

2026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	プロジェクトワーク1	学年	1	単位数	2
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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	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）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026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	プロジェクトワーク2	学年	1	単位数	2
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. Premiere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 [後期] 3. 課題制作③ [後期] 4. 進級課題制作				
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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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（リリースビデオ）
5	AfterEffects基本操作（教科書）	5	課題制作②（リリースビデオ）
6	AfterEffects基本操作（教科書）	6	課題制作②（リリースビデオ）
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）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026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	デジタル演習	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. Premiere基本操作 [前期] 2. Premiere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 [後期] 4. 進級課題制作				
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「クリエイティブ演習」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026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	クリエイティブ演習 (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				
	[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「デジタル演習」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	●オブリクチュアルモデリングの基礎知識、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の基礎知識(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の基礎知識(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01(教科書-Chapter3[背景モデリング])	3	●ポリゴンモデリングの基礎知識(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02(教科書-Chapter3[背景モデリング])	4	●ポリゴンモデリングの基礎知識(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03(教科書-Chapter3[背景モデリング])	5	●ポリゴンモデリングの基礎知識(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04(教科書-Chapter3[背景モデリング])	6	●ポリゴンモデリングの基礎知識(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05(教科書-Chapter3[背景モデリング])	7	●ポリゴンモデリングの基礎知識(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01(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	●ポリゴンモデリングの基礎知識(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	9	●マテリアル/テクスチャ応用実習2(教科書-Chapter7[UV展開])
10	●ポリゴンモデリングの基礎知識(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	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	●ポリゴンモデリングの基礎知識(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	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	●ポリゴンモデリングの基礎知識(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	12	●基礎課題演習1(指定課題1-回転体モデリング(カップ)と質感設定)
13	●ポリゴンモデリングの基礎知識(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	13	●基礎課題演習2(指定課題2-ブーリアンモデリング(ダイス)と質感設定)
14	●ポリゴンモデリングの基礎知識(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	14	●基礎課題演習3(指定課題3-ブーリアンモデリング(色鉛筆)と質感設定)
15	●ポリゴンモデリングの基礎知識(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	15	●基礎課題演習4(指定課題4-回転体モデリング(Pボトル)と質感設定)
16	●ポリゴンモデリングの基礎知識(教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2026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	動画撮影実習	学年	1 単位数 1
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. プレとボケ [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	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定		
担当教員	幸坂 等	実務経験	○
実務内容	スポーツ、ブライダルの撮影、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	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	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② グループ毎に撮影実習	14	学年末制作⑦ 課題発表
15	ジンバルを使った撮影③ 応用的な使い方	15	学年末制作⑧ 課題発表／総括
16	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

2026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 4
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口		
授業概要	[前期] 1. イラストが描ける程度にPhotoshopなどのソフト・機能を利用できるようにする(ソフトの習熟) [前期] 2. 人体や物体の構造を理解する [前期] 3. アイデアを言語化し、デザインとして他者へ的確に伝える力をつける		
	[後期] 1. 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] 2. 形、陰影、質感を理解し、様々な物体を描けるようにする。 [後期] 3. 用途に応じてソフトの機能を使いこなし、制作する		
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 ●課題提出率
備考	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定		
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 clipstudioの使い方	1	オリエンテーション/グループ制作説明
2	キャラクターデザイン基礎(クロッキー)	2	グループ制作(企画立案)
3	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン(ブレインストーミング)	3	グループ制作(企画プレゼン)
4	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン(ラフ作成)	4	グループ制作(仕様作成・デザイン設計)
5	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン(ディテール設計・カラー設計)	5	グループ制作(UI・キャラクターデザイン作成)
6	表情の描き分け	6	グループ制作(UI・キャラクターデザイン作成)
7	全身ポーズイラスト(ラフ・線画清書)	7	グループ制作(デザイン実装)
8	全身ポーズイラスト(色塗り)	8	グループ制作(デバッグ・調整)
9	デフォルメキャラ制作(ラフ・線画清書)	9	グループ制作(発表・講評)
10	全身ポーズイラスト(色塗り)	10	質感描画(土・草・木)
11	キービジュアルイラスト制作(ラフ)	11	質感描画(土・草・木)
12	キービジュアルイラスト制作(線画清書)	12	質感描画(コンクリート・金属・ガラス)
13	キービジュアルイラスト制作(色塗り)	13	質感描画(コンクリート・金属・ガラス)
14	キービジュアルイラスト制作(色塗り)	14	就職活動にむけた作品制作
15	イラスト制作(仕上げ)	15	就職活動にむけた作品制作
16	講評・前期まとめ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026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 (デッサン)	学年	1	単位数	2
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(※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)×2~4、A3セント紙	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技 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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17(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18(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19(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20(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21(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22(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23(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24(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25(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26(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27(応用練習-人体胸像の描写⑤) -ジャンヌダルク胸像実習3
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28(応用練習-人体胸像の描写⑥) -アリアス胸像実習1
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29(応用練習-人体胸像の描写⑥) -アリアス胸像実習2
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30(応用練習-人体胸像の描写⑥) -アリアス胸像実習3
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	予備日(デジタル制作等)
16	鉛筆素描-基礎実習16(基礎練習-風景の描写) -自然物(大通公園内)実習(※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			

2026年度		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 2
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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定		
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	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）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 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	2
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. Premiere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 [後期] 3. 課題制作③ [後期] 4. 進級課題制作				
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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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（リリースビデオ）
5	AfterEffects基本操作（教科書）	5	課題制作②（リリースビデオ）
6	AfterEffects基本操作（教科書）	6	課題制作②（リリースビデオ）
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）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	デジタル演習	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. Premiere基本操作 [前期] 2. Premiere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 [後期] 4. 進級課題制作				
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「クリエイティブ演習」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	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）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	クリエイティブ演習 (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				
	[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「デジタル演習」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	●オブリクチュアル演習計画/●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09 (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	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01(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10 (モデリング) (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02(教科書-Chapter3[背景モデリング])	4	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03(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11 (モデリング) (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04(教科書-Chapter3[背景モデリング])	6	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05(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12 (モデリング) (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01(教科書-Chapter4[モデルに質感設定])	8	ター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])
9	●ポリゴンモデリング応用実習01 (キャラクター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	9	●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])
10	ター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	10	●マテリアル/テクスチャ応用実習2 (教科書-Chapter7[UV展開])
11	ター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	11	●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])
12	ター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	12	●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])
13	ター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	13	●基礎課題演習1 (指定課題1-回転体モデリング(カップ)と質感設定)
14	ター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	14	●基礎課題演習2 (指定課題2-ブーリアンモデリング(ダイス)と質感設定)
15	ター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	15	●基礎課題演習3 (指定課題3-ブーリアンモデリング(色鉛筆)と質感設定)
16	ター) (教科書-Chapter5[キャラクターモデリング])	15	●基礎課題演習4 (指定課題4-回転体モデリング(Pボトル)と質感設定)
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 MVクリエイター 専攻 シラバス			
授業名	動画撮影実習	学年	1 単位数 1
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. プレとボケ [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	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定		
担当教員	幸坂 等	実務経験	○
実務内容	スポーツ、ブライダルの撮影、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	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	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② グループ毎に撮影実習	14	学年末制作⑦ 課題発表
15	ジンバルを使った撮影③ 応用的な使い方	15	学年末制作⑧ 課題発表／総括
16	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

2026年度		MVクリエイター 専攻 シラバス		
授業名	楽曲制作1	学年	1 単位数	2
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	※ ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定			
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 システムエクスクル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のレイトについて、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みる	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		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度		MVクリエイター 専攻 シラバス	
授業名	音楽編集1	学年	1 単位数
			2
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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定		
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	シーケンス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、空間系、フィルター系
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		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	音楽編集2	学年	1	単位数	2
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。 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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で何ができるか、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	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。	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	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
15	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	15	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。
16	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			

2026年度 AI&ゲームプログラマー 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	2
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の基礎的な情報や知識を学ぶ [前期] 2. プログラムコード基礎習得 [前期] 3. アルゴリズム概念理解				
	[後期] 1. AIの基礎理解と利用方法の習得・関連ツールの利用及び習得 [後期] 2. AI学習の促進及び情報更新・AI利用における制作活動 [後期] 3. 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] 4. 就職活動の一貫として利用できる作品制作を行う				
教科書	なし AIツール各種	成績評価	提出課題による査定 授業態度・出席率・意欲		
備考	※一部「プログラミング基礎1,2」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	AI概要基礎・コード生成
2	プログラム基礎学習	2	コード生成・AIツール・ノベル作品制作
3	プログラム基礎学習	3	コード生成・AIツール・ノベル作品制作
4	プログラム基礎学習	4	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
5	プログラム基礎学習	5	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
6	プログラム基礎学習	6	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
7	プログラム基礎学習	7	コード生成・AIツール・ムービー制作
8	プログラム基礎学習	8	コード生成・AIツール・ムービー制作
9	プログラム基礎学習	9	コード生成・AIツール・ムービー制作
10	プログラム基礎学習	10	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
11	プログラム基礎学習	11	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
12	プログラム基礎学習	12	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
13	プログラム基礎学習	13	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
14	プログラム基礎学習	14	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
15	プログラム基礎学習	15	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
16	プログラム基礎学習		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 AI&ゲームプログラマー 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	2
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 [後期] 4. 進級課題制作				
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	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	Premire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	Premire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	Premire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	Premire基本操作（教科書）	4	映像演出技法の基礎③(音響技法)
5	Premire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	Premire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	Premire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	Premire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	Premire応用技術（動画配信技術概要）	9	課題制作③（youtube動画広告）
10	Premire応用技術（音響活用概要）	10	課題制作③（youtube動画広告）
11	Premire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）		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 AI&ゲームプログラマー 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	2
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の基礎的な情報や知識を学ぶ [前期] 2. プログラムコード基礎習得 [前期] 3. アルゴリズム概念理解				
	[後期] 1. AIの基礎理解と利用方法の習得・関連ツールの利用及び習得 [後期] 2. AI学習の促進及び情報更新・AI利用における制作活動 [後期] 3. 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] 4. 就職活動の一貫として利用できる作品制作を行う				
教科書	なし AIツール各種	成績評価	提出課題による査定 授業態度・出席率・意欲		
備考	※一部「プログラミング基礎2」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	AI概要基礎・コード生成
2	プログラム基礎学習	2	コード生成・AIツール・ノベル作品制作
3	プログラム基礎学習	3	コード生成・AIツール・ノベル作品制作
4	プログラム基礎学習	4	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
5	プログラム基礎学習	5	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
6	プログラム基礎学習	6	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
7	プログラム基礎学習	7	コード生成・AIツール・ムービー制作
8	プログラム基礎学習	8	コード生成・AIツール・ムービー制作
9	プログラム基礎学習	9	コード生成・AIツール・ムービー制作
10	プログラム基礎学習	10	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
11	プログラム基礎学習	11	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
12	プログラム基礎学習	12	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
13	プログラム基礎学習	13	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
14	プログラム基礎学習	14	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
15	プログラム基礎学習	15	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
16	プログラム基礎学習		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 AI&ゲームプログラマー 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	2
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の基礎的な情報や知識を学ぶ [前期] 2. プログラムコード基礎習得 [前期] 3. アルゴリズム概念理解				
	[後期] 1. AIの基礎理解と利用方法の習得・関連ツールの利用及び習得 [後期] 2. AI学習の促進及び情報更新・AI利用における制作活動 [後期] 3. 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] 4. 就職活動の一貫として利用できる作品制作を行う				
教科書	なし AIツール各種	成績評価	提出課題による査定 授業態度・出席率・意欲		
備考	※一部「プログラミング基礎1」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	AI概要基礎・コード生成
2	プログラム基礎学習	2	コード生成・AIツール・ノベル作品制作
3	プログラム基礎学習	3	コード生成・AIツール・ノベル作品制作
4	プログラム基礎学習	4	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
5	プログラム基礎学習	5	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
6	プログラム基礎学習	6	コード生成・AIツール・テーマ作品制作
7	プログラム基礎学習	7	コード生成・AIツール・ムービー制作
8	プログラム基礎学習	8	コード生成・AIツール・ムービー制作
9	プログラム基礎学習	9	コード生成・AIツール・ムービー制作
10	プログラム基礎学習	10	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
11	プログラム基礎学習	11	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
12	プログラム基礎学習	12	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 1
13	プログラム基礎学習	13	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
14	プログラム基礎学習	14	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
15	プログラム基礎学習	15	コード生成・AIツール・チーム共同作品制作 2
16	プログラム基礎学習		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 AI&ゲームプログラマー 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	2
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。 [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(必要に応じて、資料配布)	成績評価	課題提出		
備考	長期休暇中は、定期的に課題の提出を行う。 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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 (マルチプレイヤー化)
8	フルーツコレクション (プレハブ化、クローニング、オブジェクトの破棄)	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	未消化課題消化日	13	人体モデル (アニメータ)
14	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)	14	パーティクル (花火と爆発)
15	じゃんけん (勝敗判定)	15	未消化課題消化日
16	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			

2026年度 AI&ゲームプログラマー 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。 [後期] 3. 基本的なAIの機能を、ゲームに実装できる。				
教科書	なし(必要に応じて、資料配布)	成績評価	課題提出		
備考	長期休暇中は、定期的に課題の提出を行う。 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	クラスとオブジェクト
2	変数、定数、演算	2	クラスの継承とインタフェース
3	順次処理・分岐処理	3	シューティングゲーム (基本部分の実装)
4	反復処理	4	シューティングゲーム (オブジェクトプールの実装)
5	ストーリー・ゲーム	5	シューティングゲーム (InputSystemを使った入力の抽象化)
6	3目ならべ (配列の利用)	6	シューティングゲーム (シングルトンを使ったゲームマネージャ)
7	15ゲーム (基本部分の実装)	7	未消化課題消化日
8	15ゲーム (配列とマップの利用)	8	パックマン (基本部分の実装)
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)
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	落ちもの (連鎖消滅)	14	テニス (AIAgentを使った対戦相手の動作学習)
15	状態マシン	15	未消化課題消化日
16	未消化課題消化日	16	-----
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

2026年度 AI&ゲームプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	AI概論	学年	1	単位数	4
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の理解に基づき更に研究をする [後期] 2. グループによる作品制作実習を通して、AIのスキルを向上する。 [後期] 3. AIを実際の制作事例の中で使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	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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/「AI STUDIO」導入準備 ～AI STUDIO [100-1-005]-「問題解決の考え方を知ろう」1)	1	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習01)
2	●AI STUDIO [100-1-005] -「問題解決の考え方を知ろう」2	2	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習02)
3	●AI STUDIO [100-1-001] -「身近なAIを知ろう」	3	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習03)
4	●AI STUDIO [100-1-002] -「AIの歴史・構造を知ろう」	4	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習04)
5	●AI STUDIO [100-1-006] -「識別系AIを知ろう」	5	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習05)
6	●AI STUDIO [100-1-007] -「予測系AIを知ろう」	6	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習06)
7	●AI STUDIO [100-1-010] -「生成系AIを知ろう」	7	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習07)
8	●AI STUDIO [100-1-009] -「会話系AIを知ろう」	8	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習08)
9	●AI STUDIO [100-1-014]-「AIと著作権」 /AI STUDIO [100-1-004]-「AIを巡る法規制とAI倫理」	9	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習09)
10	●AI STUDIO [100-1-016] -「AIとセキュリティ」	10	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習10)
11	●AI STUDIO [100-1-015] -「就職活動にAIを活用してみよう」	11	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習11)
12	●AI STUDIO [100-1-018] -「AIを利用したSNSの運用」	12	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習12)
13	●AI STUDIO [110-1-007] -「生成AIを用いたプレゼンテーション作成」	13	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習13)
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	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習14)
15	●AI STUDIO [100-1-017] -「ビジネスシーンで使える生成AIの活用方法」	15	○AI概論応用実習 (AIのスキルを用いたグループ作品制作実習15)
16	●AI STUDIO [110-1-009] -「AIを用いたアンケート結果分析をしてみよう」	16	
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

2026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	プロジェクトワーク3	学年	2	単位数	2
授業目的	[前期] ポートフォリオ作成 / [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. 企業選定 [前期] 2. 履歴書準備 [前期] 3. ポートフォリオサイト構築				
	[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	※一部「デジタル演習3」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
担当教員	神林 慎治 / キャリアセンタースタッフ		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ター、映像ディレクター、専門学校教員 / 専門学校キャリアセンター就職関連業務				

前 期		後 期	
1	就職に向けての企業選定	1	業界・企業研究
2	就職に向けての企業選定	2	合同企業説明会
3	就職に向けての企業選定	3	企業説明会・企業研究01
4	自己分析	4	企業説明会・企業研究02
5	自己分析	5	受験指導、履歴書添削、面接練習01
6	履歴書準備	6	受験指導、履歴書添削、面接練習02
7	履歴書準備	7	受験指導、履歴書添削、面接練習03
8	ポートフォリオのテンプレート制作	8	受験指導、履歴書添削、面接練習04
9	ポートフォリオのテンプレート制作	9	受験指導、履歴書添削、面接練習05
10	ポートフォリオのテンプレート制作	10	受験指導、履歴書添削、面接練習06
11	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	11	受験指導、履歴書添削、面接練習07
12	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	12	受験指導、履歴書添削、面接練習08
13	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	13	受験指導、履歴書添削、面接練習09
14	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	14	受験指導、履歴書添削、面接練習10
15	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	15	受験指導、履歴書添削、面接練習11
16	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	16	受験指導、履歴書添削、面接練習12
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			

2026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	[前期] プロジェクトワーク4 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム制作実習 / [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ゲーム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. ゲーム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じて、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じて、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5」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定			
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			

2026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	[前期] プロジェクトワーク5 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム制作実習 / [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ゲーム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. ゲーム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じて、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じて、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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定			
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			

2026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	[前期] デジタル演習3 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	2
授業目的	[前期] ポートフォリオ作成 / [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. 企業選定 [前期] 2. 履歴書準備 [前期] 3. ポートフォリオサイト構築				
	[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	※一部「プロジェクトワーク3」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
担当教員	神林 慎治 / キャリアセンタースタッフ	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ター、映像ディレクター、専門学校教員 / 専門学校キャリアセンター就職関連業務				

前 期		後 期	
1	就職に向けての企業選定	1	業界・企業研究
2	就職に向けての企業選定	2	合同企業説明会
3	就職に向けての企業選定	3	企業説明会・企業研究01
4	自己分析	4	企業説明会・企業研究02
5	自己分析	5	受験指導、履歴書添削、面接練習01
6	履歴書準備	6	受験指導、履歴書添削、面接練習02
7	履歴書準備	7	受験指導、履歴書添削、面接練習03
8	ポートフォリオのテンプレート制作	8	受験指導、履歴書添削、面接練習04
9	ポートフォリオのテンプレート制作	9	受験指導、履歴書添削、面接練習05
10	ポートフォリオのテンプレート制作	10	受験指導、履歴書添削、面接練習06
11	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	11	受験指導、履歴書添削、面接練習07
12	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	12	受験指導、履歴書添削、面接練習08
13	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	13	受験指導、履歴書添削、面接練習09
14	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	14	受験指導、履歴書添削、面接練習10
15	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	15	受験指導、履歴書添削、面接練習11
16	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	16	受験指導、履歴書添削、面接練習12
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			

2026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	[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	●企業資料等	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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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			

2026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	[前期] 作品制作1 / [後期] 卒業制作	学年	2
		単位数	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム制作実習 / [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ゲーム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. ゲーム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じて、コミュニケーション能力の向上を図る。		
授業概要	[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じて、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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定		
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			

2026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	[前期] キャラクターデザイン2 / [後期] 卒業制作	学年	1	単位数	8
授業目的	[前期] ポートフォリオのための作品制作/ [後期] ポートフォリオ制作・卒業制作				
授業概要	[前期] 1. 就職活動に向けて、ポートフォリオに入れる作品点数を増やす [前期] 2. ポートフォリオ制作 [前期] 3. 共同制作でコミュニケーション能力と協業で作品を完成させるための調整力を向上させる				
	[後期] 1. ポートフォリオ制作 [後期] 2. 卒業制作としてこれまでの集大成として作品を制作する				
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 ●授業態度・出席率		
備考	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	1	卒業制作 (企画) ポートフォリオ制作
2	ゲーム制作 (企画会議) ポートフォリオ制作	2	卒業制作 (企画プレゼン) ポートフォリオ制作
3	ゲーム制作 (企画書作成・プレゼン) ポートフォリオ制作	3	卒業制作 (スケジュール計画) ポートフォリオ制作
4	ゲーム制作 (キャラクターデザイン・ラフ作成) ポートフォリオ制作	4	卒業制作 (制作作業) ポートフォリオ制作
5	ゲーム制作 (キャラクターデザイン・ラフ作成) ポートフォリオ制作	5	卒業制作 (制作作業) ポートフォリオ制作
6	ゲーム制作 (UIデザイン・3Dモデル作成) ポートフォリオ制作	6	卒業制作 (制作作業) ポートフォリオ制作
7	ゲーム制作 (UIデザイン・3Dモデル作成) ポートフォリオ制作	7	卒業制作 (制作作業) ポートフォリオ制作
8	ゲーム制作 (UIデザイン・3Dモデル作成) ポートフォリオ制作	8	卒業制作 (制作作業) ポートフォリオ制作
9	ゲーム制作 (UIデザイン・3Dモデル作成) ポートフォリオ制作	9	卒業制作 (制作作業) ポートフォリオ制作
10	ゲーム制作 (UIデザイン・3Dモデル作成) ポートフォリオ制作	10	卒業制作 (制作作業) ポートフォリオ制作
11	ゲーム制作 (UIデザイン・3Dモデル作成) ポートフォリオ制作	11	卒業制作 (制作作業) ポートフォリオ制作
12	ゲーム制作 (unityへ実装、調整) ポートフォリオ制作	12	卒業制作 (完成にむけて調整) ポートフォリオ制作
13	ゲーム制作 (unityへ実装、調整) ポートフォリオ制作	13	卒業制作 (展示) ポートフォリオ制作
14	ゲーム制作 (unityへ実装、調整) ポートフォリオ制作	14	ポートフォリオ制作
15	ゲーム制作 (デバッグ、調整) ポートフォリオ制作	15	ポートフォリオ制作
16	ゲーム制作 (デバッグ、調整) ポートフォリオ制作	16	ポートフォリオ制作
17	ゲーム制作 (発表・講評) ポートフォリオ制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2026年度 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	学年	2 単位数 2
授業目的	[前期] ポートフォリオ作成 / [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. 企業選定 [前期] 2. 履歴書準備 [前期] 3. ポートフォリオサイト構築		
	[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	※一部「デジタル演習3」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定		
担当教員	神林 慎治 / キャリアセンタースタッフ	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ター、映像ディレクター、専門学校教員 / 専門学校キャリアセンター就職関連業務		

前 期		後 期	
1	就職に向けての企業選定	1	業界・企業研究
2	就職に向けての企業選定	2	合同企業説明会
3	就職に向けての企業選定	3	企業説明会・企業研究01
4	自己分析	4	企業説明会・企業研究02
5	自己分析	5	受験指導、履歴書添削、面接練習01
6	履歴書準備	6	受験指導、履歴書添削、面接練習02
7	履歴書準備	7	受験指導、履歴書添削、面接練習03
8	ポートフォリオのテンプレート制作	8	受験指導、履歴書添削、面接練習04
9	ポートフォリオのテンプレート制作	9	受験指導、履歴書添削、面接練習05
10	ポートフォリオのテンプレート制作	10	受験指導、履歴書添削、面接練習06
11	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	11	受験指導、履歴書添削、面接練習07
12	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	12	受験指導、履歴書添削、面接練習08
13	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	13	受験指導、履歴書添削、面接練習09
14	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	14	受験指導、履歴書添削、面接練習10
15	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	15	受験指導、履歴書添削、面接練習11
16	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	16	受験指導、履歴書添削、面接練習12
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

2026年度 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	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム制作実習 / [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ゲーム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. ゲーム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じて、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じて、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5」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定			
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			

2026年度		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5 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム制作実習 / [後期] 卒業制作(映像制作実習)				
授業概要	<p>[前期] 1. デジタルを積極的に使用したゲーム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. ゲーム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じて、コミュニケーション能力の向上を図る。</p> <p>[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じて、コミュニケーション能力の向上を図る。</p>				
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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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) -企画書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) -企画書のブレインストーミング/企画書の企画書のまとめ
3	映像作品制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画書のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画書から導かれる、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) -企画書から導かれる、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			

2026年度 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 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	2
授業目的	[前期] ポートフォリオ作成 / [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. 企業選定 [前期] 2. 履歴書準備 [前期] 3. ポートフォリオサイト構築				
	[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	※一部「プロジェクトワーク3」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
担当教員	神林 慎治 / キャリアセンタースタッフ	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ター、映像ディレクター、専門学校教員 / 専門学校キャリアセンター就職関連業務				

前 期		後 期	
1	就職に向けての企業選定	1	業界・企業研究
2	就職に向けての企業選定	2	合同企業説明会
3	就職に向けての企業選定	3	企業説明会・企業研究01
4	自己分析	4	企業説明会・企業研究02
5	自己分析	5	受験指導、履歴書添削、面接練習01
6	履歴書準備	6	受験指導、履歴書添削、面接練習02
7	履歴書準備	7	受験指導、履歴書添削、面接練習03
8	ポートフォリオのテンプレート制作	8	受験指導、履歴書添削、面接練習04
9	ポートフォリオのテンプレート制作	9	受験指導、履歴書添削、面接練習05
10	ポートフォリオのテンプレート制作	10	受験指導、履歴書添削、面接練習06
11	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	11	受験指導、履歴書添削、面接練習07
12	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	12	受験指導、履歴書添削、面接練習08
13	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	13	受験指導、履歴書添削、面接練習09
14	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	14	受験指導、履歴書添削、面接練習10
15	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	15	受験指導、履歴書添削、面接練習11
16	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	16	受験指導、履歴書添削、面接練習12
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			

2026年度 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	●企業資料等	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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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

2026年度		MVクリエイター 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作1 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム制作実習 / [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ゲーム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. ゲーム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 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定			
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			

2026年度 MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	[前期] 作品制作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「作品制作3」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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してハーモナイズする。第一回
13	基本的なブルースからII m-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II m/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II m/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

2026年度 MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	[前期] 作品制作3 / [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「作品制作2」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	エラスティックプロパティ
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 LAB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			

2026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	2 単位数 2
授業目的	[前期] ポートフォリオ作成 / [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. 企業選定 [前期] 2. 履歴書準備 [前期] 3. ポートフォリオサイト構築		
	[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	※一部「AI概論2」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定		
担当教員	山中 哲也 / キャリアセンタースタッフ	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 / キャリアセンター就職関連業務		

前 期		後 期	
1	就職に向けての企業選定	1	業界・企業研究
2	就職に向けての企業選定	2	合同企業説明会
3	就職に向けての企業選定	3	企業説明会・企業研究01
4	自己分析	4	企業説明会・企業研究02
5	自己分析	5	受験指導、履歴書添削、面接練習01
6	履歴書準備	6	受験指導、履歴書添削、面接練習02
7	履歴書準備	7	受験指導、履歴書添削、面接練習03
8	ポートフォリオのテンプレート制作	8	受験指導、履歴書添削、面接練習04
9	ポートフォリオのテンプレート制作	9	受験指導、履歴書添削、面接練習05
10	ポートフォリオのテンプレート制作	10	受験指導、履歴書添削、面接練習06
11	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	11	受験指導、履歴書添削、面接練習07
12	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	12	受験指導、履歴書添削、面接練習08
13	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	13	受験指導、履歴書添削、面接練習09
14	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	14	受験指導、履歴書添削、面接練習10
15	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	15	受験指導、履歴書添削、面接練習11
16	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	16	受験指導、履歴書添削、面接練習12
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

2026年度 AIプログラマー 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	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム制作実習 / [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ゲーム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. ゲーム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じて、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じて、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5」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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			

2026年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	[前期] プロジェクトワーク5 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム制作実習 / [後期] 卒業制作(作品制作実習)				
授業概要	[前期] 1. チームで、ソフトウェアの開発ができる。 [前期] 2. 展示、および不特定多数の人にプレイされても破綻しないゲームを作成できる。 [前期] 3. チーム内でのコミュニケーション、意思伝達ができる。				
	[後期] 1. チームで、ソフトウェアの開発ができる。 [後期] 2. 効率の良い開発、およびデバッグができる。 [後期] 3. 変更に強いコード設計ができる。				
教科書	なし(必要に応じて、資料配布)	成績評価	課題提出		
備考	※他専攻「プロジェクトワーク5」と並行授業、一部「プロジェクトワーク4」と連動した内容(※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定) チームによる作品制作を行う。必要に応じて、アドバイス、および進捗管理を行う。完成した作品は、学校祭などで展示を行う。				
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	前期作品制作 (企画とスケジュールリング)	1	後期作品制作 (企画とスケジュールリング、設計、作業分担)
2	前期作品制作 (企画立案)	2	後期作品制作 (開発)
3	前期作品制作 (開発)	3	後期作品制作 (開発)
4	前期作品制作 (開発)	4	後期作品制作 (開発)
5	前期作品制作 (進捗報告会)	5	後期作品制作 (進捗報告会、および開発体制見直し)
6	前期作品制作 (開発)	6	後期作品制作 (開発)
7	前期作品制作 (開発)	7	後期作品制作 (開発)
8	前期作品制作 (開発)	8	後期作品制作 (開発)
9	前期作品制作 (開発)	9	後期作品制作 (開発とデバッグ)
10	前期作品制作 (進捗報告会)	10	後期作品制作 (開発とデバッグ)
11	前期作品制作 (開発とデバッグ)	11	後期作品制作 (開発とデバッグ)
12	前期作品制作 (開発とデバッグ)	12	後期作品制作 (進捗報告会、および新規追加機能の凍結)
13	前期作品制作 (進捗報告会、および新規追加機能の凍結)	13	後期作品制作 (デバッグ)
14	前期作品制作 (デバッグ)	14	後期作品制作 (デバッグ)
15	前期作品制作 (デバッグ)	15	後期作品制作 (作品プレゼン準備)
16	前期作品制作 (作品プレゼン準備)	16	後期作品制作 (作品プレゼンと振り返り)
17	前期作品制作 (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

2026年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	[前期] AI概論2 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	2
授業目的	[前期] ポートフォリオ作成 / [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. 企業選定 [前期] 2. 履歴書準備 [前期] 3. ポートフォリオサイト構築				
	[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	※一部「プロジェクトワーク3」と連動した内容 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
担当教員	山中 哲也 / キャリアセンタースタッフ	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 / キャリアセンター就職関連業務				

前 期		後 期	
1	就職に向けての企業選定	1	業界・企業研究
2	就職に向けての企業選定	2	合同企業説明会
3	就職に向けての企業選定	3	企業説明会・企業研究01
4	自己分析	4	企業説明会・企業研究02
5	自己分析	5	受験指導、履歴書添削、面接練習01
6	履歴書準備	6	受験指導、履歴書添削、面接練習02
7	履歴書準備	7	受験指導、履歴書添削、面接練習03
8	ポートフォリオのテンプレート制作	8	受験指導、履歴書添削、面接練習04
9	ポートフォリオのテンプレート制作	9	受験指導、履歴書添削、面接練習05
10	ポートフォリオのテンプレート制作	10	受験指導、履歴書添削、面接練習06
11	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	11	受験指導、履歴書添削、面接練習07
12	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	12	受験指導、履歴書添削、面接練習08
13	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	13	受験指導、履歴書添削、面接練習09
14	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	14	受験指導、履歴書添削、面接練習10
15	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	15	受験指導、履歴書添削、面接練習11
16	ポートフォリオサイトの制作 (Wix)	16	受験指導、履歴書添削、面接練習12
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

2026年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	[前期] 検定対策 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] コンピュータやITについての基礎知識を学ぶ / [後期] 卒業制作(作品制作実習)				
授業概要	[前期] 1. 就職試験で必要とされるITパスポートレベル、および基本情報試験の一部の知識を理解できる。 [前期] 2. コンピュータシステムがどのように動作しているかを理解して、効率のよいコードに反映させることができる。				
	[後期] 1. 就職試験で必要とされるITパスポートレベル、および基本情報試験の一部の知識を理解できる。 [後期] 2. コンピュータシステムがどのように動作しているかを理解して、効率のよいコードに反映させることができる。				
教科書	なし(必要に応じて、資料配布)	成績評価	PCによる知識定着確認テスト		
備考	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	コンピュータハードウェア (概要)	1	ネットワーク (概論)
2	コンピュータハードウェア (入力装置)	2	ネットワーク (ハードウェア要素とトポロジ)
3	コンピュータハードウェア (出力装置)	3	ネットワーク (プロトコルとレイヤ構造)
4	コンピュータハードウェア (外部記憶装置)	4	ネットワーク (規模によるネットワークの分類)
5	コンピュータハードウェア (内部記憶装置)	5	ネットワーク (アプリケーションレイヤ)
6	コンピュータハードウェア (CPU)	6	ネットワーク (DNS)
7	コンピュータハードウェア (システムバス)	7	ネットワーク (管理コマンド)
8	CPUによる命令実行のメカニズム	8	まとめと振り返り
9	CPU高速化の技術	9	データベース (概要)
10	コンピュータシステムの性能評価	10	データベース (データベースの目的と種類)
11	コンピュータソフトウェア (概要)	11	データベース (SQL)
12	コンピュータソフトウェア (アプリケーション)	12	データベース (C#によるデータベースアプリケーション)
13	コンピュータソフトウェア (言語)	13	データベース (PHP+Javascriptによるデータベースアプリケーション)
14	コンピュータソフトウェア (デバイスドライバとOS)	14	データベース (PHP+Javascriptによるデータベースアプリケーション)
15	仮想記憶のしくみ	15	まとめと振り返り
16	まとめと振り返り	16	知識定着確認テスト
17	知識定着確認テスト		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2026年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	[前期] プログラミング応用1 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] AIによる様々なツールと作品制作についての理解を深める / [後期] 卒業制作(作品制作実習)				
授業概要	[前期] 1. 1年次で学んだ技術・知識をもとに制作を行う				
	[前期] 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				
	[前期] 3. 就職活動の一貫として利用できる作品制作を行う				
	[前期] 4. チームでの共同開発を行い作品制作を行う				
授業概要	[後期] 1. 1年次で学んだ技術・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				
	[後期] 3. 就職活動の一貫として利用できる作品制作を行う				
	[後期] 4. チームでの共同開発を行い作品制作を行う				
教科書	なし AIツール各種	成績評価	提出課題による査定 授業態度・出席率・意欲		
備考	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	1	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
2	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	2	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
3	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	3	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
4	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	4	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
5	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	5	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
6	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	6	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
7	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	7	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
8	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	8	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
9	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	9	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
10	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	10	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
11	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	11	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
12	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	12	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
13	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	13	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
14	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	14	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
15	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	15	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
16	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	16	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
17	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	[前期] プログラミング応用2 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] AIによる様々なツールと作品制作についての理解を深める / [後期] 卒業制作(作品制作実習)				
授業概要	[前期] 1. 1年次で学んだ技術・知識をもとに制作を行う [前期] 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 [前期] 3. 就職活動の一貫として利用できる作品制作を行う [前期] 4. チームでの共同開発を行い作品制作を行う				
	[後期] 1. 1年次で学んだ技術・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 [後期] 3. 就職活動の一貫として利用できる作品制作を行う [後期] 4. チームでの共同開発を行い作品制作を行う				
教科書	なし AIツール各種	成績評価	提出課題による査定 授業態度・出席率・意欲		
備考	※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	1	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
2	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	2	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
3	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	3	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
4	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	4	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
5	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	5	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
6	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	6	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
7	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	7	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
8	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	8	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
9	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	9	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
10	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	10	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
11	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	11	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
12	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	12	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
13	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	13	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
14	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	14	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
15	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	15	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
16	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作	16	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作
17	コード生成・AIツール・個人制作・ チーム共同作品制作		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 AIプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	[前期] プログラミング応用3 / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] プログラム設計の様々な知識とスキルを学ぶ / [後期] 卒業制作(作品制作実習)				
授業概要	[前期] 1. 変更に対応しやすいコード設計ができる。 [前期] 2. オブジェクト指向とデザインパターンを理解できる。 [前期] 3. [前期] 4.				
	[後期] 1. 変更に対応しやすいコード設計ができる。 [後期] 2. オブジェクト指向とデザインパターンを理解できる。 [後期] 3. [後期] 4.				
教科書	なし(必要に応じて、資料配布)	成績評価	課題提出		
備考	後半は、前半に習得した知識をもとに、ミニゲームの製作を行う。 ※夏季・冬季休暇での制作課題による自主学修時間を設定				
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	オブジェクト指向と、継承・委譲	1	イベントドリブンなプログラムとは
2	デザインパターンとは	2	デリゲートによるイベントハンドル(1)
3	SOLIDルール	3	デリゲートによるイベントハンドル(1)
4	オブジェクトプール(1)	4	イベントキューを利用したイベントハンドル(1)
5	オブジェクトプール(2)	5	イベントキューを利用したイベントハンドル(3)
6	シングルトンを使ったスコア管理とタイマー	6	機械学習の利用
7	シングルトンと、DontDestroyOnLoad	7	UnityとGoogle CoLabとの連携
8	Publisher-Subscriberパターン(1)	8	Unity ML Agentの利用(1)
9	Publisher-Subscriberパターン(2)	9	Unity ML Agentの利用(2)
10	状態マシン(1)	10	Unity ML Agentの利用(3)
11	状態マシン(2)	11	Unity ML Agentの利用(4)
12	個人作品制作 (企画)	12	個人作品制作 (開発)
13	個人作品制作 (開発)	13	個人作品制作 (開発)
14	個人作品制作 (開発)	14	個人作品制作 (開発とデバッグ)
15	個人作品制作 (開発とデバッグ)	15	個人作品制作 (デバッグ)
16	個人作品制作 (デバッグ)	16	作品プレゼンテーション
17	作品プレゼンテーション		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります