

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	2
履修年限	3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メインに授業構成。
2年次には更なる技量向上・応用を目指す。またソフトの技術だけでなく社会人として必要な常識を修得し、広く社会に受け入れられる人材になることを目指す。

授業名	ビジュアルデザイン科目								専門関連科目		流通専門科目	
	2DCG II	3DCG II	デッサン II	映像 II	グラフィック II	ゲームグラフィック II	イラスト II	UIデザイン II	ポートフォリオ II	制作展実習 II		
担当教師	新井	新井・伊藤	児玉・宮原	伊藤	西澤英	児玉	新井	伊藤	伊藤	新井・伊藤		
実務教員	○	○			○		○			○		
単位数	3	3	5	2	2	3	3	2	2	4		
授業概要	イラストレーションの基本的な知識を積み重ねた上で、実践的な課題に取り組みます。また終盤では幅広いイラストレーションの表現方法についても学びま	多くのゲーム開発の制作でCGデザイナーが使用するMAYAを学びます。3DCGツールの基礎を学び、ゲーム制作に必要な技術を習得することを目指しま	デッサン力の基礎復習から始めて、風景、人体の筋骨や性差などによる形状の理解、動物の筋骨の理解を深め、様々なモチーフを描く。培う。物の見方や画材の	AfterEffects、Premiereを用いて映像制作の応用を学び、3DCGとの連携、キャラクター動画やオープニング画面などを制作する。	ゲーム系の会社を目指す地元就職でデザインや印刷系の会社へ就職する学生が最低限必要と思われるグラフィックデザインの知識と技術の習得。	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。	基本的には就職活動に向けた自主制作。また前期は簡単な講義も行い、イラストレーションに対する理解を深めます。講義の内容は多岐に渡る予定です。	優れたUIデザインがゲームの楽しさを左右します。この授業ではUI構図、オリジナルUIの作成により、優れたUIを研究提案することを目的とします。	専攻科目における作品の取りまとめのポートフォリオ。就活資料制作。	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%	17%	6%	6%	9%	18%	6%	6%	12%		
検定 (※印は必須)	日本ゲーム検定2D	日本ゲーム検定3D										

授業名	一般科目		
	フォーラム II	プレゼン II	校外研修 II
担当教師	担任	担任	担任
実務教員			
単位数	2	1	1
授業概要	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
構成比	6%	3%	3%
検定 (※印は必須)			

