

# 2025年度 科別シラバス概要

科	デザインビジネス		
コース	イラストデザイン	学年	1
履修年限	2年制		

教科主任	伊藤 深志
担任	伊藤 深志

本コースはゲーム業界のグラフィック系に関わる技術を中心に授業構成。1年次では基礎となるデッサン力と各ソフトの技術を修得し、社会人として必要なマナーの習得を目指す。

	ビジュアルデザイン科目							専門関連科目		流通専門科目	
授業名	2DCG I	3DCG I	デッサン I	Photoshop I	映像 I	グラフィック I	ゲームグラフィック I	色彩学 I	制作展実習 I		
担当教師	新井	新井・伊藤	児玉・宮原	伊藤	西澤旭	西澤英	児玉	加藤	新井・伊藤		
実務教員	○	○			○	○		○	○		
単位数	4	4	5	1	2	2	4	1	4		
授業概要	ビジュアルコンテンツにとって世界観を決定付ける背景に意識を向ける。そのために必要な日常を観察・幅広い視野を身につける。	3DCGツールに慣れ、簡単なポリゴンモデル作成が出来る事を目指す。また、ツール習得だけでなく、リファレンスの集め方を学び、準備の大切さも学びます。	造形表現の基礎であるデッサン力を培う。物の見方や画材の使い方、構図、パースなどについて初歩から徐々に高度な内容に挑戦する。	Photoshopの基本操作を学び、Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード合格を目指す。またイラスト作成における要点などを学びます。	映像制作に必要な業界標準ソフトであるAfterEffects・Premiereを用いて、チュートリアル、オリジナル制作を繰り返す。	自分が思いついたデザインを思い通りに表現できるように、ビジュアル表現を自在にできる人材を目指す。表現の手段としてのイラストレーター/フォト	ゲーム会社就職試験の過去問の研究を通して、実践的な構図やキャラクターデザインの描き分けなどの学習をします。	目的にあったカラーコーディネーションを実現するために、色の性質を知り、本質を理解し、広い視野での応用を可能にする学習を座学・演習にて行う。	制作展テーマ及び各自の就職先を意識して、PFとして通用するコンセプト・資料・作品を制作する。長期的な計画に沿って大作を制作するプロセスを学ぶ。		
構成比	9%	9%	15%	3%	9%	9%	9%	3%	12%		
検定 (※印は必須)	日本ゲーム検定イラスト	日本ゲーム検定3D		Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード※ 日本ゲーム検定イラスト (※3D検定と選択)		illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード※		色彩検定3級※			

	一般科目					
授業名	マナー・プロトコール I	キャリアデザイン I	フォーラム I	プレゼン I	校外研修 I	自主単位ゼミ I
担当教師	高沢	宮澤	担任	担任	担任	ゼミ担当教師
実務教員	○					
単位数	1	1	2	1	1	1
授業概要	人生において必要とされる「人間関係力」をマナーを通して学びます。社会人としてのルール、スキルも実技を交えて学びます。	コミュニケーション能力開発のための自己理解、就活解禁にむけて履歴書、面接、電話対応の他、個別対応でサポート体制を強化していく。	外部講師を招いてプロの目線での講義やワークショップの実施。人間性や社会性を養う。	テーマに基づき各自PowerPoint等を利用して共感を得るプレゼンが出来るように年間を通してスキルアップを図る	学校が定める各種研修やイベントへの参加	自分の取りたいジャンルのゼミに参加し自主性を醸成すべく授業。
構成比	3%	3%	6%	3%	3%	3%
検定 (※印は必須)	マナープロトコール3級※					

