

＜2022年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	専門入門:デザイン			学年	1
講師名	菊池 有騎	単位数	2	コマ数	30
教科目標 コンピュータグラフィックス及びデザインの基本を作品制作に反映できるようになる。課題および平常点によって評価する。					
講 義 内 容	1-2	アンケート（コンシューマからクリエイターへ）折り紙制作			
	3-4	photoshop移動ツールとコピーを使ったドット絵制作体験			
	5-6	photoshopを使用した塗り絵体験			
	7-8	円、三角、四角をモチーフにした基本造詣デザイン体験			
	9-10	写真を撮る。被写体を中心に入れる、カメラの高さを工夫する、自分でよるかズームで撮るかを			
	11-12	写真編集。写真を編集する。また切って貼ってすることで複数枚を1枚のポートレートにまとめ			
	13-14	写真編集2 写真を編集する 2パターン目に挑戦			
	15-16	CG検定対策			
	17-18	CG検定対策			
	19-20	CG検定対策			
	21-22	ブロックゲームを使用した空間創造とデザイン			
	23-24	ブロックゲームを使用した空間創造とデザイン			
	25-26	ブロックゲームを使用した空間創造とデザイン CG検定対策			
	27-28	ブロックゲームを使用した空間創造とデザイン CG検定対策			
	29-30	ブロックゲームを使用した空間創造とデザイン CG検定対策			
	16				

評価方法				
評 価 基 準	新 G P A 新 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。		} 単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。		
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。		
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。		
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。		
参 考 図 書 及 び 教 科 書	書籍名	著者名	発行所	
	入門CGデザイン 改定新版			
	CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック 公式問題集 改訂第2版			
備 考	【担当教員の実務経験等】 数々の有名作品を手がける現役のアニメーター。			

＜2022年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	専門入門:WEB	学年	1
講師名	斉藤 智之	単位数	1
		コマ数	15
教科目標 HTML・CSSを利用したWEBサイト制作ができるようになる。課題および平常点によって評価する。			
講 義 内 容	1	導入(web制作とは)	
	2	基礎的なHTMLの記述方法	
	3	リンクと画像	
	4	タグの記述方法	
	5	テーブルタグの記述方法	
	6	テーブルを使った簡単なサイト制作	
	7	HTML基本課題 テキスト、画像、リストの扱いについて	
	8	HTML基本課題 テキスト、画像、リストの扱いについて	
	9	CSS基本 CSSの読み込み方法	
	10	CSS練習 CSSを使ったテキスト装飾	
	11	CSS練習 CSSを使ったページ全体の装飾	
	12	CSS練習 CSSを使った画像の表示方法	
	13	CSSサイト作成	
	14	練習課題 CSSを使用したサイト制作課題	
	15	練習課題 CSSを使用したサイト制作課題	
	16	定期試験	

評価方法			
評 価 基 準	新 評 価 A G P A C B D F	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。	
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。	
参 考 図 書 及 び 教 科 書	書籍名	著者名	発行所
備 考	【担当教員の実務経験等】 札幌と東京の開発会社にて、コンシューマーおよびスマートフォンのゲーム制作の企画・プログラム・ディレクションなどを担当。		

＜2022年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	専門入門::eスポーツ			学年	1
講師名	下川 洋平、水島 直樹	単位数	4	コマ数	30
教科目標 esports業界に求められる能力を理解することが出来る。 生徒が前向きな学習姿勢で専攻選択が出来る様になる。 配信ソフトウェア、競技タイトル、オフィスの基礎的な動作が行える様になる。					
講 義 内 容	1 2	オリエンテーション：esports業界の実態と専攻で学ぶ目的を理解できる。			
	3 4	【イベント】目的意識をゲームのプレゼンテーションを通して理解できる。			
	5 6	【配信】Web配信で実現可能なことを理解できる。			
	7 8	【LoL】タイトル、競技シーンの概要を基に学ぶ目的を理解することができる。			
	9 10	【配信】各種アカウントの作成と配信に必要なソフトの導入ができる。			
	11 12	【配信】配信に必要なソフトの説明と基本操作ができる。			
	13 14	【LoL】ジャンル「MOBA」の特徴と基本操作を理解することができる。			
	15 16	【LoL】esports競技で勝利を目指す考え方と姿勢を理解することができる。			
	17 18	【イベント】イベント実施に必要な告知物、台本を作成することができる。			
	19 20	【イベント】2年生感謝イベントを運営することができる。			
	21 22	【配信】限定公開で配信ができる。			
	23 24	【配信】前期の振り返りと後期における目標設定ができる。			
	25 26	【LoL】探求型の学習、上達方法を理解し実践できる。			
	27 28	【LoL】グループワークを通し、自らの技術を伝える事ができる。			
29 30	【イベント】イベントの報告書作成及び発表ができる。				
31					

評価方法				
評価 基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。		} 単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。		
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。		
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。		
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。		
教科書 参考 図書	書籍名	著者名	発行所	
備考	【担当教員の実務経験等】 下川:元esportsチーム監督、元esports施設責任者。 水島:esports大会の配信業務実績多数。			

＜2022年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	専門基礎:映像編集			学年	1
講師名	山田 裕一郎	単位数	2	コマ数	30
教科目標					
基本的な撮影技術及び動画編集技術を身につける。課題および平常点によって評価する。					
講 義 内 容	1 2	オリエンテーション			
	3 4	グループワーク① 実際の撮影を見てみよう			
	5 6	グループワーク① 撮影したものが編集でどうなるのか見てみよう			
	7 8	グループワーク② 自分たちで撮影してみよう			
	9 10	グループワーク② 自分たち手編集してみよう			
	11 12	グループワーク③ 撮影から編集までを行ってみよう			
	13 14	グループワーク③ 編集をして発表してみよう			
	15 16	中間発表作品についての説明とグループ分け			
	17 18	中間課題用の撮影と編集をしよう			
	19 20	中間課題用の最終工程の確認			
	21 22	中間課題の発表			
	23 24	最終課題発表作品についてとグループ分け			
	25 26	最終課題に向けての撮影			
	27 28	最終課題の進捗状況の確認と編集			
	29 30	最終課題に向けた制作と発表			

評価方法				
評価 基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。		} 単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。		
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。		
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。		
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。		
教科書 及 び 参 考 図 書	書籍名	著者名	発行所	
備考	【担当教員の実務経験等】 ドキュメンタリーをメインにYahoo!クリエイターとしての活動などを精力的に行っている映像作家。			

＜2022年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	専門応用:映像編集	学年	1
講師名	山田 裕一郎	単位数	2
		コマ数	30
教科目標 応用的な撮影技術及び動画編集技術を身につける。課題および平常点によって評価する。			
講 義 内 容	1 2	オリエンテーション カメラの使い方を復習	
	3 4	いろんなジャンルの映像を見てみよう	
	5 6	グリーンバックを使った撮影を試みよう①	
	7 8	グリーンバックを使った撮影を試みよう②	
	9 10	グリーンバックを使って撮影した素材を加工してみよう①	
	11 12	グリーンバックを使って撮影した素材を加工してみよう②	
	13 14	グループ制作 短編映像製作 ストーリーを考えてみよう	
	15 16	グループ制作 短編映像製作 撮影を試みよう	
	17 18	グループ制作 短編映像製作 編集を試みよう	
	19 20	グループ制作 短編映像製作 発表	
	21 22	最終課題制作説明 映像作品製作	
	23 24	最終課題 映像作品制作	
	25 26	最終課題 映像作品制作	
	27 28	最終課題 映像作品制作	
29 30	最終課題発表 総評		

評価方法			
評 価 基 準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。	
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。	
		単位認定	
教 科 書 及 び 参 考 図 書	書籍名	著者名	発行所
備 考	【担当教員の実務経験等】 ドキュメンタリーをメインにYahoo!クリエイターとしての活動などを精力的に行っている映像作家。		