshop・Illustrator）	11	UI制作
12	ロゴデザイン制作（Photoshop・Illustrator）	12	UI制作
13	イラスト制作（テーマ：誕生日）	13	イラスト制作（テーマ：自由）
14	イラスト制作（テーマ：誕生日）	14	イラスト制作（テーマ：自由）
15	イラスト制作（テーマ：誕生日）	15	イラスト制作（テーマ：自由）
16	イラスト制作（テーマ：誕生日）	16	イラスト制作（テーマ：自由）
17	イラスト制作（テーマ：誕生日）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度						キャラデザ&CG映像クリエイター 専攻						シラバス			
授業名	制作基礎1（デッサン）					学年	1			単位数	4				
授業目的	[通年] 基礎的造形能力の向上														
授業概要	[前期] 1. デザイナーとしての基礎的描写力を身につける。 [前期] 2. 表現対象をよく観察し、形体感、量感、質感を把握し、客観的に描写することを学習する。 [前期] 3. 創造精神の向上やデッサンの集中力を身につける。														
	[後期] 1. デザイナーとしての基礎的描写力を身につける。 [後期] 2. 表現対象をよく観察し、形体感、量感、質感を把握し、客観的に描写することを学習する。 [後期] 3. 創造精神の向上やデッサンの集中力を身につける。														
教科書	オリジナル教材プリント					成績評価	●課題提出作品のクオリティと授業態度・出席率 (A+/A/A-/B+/B/B-/C+/C/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出))								
備考	※デッサン教室にて実習形態(※モチーフ更新毎に各自A3セント紙購入して用意) ※必要教材：鉛筆(2H,H,HB,B,2B,4B,6B)、消しゴム、目玉クリップ(大)x2～4、A3セント紙														
担当教員	山中 哲也					実務経験	○								
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、美術教諭、専門学校教員														

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション-授業計画の説明/ 基礎実習01-練習[自分の手](握った手+開いた手(2作品))	1	鉛筆素描-基礎実習18(応用練習－人体胸像の描写①) -アグリッパ胸像(角面)実習1
2	鉛筆素描-基礎実習02(基礎練習-単純な形態の描写①) -幾何形立体1(四角柱,六角柱,六角錐)実習1	2	鉛筆素描-基礎実習19(応用練習－人体胸像の描写①) -アグリッパ胸像(角面)実習2
3	鉛筆素描-基礎実習03(基礎練習-単純な形態の描写①) -幾何形立体1(四角柱,六角柱,六角錐)実習2	3	鉛筆素描-基礎実習20(応用練習－人体胸像の描写②) -ビーナス胸像(角面)実習1
4	鉛筆素描-基礎実習04(基礎練習-単純な形態の描写②) -幾何形立体2(円錐,正十二面体,球体)実習1	4	鉛筆素描-基礎実習21(応用練習－人体胸像の描写②) -ビーナス胸像(角面)実習2
5	鉛筆素描-基礎実習05(基礎練習-単純な形態の描写②) -幾何形立体2(円錐,正十二面体,球体)実習2	5	鉛筆素描-基礎実習22(応用練習－人体胸像の描写③) -アグリッパ胸像(丸面)実習1
6	鉛筆素描-基礎実習06(基礎練習-単純な形態の描写③) -幾何形立体3(直方体貫通体,円錐直方体貫通体,円錐円柱貫通体)実習1	6	鉛筆素描-基礎実習23(応用練習－人体胸像の描写③) -アグリッパ胸像(丸面)実習2
7	鉛筆素描-基礎実習07(基礎練習-単純な形態の描写③) -幾何形立体3(直方体貫通体,円錐直方体貫通体,円錐円柱貫通体)実習2	7	鉛筆素描-基礎実習24(応用練習－人体胸像の描写④) -ビーナス胸像(丸面)実習1
8	鉛筆素描-基礎実習08(基礎練習-人体部分の描写①) -部分像1a(鼻)/1b(耳)実習1	8	鉛筆素描-基礎実習25(応用練習－人体胸像の描写④) -ビーナス胸像(丸面)実習2
9	鉛筆素描-基礎実習09(基礎練習-人体部分の描写①) -部分像1a(鼻)/1b(耳)実習2	9	鉛筆素描-基礎実習26(応用練習－人体胸像の描写⑤) -ジャンヌダルク胸像実習1
10	鉛筆素描-基礎実習10(基礎練習-人体部分の描写②) -部分像1c(口)/1d(目)実習1	10	鉛筆素描-基礎実習27(応用練習－人体胸像の描写⑤) -ジャンヌダルク胸像実習2
11	鉛筆素描-基礎実習11(基礎練習-人体部分の描写②) -部分像1c(口)/1d(目)実習2	11	鉛筆素描-基礎実習28(応用練習－人体胸像の描写⑥) -アマゾン胸像実習1
12	鉛筆素描-基礎実習12(基礎練習-人体部分の描写③) -部分像2a(手ポーズ1)/2c(足ポーズ1)実習1	12	鉛筆素描-基礎実習29(応用練習－人体胸像の描写⑥) -アマゾン胸像実習2
13	鉛筆素描-基礎実習13(基礎練習-人体部分の描写③) -部分像2a(手ポーズ1)/2c(足ポーズ1)実習2	13	鉛筆素描-基礎実習30(応用練習－人体胸像の描写⑥) -アマゾン胸像実習3
14	鉛筆素描-基礎実習14(基礎練習-人体部分の描写④) -部分像2b(手ポーズ2)/2d(足ポーズ2)実習1	14	鉛筆素描-基礎実習31(応用練習－人体胸像の描写⑦) -アリアス胸像実習1
15	鉛筆素描-基礎実習15(基礎練習-人体部分の描写④) -部分像2b(手ポーズ2)/2d(足ポーズ2)実習2	15	鉛筆素描-基礎実習32(応用練習－人体胸像の描写⑦) -アリアス胸像実習2
16	鉛筆素描-基礎実習16(基礎練習－風景の描写①) -自然物1（大通公園内）実習1(※雨天時:校内の物体・風景)	16	鉛筆素描-基礎実習33(応用練習－人体胸像の描写⑦) -アリアス胸像実習3
17	鉛筆素描-基礎実習17(基礎練習－風景の描写①) -自然物2（大通公園内）実習2(※雨天時:校内の物体・風景)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度					MVクリエイター 専攻		シラバス	
授業名	制作基礎1			学年	1	単位数	4	
授業目的	[通年] STUDIO ONEのオペレーションを知る。ファイルや編集など基礎的な知識を得る							
授業概要	[前期] 1. 楽曲制作をしながら編集などのオペレーションをする							
	[後期] 1. 楽曲制作をしながら編集などのオペレーションをする							
教科書	なし			成績評価	●課題、出席率、取り組みの姿勢			
備考	※ ※							
担当教員	端 一仁			実務経験	○			
実務内容	ホーンセクションプレイヤー、アレンジャー、サウンドディレクター、作曲家、音楽家、専門学校教員							

前 期		後 期	
1	授業の説明、スタジオワン起動	1	studio oneからcubaseへのデータ移行、またその逆
2	スタジオワンオペレーション 音を出してみる、音色の選択	2	MIDI規格について 16進数について考える
3	付属のソフトシンセの扱い方と音色について	3	MIDI規格について システムエクスクリューシブについての知識
4	ダイアトニックコードによる進行打ち込み ダイアトニックコードの説明とそのコード進行を打ち込む	4	MIDI規格について チェックサムの計算
5	制作したコードにメロディーを入れる	5	MIDI規格について コントロールデータについて
6	INPACTの呼び出しと使用方法 ドラム音源の使い方	6	MIDI規格について GM系、GSなどMIDI新旧規格について
7	音楽ファイルについての説明、mp-3.wav.aiff等	7	MIDIコマンドの利用と応用について① 編集画面の使い方
8	mp-3のレートについて、SMFと応用 音楽ファイルとMIDIファイルの違いについて	8	MIDIコマンドの利用と応用について② 編集画面以外のコマンドについて
9	インポートとエクスポート スタジオワン以外のファイル形式でエクスポートし、スマホなどで聞いている	9	オーディオに関する各コマンド① 波形についての基礎知識
10	スタジオワンの機能 フレーズのコピー	10	オーディオに関する各コマンドと実習② 波形編集の基礎
11	スタジオワンの機能 クオンタイズの説明	11	インポートした楽曲のテンポ合わせ
12	スタジオワンの機能 ベロシティの調整	12	midiのレンダリングについて MIDIをオーディオにしてみる
13	スタジオワンの機能 デュレーションの編集	13	エフェクターの基礎
14	シーケンサーでの簡単なミキシングについて ミックスの画面の説明	14	EQ使用の実際についての実習 周波数帯域の把握
15	ハードウェアとソフトウェアについて 用語の理解	15	各自の楽曲のEQ及びダイナミクス系の処理 コンプレッサーとEQの使用
16	オーディオインターフェースの使い方、応用 PCの音を録音	16	自由制作及び提出
17	グーグル（ドライブ含め）とのリンク GOOGLE DRIVEの設定とデータの保存		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 MVクリエイター 専攻 シラバス						
授業名	制作基礎2		学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] DAWの基本操作、作曲、編曲について学ぶ					
授業概要	[前期] 1. DAWソフト「Studio one」を利用し、DAWの基礎知識及び作曲・編曲に関わる知識を学ぶ					
	[後期] 1. DAWソフト「Studio one」を利用し、DAWの基礎知識及び作曲・編曲に関わる知識を学ぶ					
教科書	なし		成績評価	●授業中の取り組む姿勢、理解度と出席率		
備考	※メモをとる、返事を必ず。 ※					
担当教員	平井 隆寛		実務経験	○		
実務内容	PAエンジニア、オペレーター、コンポーザー、サウンドディレクター					

前 期		後 期	
1	DAWとは？DTMとは？ データ転送によるコーライティングやオンラインミックスなどの例を引き合いに出しながら、DAWで何かできるか、なぜ学ぶのかを実感させる。	1	サンプラーの知識① サンプラー（サンプリング素材を取り込んで、インストゥルメントとして使用する）
2	DAWソフトウェアの基本操作① I/Fについて/オーディオ形成について/ソングの新規作成	2	サンプラーの知識② ドラムパッド（16ブロックのドラムサンプラーにオーディオサンプルを読み込み、オリジナルのドラムキットを作成する）
3	DAWソフトウェアの基本操作② 基本的な画面構成、ピアノロールの操作	3	ミックスの応用① マルチアウト/バスグループ・VCAグループ
4	DAWソフトウェアの基本操作③ インストゥルメントの読み込み、ミキサーの操作	4	ミックスの応用② サイドチェイン（コンプレッサーの応用テクニックで、EDMを中心に普及したサイドチェインを用いた音の処理を学ぶ）
5	基礎エディット① リズム打ち込み	5	ミックスの基礎③ オートメーションコントロール（2MIXのカラオケに、歌を録音して乗せる場合の音量コントロールについて解説）
6	基礎エディット② ベース、コードの楽器打ち込み	6	ミックスの基礎④ リファレンス音源を用いたミックス調整/ファイルの書き出し
7	基礎エディット③ オーディオの録音	7	MIDIについて CCやMIDIメッセージなどの使用を学んでおく。
8	基礎エディット④ オーバーダビング・イベントの編集	8	音楽の基本構成① 題材曲を聴きながら、この楽曲はどういう楽器編成、トラック構成、エフェクト処理で作られているかを解析。
9	基礎エディット⑤まとめ 基礎を応用し、リズムの打ち込み、楽器のマルチトラック録音で1フレーズデモを作成。	9	音楽の基本構成② 様々な楽器がどの周波数帯域を主に担当しているかというものをスペクトラムアナライザーを見ながら視覚的に理解する。
10	サウンドメイキング① シンセサイザーでの音作り①	10	制作実習① DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
11	サウンドメイキング② シンセサイザーでの音作り②	11	制作実習② DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
12	サウンドメイキング③ オーディオタイムの編集、タイムストレッチ	12	制作実習③ DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
13	サウンドメイキング④ まとめ	13	制作実習④ DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
14	エフェクターの知識① 内蔵プラグインを用いて、変化の分かりやすい空間系のエフェクト（リバーブ、ディレイ）について学ぶ。	14	制作実習⑤ ミックス～トラックダウンをおこなう。簡易的にマスタリングをおこない、発表①
15	エフェクターの知識② ダイナミクス系プラグイン（EQ、コンプレッサー）について学ぶ	15	制作実習⑥ ミックス～トラックダウンをおこなう。簡易的にマスタリングをおこない、発表②
16	エフェクターの知識③ モジュレーション系（コーラス、フランジャー）について学ぶ	16	1年間のまとめ、振り返り。 または制作実習の進行状況をみて調節、または補習。
17	エフェクターの知識④ エフェクトの応用。生楽器や声を録音する際のエフェクトなど。		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	制作基礎3	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] スタジオに於ける作業の流れを知り機材を使う基礎知識を習得する				
授業概要	[前期] 1. スタジオ内でレコーディングと音楽制作のアプリケーションを使用する				
	[後期] 1. スタジオ内でレコーディングと音楽制作のアプリケーションを使用する				
教科書	オリジナル教材プリント	成績評価	●取り組み姿勢、理解度、出席率		
備考	※五線ノート ※				
担当教員	岡本 崇樹	実務経験	○		
実務内容	WEBクリエイター、PAエンジニア、オペレーター、コンポーザー、サウンドディレクター				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション 授業内容と目的、注意事項	1	シーケンサーデータの他アプリケーションでミックスダウン 音源の差し替え 他アプリケーションの音源を使う
2	スタジオ内での録音等作業の流れについて 各機材の用途の説明	2	音源の差し替え 音源のプリセットデータの調整
3	プロツールズを使い録音のシステムについて アナログ信号の流れ方とデジタル機材内部の説明	3	音源の配信についての知識 配信アプリと配信方法など
4	シーケンサーの音を聞く シーケンスソフトで制作した音源をスピーカーから出すオペレーション	4	音源の配信についての知識 スマホ等で音を聞いてみる
5	マイク、外部入力の説明 録音で使うマイク他外部入力についての操作方法の説明	5	音源の配信についての知識 権利などの知識
6	プロツールズを使いマイクの音を録音① 音の立ち上げと調整	6	パンポット 各楽器におけるパンポットの設定
7	プロツールズを使いマイクの音を録音② マイキングの実習	7	音量バランス 最適な音量またはバランスとは？
8	学生の演奏の録音①	8	楽器のマイキング Gt、Bs
9	学生の演奏の録音②	9	楽器のマイキング Dr
10	ミックスダウン、トラックダウン その必要性和実際	10	学生の演奏の録音③
11	ダイナミクス コンプレッサーについての説明と実習	11	学生の演奏の録音④
12	音質調整 音の成分、周波数、イコライジングについて	12	ミックスダウン① 全員または個人で
13	外部出力について FXチャンネル、AUXなど用途、デジタルとアナログの実際	13	ミックスダウン② 全員または個人で
14	リバーブを使用する ボーカルトラックにリバーブを使用する実習	14	plug-in EFFECTの説明 plug-inの説明と種類、メーカーについて
15	ミックスダウン実習① 各トラックの録音ファイルをミックスダウンする実習	15	plug-inダイナミクス系
16	ミックスダウン実習② 各トラックの録音ファイルをミックスダウンする実習	16	plug-in空間系、フィルター系
17	様々なアプリケーション 録音、編集、制作などのアプリケーションを知る		—
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 AIプログラマー 専攻 シラバス						
授業名	プログラミング基礎1		学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] Unityを使った2D/3Dゲームの開発技術の習得					
授業概要	[前期] 1. Unityの基本的な操作ができるようになる [前期] 2. Unityを使った2Dゲームの開発ができるようになる					
	[後期] 1. Unityを使った3Dゲームの開発ができるようになる [後期] 2. 開発ツールの機能を使って、開発やデバッグができるようになる					
教科書	なし		成績評価	課題提出		
備考						
担当教員	蒲田 拓也		実務経験	○		
実務内容	プログラマー、SE、SI、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	Unityエディタの基本操作	1	ピタゴラススイッチ (2Dと3Dの違いを体験する)
2	ルーレット (スプライトの回転、回転速度、マウスクリック)	2	ピタゴラススイッチ (ProBuilder)
3	クリックカーレース (スプライトの移動、効果音、UI、距離計算)	3	ピタゴラススイッチ (1人称視点と3人称視点)
4	クリックカーレース (オブジェクトとコンポーネントの探索、画面遷移)	4	ピタゴラススイッチ (仕上げ)
5	物理法則を使ったクリックカーレースの改造 (物理法則)	5	ローリングボール (ここまでで学習した内容の復習)
6	フルーツコレクション (ここまで学習した内容の復習)	6	ローリングボール (入カデバイス)
7	フルーツコレクション (キー操作とイベントハンドラ)	7	ローリングボール (マルチプレーヤー化)
8	フルーツコレクション (プレハブ化、クローニング、オブジェクトの破壊)	8	ローリングボール (トレインとパーティクル)
9	未消化課題消化日	9	未消化課題消化日
10	シューティング (ここまで学習した内容の復習、タイマー)	10	フルーツシャワー (RayCast)
11	シューティング (プログレスバー、スプライトの切り替え)	11	ボーリング (ここまで学習した内容の復習)
12	シューティング (アニメーション、静的フィールド)	12	人体モデル (3Dモデルの取り込み、モデルの移動)
13	じゃんけん (ここまで学習した内容の復習、アニメーション)	13	人体モデル (アニメータ)
14	じゃんけん (勝敗判定)	14	花火と爆発 (パーティクル)
15	ブロック崩し (ここまで学習した内容の復習、物理マテリアル)	15	水面・水の流れ (パーティクル)
16	ブロック崩し (ボールの反射、他クラスとの通信)	16	未消化課題消化日
17	未消化課題消化日		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	プログラミング基礎2	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] AIプログラミングの基礎理解と利用方法の習得				
授業概要	[前期] 1. AIの基礎理解と利用方法の習得				
	[前期] 2. 関連ツールの利用及び習得				
	[前期] 3. AI学習の促進及び情報更新・AI利用における制作活動				
	[前期] 4. 常に最新の情報を取得する心がけをし、情勢変化に対応する				
	[後期] 1. 前記で学んだ技術・知識をもとに制作を行う				
	[後期] 2. 常に最新の情報を取得する心がけをし、情勢変化に対応する				
教科書	なし		成績評価	提出課題による査定	
	AIツール各種			授業態度・出席率・意欲	
備考					
担当教員	高杉 誠	実務経験	○		
実務内容	ゲームディレクター、ゲーム開発会社代表、配信業				

前 期		後 期	
1	AI概要基礎・コード生成	1	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
2	コード生成・AIツール・ノベル作品制作	2	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
3	コード生成・AIツール・ノベル作品制作	3	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
4	コード生成・AIツール・テーマ作品制作	4	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
5	コード生成・AIツール・テーマ作品制作	5	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
6	コード生成・AIツール・テーマ作品制作	6	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
7	コード生成・AIツール・テーマ作品制作	7	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
8	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	8	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
9	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	9	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
10	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	10	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
11	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	11	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
12	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	12	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
13	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2	13	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
14	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2	14	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
15	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2	15	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
16	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2	16	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
17	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 AIプログラマー 専攻 シラバス						
授業名	プログラミング基礎3		学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] AIプログラミングの基礎理解と利用方法の習得					
授業概要	[前期] 1. AIの基礎理解と利用方法の習得					
	[前期] 2. 関連ツールの利用及び習得					
	[前期] 3. AI学習の促進及び情報更新・AI利用における制作活動					
	[前期] 4. 常に最新の情報を取得する心がけをし、情勢変化に対応する					
	[後期] 1. 前記で学んだ技術・知識をもとに制作を行う					
	[後期] 2. 常に最新の情報を取得する心がけをし、情勢変化に対応する					
教科書	なし		成績評価	提出課題による査定		
	AIツール各種			授業態度・出席率・意欲		
備考						
担当教員	高杉 誠		実務経験	○		
実務内容	ゲームディレクター、ゲーム開発会社代表、配信業					

前 期		後 期	
1	AI概要基礎・コード生成	1	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
2	コード生成・AIツール・ノベル作品制作	2	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
3	コード生成・AIツール・ノベル作品制作	3	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
4	コード生成・AIツール・テーマ作品制作	4	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
5	コード生成・AIツール・テーマ作品制作	5	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作3
6	コード生成・AIツール・テーマ作品制作	6	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
7	コード生成・AIツール・テーマ作品制作	7	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
8	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	8	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
9	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	9	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
10	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	10	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作4
11	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	11	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
12	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1	12	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
13	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2	13	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
14	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2	14	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
15	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2	15	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
16	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2	16	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作5
17	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 AIプログラマー 専攻 シラバス						
授業名	アルゴリズム		学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] コンピューターアルゴリズムについて学ぶ					
授業概要	[前期] 1. コンピュータにとって最適な考え方ができる					
	[前期] 2. C#の基本的な文法が理解できる					
	[前期] 3. 他人が書いたC#のコードが読める					
	[前期] 4. 開発ツールの機能を使って、開発やデバッグができるようになる					
	[後期] 1. クラスやデザインパターンを利用することができる					
	[後期] 2. 開発ツールの機能を使って、開発やデバッグができるようになる					
教科書	なし		成績評価	課題提出		
備考						
担当教員	蒲田 拓也		実務経験	○		
実務内容	プログラマー、SE、SI、専門学校教員					

前 期		後 期	
1	C#の基礎 (特徴/歴史)	1	シューティングゲーム (基本部分の実装)
2	変数、定数、演算	2	シューティングゲーム (オブジェクトプールの実装)
3	順次処理・分岐処理	3	シューティングゲーム (InputSystemを使った入力の抽象化)
4	反復処理	4	シューティングゲーム (継承を使ったオブジェクトプールの機能追加)
5	ストーリー・ゲーム	5	シューティングゲーム (デリゲートを使ったオブジェクトプールの機能拡張)
6	3目ならべ (配列の利用)	6	未消化課題消化日
7	15ゲーム (基本部分の実装)	7	パックマン (基本部分の実装)
8	15ゲーム (配列とマップの利用)	8	パックマン (モンスターの追跡パターン(1))
9	未消化課題消化日	9	パックマン (モンスターの追跡パターン(2))
10	マインスイーパ (基本部分の実装)	10	パックマン (NaviMeshによる、モンスターの追跡行動)
11	マインスイーパ (リカーシブコール)	11	未消化課題消化日
12	落ちもの (基本部分の実装)	12	RollerBall (AIAgentの基礎)
13	落ちもの (配列走査)	13	テニス (基本部分の実装)
14	状態マシン	14	テニス (AIAgentを使った対戦相手の動作学習)
15	クラスとオブジェクト	15	テニス (Google Colab + AIAgentによる対戦相手の動作学習)
16	クラスの継承	16	未消化課題消化日
17	未消化課題消化日		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	プロジェクトワーク1	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] プログラミングによるソフトウェアの開発を実践的に学ぶ				
授業概要	[前期] 1. 独りで、ソフトウェアの開発ができる [前期] 2. エラーメッセージから、問題点を見つけることができる [前期] 3. バージョン管理システムを使うことができる [前期] 4.				
	[後期] 1. チームで、ソフトウェアの開発ができる [後期] 2. さまざまなコラボレーションツールを使うことができる [後期] 3. [後期] 4.				
教科書	なし	成績評価	課題提出		
備考	プロジェクトワーク1の期間前半は、主に講義形式で行い、同じ内容の実習をプロジェクトワーク2で行う。 期間後半は、プロジェクトワーク2まで通しで作品制作を行う。				
担当教員	蒲田 拓也	実務経験	○		
実務内容	プログラマー、SE、SI、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	ソフトウェア開発のフロー	1	個人制作とチーム制作の違い
2	Unityのデバッグ機能	2	デバッグ (テストケース)
3	VisualStudioのデバッグ機能 (BreakPoint、Watch)	3	GitとGitHub (リモート・リポジトリ)
4	Unityのエラーメッセージ	4	Git (コンフリクト、.gitIgnore、rebase)
5	デバッグ	5	Git (ブランチ)
6	Git (ローカル・リポジトリ、SourceTree)	6	GitLab-Flow
7	リファクタリング	7	コラボレーションツール
8	プロジェクトツール (タスクリストとデバッグリスト)	8	後期末作品制作 (企画とスケジュールリング、設計、作業分担)
9	前期末作品制作 (企画とスケジュールリング)	9	後期末作品制作 (開発)
10	前期末作品制作 (開発)	10	後期末作品制作 (開発)
11	前期末作品制作 (開発)	11	後期末作品制作 (開発)
12	前期末作品制作 (開発)	12	後期末作品制作 (進捗報告会)
13	前期末作品制作 (進捗報告会)	13	後期末作品制作 (デバッグ)
14	前期末作品制作 (デバッグ)	14	後期末作品制作 (デバッグ)
15	前期末作品制作 (デバッグ)	15	後期末作品制作 (作品プレゼン準備)
16	前期末作品制作 (作品プレゼン準備)	16	後期末作品制作 (作品プレゼンと振り返り)
17	前期末作品制作 (作品プレゼンと振り返り)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	プロジェクトワーク2	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] プログラミングによるソフトウェアの開発を実践的に学ぶ				
授業概要	[前期] 1. 独りで、ソフトウェアの開発ができる [前期] 2. エラーメッセージから、問題点を見つけることができる [前期] 3. バージョン管理システムを使うことができる [前期] 4.				
	[後期] 1. チームで、ソフトウェアの開発ができる [後期] 2. さまざまなコラボレーションツールを使うことができる [後期] 3. [後期] 4.				
教科書	なし	成績評価	課題提出		
備考	プロジェクトワーク2の期間前半は、プロジェクトワーク1で講義した同じ内容の実習を行う。 期間後半は、プロジェクトワーク1から継続して、作品制作を行う。				
担当教員	蒲田 拓也	実務経験	○		
実務内容	プログラマー、SE、SI、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	ソフトウェア開発モデルを体験する (ウォーターフォール、プロトタイプ、スパイラル)	1	個人制作とチーム制作の違い
2	Unityのデバッグ機能	2	デバッグ (テストケース)
3	VisualStudioのデバッグ機能 (BreakPoint、Watch)	3	GitとGitHub (リモート・リポジトリ)
4	Unityのエラーメッセージ	4	Git (コンフリクト、.gitIgnore、rebase)
5	デバッグクイズ	5	Git (ブランチ)
6	Git (ローカル・リポジトリ、SourceTree)	6	GitLab-Flow
7	リファクタリング	7	コラボレーションツール
8	プロジェクトツール (タスクリストとデバッグリスト)	8	後期末作品制作 (企画とスケジュールリング、設計、作業分担)
9	前期末作品制作 (企画とスケジュールリング)	9	後期末作品制作 (開発)
10	前期末作品制作 (開発)	10	後期末作品制作 (開発)
11	前期末作品制作 (開発)	11	後期末作品制作 (開発)
12	前期末作品制作 (開発)	12	後期末作品制作 (進捗報告会)
13	前期末作品制作 (進捗報告会)	13	後期末作品制作 (デバッグ)
14	前期末作品制作 (デバッグ)	14	後期末作品制作 (デバッグ)
15	前期末作品制作 (デバッグ)	15	後期末作品制作 (作品プレゼン準備)
16	前期末作品制作 (作品プレゼン準備)	16	後期末作品制作 (作品プレゼンと振り返り)
17	前期末作品制作 (作品プレゼンと振り返り)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	プロジェクトワーク3	学年	1	単位数	2
授業目的	[通年] AIについて全般的な基礎理解を深める				
授業概要	[前期] 1. AIの基本概念について理解する。 [前期] 2. 社会におけるAIの現在の状況を学習し、リテラシーを深める。 [前期] 3. AIを効果的に利用する力を身につける。				
	[後期] 1. AIの基本概念について理解する。 [後期] 2. 社会におけるAIの現在の状況を学習し、リテラシーを深める。 [後期] 3. AIを効果的に利用する力を身につける。				
教科書	デジタル教材「AI STUDIO」使用	成績評価	●課題提出作品のクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「AI概論1」と連動した内容				
担当教員	山中 哲也	実務経験	○		
実務内容	AIクリエイター、ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、美術教諭、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション-授業計画の説明/ (「AI STUDIO」の導入準備)	1	●AI STUDIO [100-1-017] - 「ビジネスシーンで使える生成AIの活用方法」
2	●AI STUDIO [100-1-001] - 「身近なAIを知ろう」	2	●AI STUDIO [100-1-018] - 「AIを利用したSNSの運用」
3	●AI STUDIO [100-1-002] - 「AIの歴史・構造を知ろう」	3	●AI STUDIO [100-1-004] - 「AIを巡る法規制とAI倫理」
4	●AI STUDIO [100-1-003] - 「AIとキャリア」	4	●AI STUDIO [100-1-016] - 「AIとセキュリティ」
5	●AI STUDIO [100-1-006] - 「識別系AIを知ろう」	5	●AI STUDIO [100-1-009] - 「会話系AIを知ろう」1
6	●AI STUDIO [100-1-007] - 「予測系AIを知ろう」	6	●AI STUDIO [100-1-009] - 「会話系AIを知ろう」2
7	●AI STUDIO [100-1-010] - 「生成系AIを知ろう」	7	●AI STUDIO [110-1-006] - 「AmazonConnectを用いた自動電話応答システムを作ってみよう」1
8	●AI STUDIO [110-1-007] - 「ChatGPTを用いたプレゼンテーション作成」	8	●AI STUDIO [110-1-006] - 「AmazonConnectを用いた自動電話応答システムを作ってみよう」2
9	●AI STUDIO [110-1-004] - 「オリジナル絵本を作ってみよう」	9	●AI STUDIO [110-1-005] - 「AIビルダーを用いてポートフォリオサイトを作ろう」
10	●AI STUDIO [110-1-008] - 「AIを用いてオリジナルCMを作ってみよう」	10	●AI STUDIO [100-1-015] - 「就職活動にAIを活用してみよう」
11	●AI STUDIO [100-1-014] - 「AIと著作権」	11	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習1)
12	●AI STUDIO [100-1-005] - 「問題解決の考え方を知ろう」	12	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習2)
13	●AI STUDIO [100-1-012] - 「AIで問題を解決してみよう」	13	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習3)
14	●AI STUDIO [110-1-002] - 「ChatGPTの活用事例を体験しながら学習しよう」	14	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習4)
15	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習1)	15	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習5)
16	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習2)	16	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習6)
17	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習3)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2025年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	AI概論1	学年	1	単位数	2
授業目的	[通年] AIについて全般的な基礎理解を深める				
授業概要	[前期] 1. AIの基本概念について理解する。 [前期] 2. 社会におけるAIの現在の状況を学習し、リテラシーを深める。 [前期] 3. AIを効果的に利用する力を身につける。				
	[後期] 1. AIの基本概念について理解する。 [後期] 2. 社会におけるAIの現在の状況を学習し、リテラシーを深める。 [後期] 3. AIを効果的に利用する力を身につける。				
教科書	デジタル教材「AI STUDIO」使用	成績評価	●課題提出作品のクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「プロジェクトワーク3」と連動した内容				
担当教員	山中 哲也	実務経験	○		
実務内容	AIクリエイター、ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、美術教諭、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション-授業計画の説明/ (「AI STUDIO」の導入準備)	1	●AI STUDIO [100-1-017] - 「ビジネスシーンで使える生成AIの活用方法」
2	●AI STUDIO [100-1-001] - 「身近なAIを知ろう」	2	●AI STUDIO [100-1-018] - 「AIを利用したSNSの運用」
3	●AI STUDIO [100-1-002] - 「AIの歴史・構造を知ろう」	3	●AI STUDIO [100-1-004] - 「AIを巡る法規制とAI倫理」
4	●AI STUDIO [100-1-003] - 「AIとキャリア」	4	●AI STUDIO [100-1-016] - 「AIとセキュリティ」
5	●AI STUDIO [100-1-006] - 「識別系AIを知ろう」	5	●AI STUDIO [100-1-009] - 「会話系AIを知ろう」1
6	●AI STUDIO [100-1-007] - 「予測系AIを知ろう」	6	●AI STUDIO [100-1-009] - 「会話系AIを知ろう」2
7	●AI STUDIO [100-1-010] - 「生成系AIを知ろう」	7	●AI STUDIO [110-1-006] - 「AmazonConnectを用いた自動電話応答システムを作ってみよう」1
8	●AI STUDIO [110-1-007] - 「ChatGPTを用いたプレゼンテーション作成」	8	●AI STUDIO [110-1-006] - 「AmazonConnectを用いた自動電話応答システムを作ってみよう」2
9	●AI STUDIO [110-1-004] - 「オリジナル絵本を作ってみよう」	9	●AI STUDIO [110-1-005] - 「AIビルダーを用いてポートフォリオサイトを作ろう」
10	●AI STUDIO [110-1-008] - 「AIを用いてオリジナルCMを作ってみよう」	10	●AI STUDIO [100-1-015] - 「就職活動にAIを活用してみよう」
11	●AI STUDIO [100-1-014] - 「AIと著作権」	11	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習1)
12	●AI STUDIO [100-1-005] - 「問題解決の考え方を知ろう」	12	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習2)
13	●AI STUDIO [100-1-012] - 「AIで問題を解決してみよう」	13	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習3)
14	●AI STUDIO [110-1-002] - 「ChatGPTの活用事例を体験しながら学習しよう」	14	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習4)
15	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習1)	15	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習5)
16	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習2)	16	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習6)
17	○予備授業 (学習したAIの知識やスキルを用いた作品制作実習3)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			