2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： デジタルデザイン st1.2（演習）		前期　後期	教科担任：後藤　清彦	
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	1年	単位数：	2単位
授業のねらい	デジタル作品を手掛けるデザイナーが扱う代表的なドロー系グラフィックソフトである「Adobe Illustrator」の基本操作を学習し、アプリケーションを使用したデザインコンテンツを制作する。制作者の感性を育て、体系的な知識を身につける。現場で生かされる実践的な能力を修得する。		前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H	
目指す検定･資格	Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード		教材費	2,860円
テキスト・教材	We Net Illustratorクイックマスターー CC			
評価方法	前期　課題 後期　課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	Illustrator機能概要	Adobe Illustratorの機能について	解かりやすい説明を目指すとともに、イラストレーターへの興味を持たせる	2
2	Illustratorの起動・終了	インターフェース、ツールパネル、パネル操作	実際に操作することで、よりイラストレーターに対する興味を深める	2
3	アートワークの表示とプリント、環境設定	アートワーク操作、ナビゲーターパネル、保存、アートボード、用紙設定など	簡単な基本操作を習得することでイラストレーターに対する自信を持たせる	2
4	塗りと線 課題１	塗りと線、先端・角形状、破線、線の複合 イラスト制作	線を描くことでイラストレーターの楽しさを知る	2
5	オブジェクトの描画	長方形や正方形、円、多角形、スターなどのツールの使い方	基本図形を描くことでイラストレーターの楽しさを知る	2
6	基本的な操作	カット＆ペースト、コピー＆ペースト、移動・複製、前後関係など	オブジェクトの複製や前後関係を実感できるよう留意する	2
7	レイアウトの補助機能	定規、情報パネルとものさしツール、ガイド、スナップ、グリッドツール、整列	複数作成されたオブジェクトの位置関係を把握する方法を身につけさせる	2
8	パスの基本的な描画	パス、直線ツール、円弧ツール、鉛筆ツール、ペンツールなど	イラストレーター操作の必須条件であるパスの操作を確実に習得できるよう指導する	2
9	パスの編集１	パスの追加、アンカーポイントの切り替え・追加・削除、ナイフツールなど	思い通りのパスに編集できるよう学習し、苦手意識を持たせないよう気を付ける	2
10	カラーパネル	グレースケール、CMYK、RGB、HSB	各カラーモデルの特徴を実際にみて理解できるようにする	2
11	スウォッチ、パターン	スウォッチ、グローバルプロセスカラー、スポットカラー、パターン、スポイト	カラーやパターン、スウォッチを登録、管理する方法について確実に学習できるよう工夫する	2
12	グラデーション、アピアランス	グラデーション、アピアランス、透明パネル、不透明マスク	様々な効果を学び、より複雑な表現ができる喜びにつながるよう丁寧に指導する	2
13	レイヤー	レイヤーとレイヤーパネル、グループ化、レイヤー間の移動、サブレイヤーなど	複雑なデータを効率的に管理する方法を身につける	2
14	パスの編集２	移動、回転、リフレクト、拡大・縮小、璃シェイプ、シアー、スムーズなど	より効率的にパスを変形・編集する方法を知り、イラストレーターを楽しめることを目指す	2
15	オブジェクトの組み合わせ	エンベロープ、クリッピングマスク、複合パス、パスファインダー	複数のオブジェクトを組み合わせ、変形・加工することで様々な表現が出来ることを知る	2

16	文字の作成	文字ツールと文字エリア、パス上文字、フォントの種類	文字ツールの機能を学習し、使用方法を身につける	2
17	文字関連の機能	文字パネル、トラッキングとカーニング、段落パネル、段落スタイル、文字スタイル	文字組によるレイアウトに必要な機能・用語を実践的に身につけられるよう学習する	2
18	イラストレーション(シンボル)	パスファインダーと変形ツール、シンボルの使用方法、ブラシツールなど	様々なツールを駆使できるよう目指す	2
19	イラストレーション(グラデーション)	スポイトツールとグラデーションツール、スウォッチパネルに登録、ブレンドツール	より繊細な立体感や質感を表現するための方法を学ばせる	2
20	イラストレーション(ライブペイント)	トレース、ライブペイント	手書きの線画にイラストレーターで彩色できることを経験させる	2
21	ロゴマーク１	ペンツールによるトレース、文字ツールでのロゴ作成、バリエーション設計	ロゴマークデザインのプロセスで必要となる基本テクニックを身につけられるよう指導する	2
22	ロゴマーク２	オリジナルのロゴマークを作成	前回学習したことを生かし、オリジナリティのあるデザインを考えさせる	2
23	タイポグラフィ１	ナイフツール、パスファインダー、ダイレクト選択ツールなど	いくつかの作例を通して、文字を「絵」として編集し、文字のデザイン化を実感させる	2
24	タイポグラフィ２	オリジナルのタイポグラフィを作成	前回学習したことを生かし、オリジナリティのあるデザインを考えさせる	2
25	ロゴデザイン(アピアランス)	アピアランスパネル、グラフィックスタイルライブラリなど	アピアランスの仕組みについて理解できるよう指導する	2
26	Webデザイン	カラーモード変更、サイズ変更、Web用保存、ブラウザーで確認	Web用画像ファイル形式に保存する方法を学習させる	2
27	グラフの作成	グラフ作成、データ編集、凡例追加など	データ入力からグラフ編集まで基本操作を理解させる	2
28	演習問題	オリジナル作品の作成	これまでの学習を生かし、集大成となる作品の制作を目指す	2
29	演習問題	オリジナル作品の作成	よりハイレベルな作品となるよう個々に対し丁寧な指導を心がける	2
30	演習問題	オリジナル作品の作成	総合的に資格習得レベル到達を目標とする	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：　デジタルデザイン st1.2 UD（演習）	前期	教科担任：シモカタセイジ、廣沢香菜		
学科名：ICTクリエイト科	コース：	1年	単位数：	1単位
授業のねらい	在学期間中に企業から業務を請け負い、習得した知識・スキルを活かして実際に業務を行うことで、学習マインド、仕事へのマインドを向上させる	前期　2H×15W = 30H 合計　30H		
目指す検定･資格		教材費		
テキスト・教材	オンライン学習サービス Udemy Business			
評価方法	学習40点、行動40点、授業態度10点、出席10点	その他		

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	イントロダクション	自己紹介/授業の目的・流れ・評価の概要説明/Udemy Businessの理解/アイスブレイク	参加学生が、授業全体の流れや目的を理解する 学生間・学生/講師間での信頼関係を構築する	2
2	ライフデザイン	ライフデザイン講座/マイキャッチコピー作成	ひとりひとりの自分らしさを言語化する 将来のキャリアについて考えを深める	2
3	セルフブランディング	振り返り/セルフブランディング講座/プロフィ	Lancersを利用するための準備を終える 持っているスキル、今後必要なスキルを洗い出す	2
4	仕事体験トライアル	振り返り/Lancersハック術講座/ライティング仕事紹介・説明/仕事体験	Lancersの利用方法を知る 動画編集を通して、１つめの実績を作る	2
5	スキル体験・知識獲得	振り返り/大人のキッザニア講座/UdemyBusinessハック術講座/仕事選択/学習講座選択	多様な職/スキルを知り、学ぶ方向性を獲得する Udemy Businessの活用方法を知る	2
6	仕事実践①	案件選定・提案・実践/個別メンタリング	自分でチャレンジしたい仕事領域を選択する 簡単なレベルから仕事を提案、実践（タスク）	2
7	仕事実践②	案件選定・提案・実践/個別メンタリング	自分でチャレンジしたい仕事領域を選択する 簡単なレベルから仕事を提案、実践（タスク）	2
8	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング	これまでを振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
9	仕事実践③	案件選定・提案・実践/個別メンタリング	少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
10	仕事実践④	案件選定・提案・実践/個別メンタリング	少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
11	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング	これまでを振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
12	仕事実践⑤	案件選定・提案・実践/個別メンタリング	少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
13	仕事実践⑥	案件選定・提案・実践/個別メンタリング	少しずつ仕事のレベルを高めていく プロジェクト方式・コンペ形式にチャレンジする	2
14	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング	これまでを振り返り、疑問・課題を解決する 学生間で気づきや取り組みの進捗を共有する	2
15	振り返り・NextStep	全体振り返り/質疑応答/Nextstepの作成・発表	講座終了後も学び・働くを継続できるようになる 1/3/6か月後のキャリアプランを描く	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： 画像処理 st1.2（演習）		前期　後期	教科担任：須田　香奈子	
学科名：ICTクリエイト科	コース：	1年	単位数：	2単位
授業のねらい	代表的なペイント系ソフトである「Adobe Photoshop」の基本的な操作を学習するとともに、アプリケーションを使用したデザインワークを行なうことで、現場で生かされる実践的な能力を修得する。		前期　2H×15W = 30H 後期　2H×15W = 30H 合計　60H	
目指す検定･資格	Photoshopクリエイター能力認定試験　スタンダード		教材費	
テキスト・教材	We Net Photoshopクイックマスター CC			
評価方法	前期　　課題 後期　　課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	Photoshop機能概要	Photoshop機能、起動から終了、 作業エリアと画面表示	Photoshop機能について基本操作を学ぶ	2
2	ワークスペース・ツールプリセット	環境設定、パフォーマンス、	使いやすいワークスペースの設定方法を学ぶ	2
3	選択方法	さまざまな選択方法、選択範囲の保存と読み込み、アルファチャンネル	選択範囲の作成方法、クイックマスクモード・アルファチャンネルなど	2
4	マスクワークスペース 課題１	マスクワークスペース使用する方法	演習問題での練習課題	2
5	画像の移動と変形	画像解像度とサイズ、コピー&ペースト、画像の変形	画像解像度、回転、切り抜き、コピー&ペースト、拡大・縮小・歪み・ワープなどを学ぶ	2
6	カラーモードと色調補正	様々なカラーモード、トーン・コントラスト・色相・彩度、ポスタリゼーションなど	各カラーモードの理論と記述方法、必要となる特長を学習する	2
7	課題２	料理写真の加工	美味しく見えるようトーンやコントラストを調整する練習	2
8	ペイント１	いろいろなペイント系ツール、スポイトツール	ブラシ、鉛筆、ヒストリーブラシ、スタンプツール、グラデーションなどを学習する	2
9	レタッチ	いろいろなレタッチ系ツール、ペイント系コマンド	様々な特殊効果を適用するレタッチ系や、境界線、塗りつぶしについて学習する	2
10	レイヤー	レイヤーの基本操作、レイヤー機能	レイヤーの役割を理解し、活用方法を学習する	2
11	パス	パスの作成と編集	ペンツールを使用しベジェ曲線を描画する方法を学習する	2
12	シェイプ	シェイプ	シェイプの扱いについて学習する	2
13	課題3-1	写真加工	自分で撮影した写真を使って課題に取り組む	2
14	課題3-2	写真加工	工夫を重ね、Photoshopに関する理解を深める	2
15	課題3-3	写真加工と講評	互いの作品を鑑賞し、今後の参考とする	2

16	テキスト	テキストの入力と編集、文字加工	基本的な文字設定や段落設定について学ぶ	2
17	フィルター	フィルターの概要と使用	画像に特殊効果を加える様々なフィルターについて学習する	2
18	課題４	写真と文字列を加工して、カードを作成	素材の組み合わせによる効果を確認する	2
19	課題４	写真と文字列を加工して、カードを作成	素材の組み合わせによる効果を確認する	2
20	課題４	写真と文字列を加工して、カードを作成	素材の組み合わせによる効果を確認する	2
21	画像の入出力・色分解	保存形式	用途に合った保存形式を学ぶ。	2
22	課題５	年賀状デザイン	ここまでの学習をふまえ、実際の仕様を目的としたオリジナル作品の制作に挑む	2
23	課題５	年賀状デザイン	ここまでの学習をふまえ、実際の仕様を目的としたオリジナル作品の制作に挑む	2
24	課題5	年賀状デザイン	ここまでの学習をふまえ、実際の仕様を目的としたオリジナル作品の制作に挑む	2
25	課題5	年賀状デザイン	ここまでの学習をふまえ、実際の仕様を目的としたオリジナル作品の制作に挑む	2
26	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作	Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
27	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作	Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
28	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作	Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
29	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作	Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
30	課題6 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作と講評会	Photoshopの様々な機能を使用し、デザインを行う	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：生成AI演習1,2（演習）		前期　後期	教科担任：後藤　清彦		
学科名：　ICTクリエイト科	コース：		1年	単位数：	2単位
授業のねらい	ChatGPTは自然言語処理（NLP）の分野で強力なモデルである。文章の理解、生成、応答などのタスクにおいてNLPの基本原則や応用技術について学習する。後期では画像生成を通しプロンプトについて学ぶ。			前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H	
目指す検定･資格				教材費	
テキスト・教材	ChatGPT Plus ChatGPT最強の仕事術（フォレスト出版） クリエーターのためのChatGPT活用大全（Gakken）				
評価方法	前期　試験 後期　試験			その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	ChatGPTの基本	・ChatGPTとは ・ChatGPTの設定 ・スマホでもChatGPT ・ChatGPT利用時のガイドライン	メジャーになりつつあるChatGPTについて、有料版や無料版の違いなど基本的なことを学ぶ	4
2	正しい質問の仕方を知ろう	・ChatGPTを使う「４つの心構え」 ・質問のテクニック　プロンプトの作り方 ・プロンプトエンジニアリングの３要素の詳細 ・３要素の具体的なプロンプト例	プロンプトとは何なのか、またどのように作れば良いのか、具体的な例題を参考に作ってみる。	4
3	文章作成	・メール作成 ・プレスリリースの作成 ・ブログや社内報の記事作成 ・企画書、提案書、プレゼン資料の作り方	外部に公表する文章や、メールの作成方法について学ぶ。	4
4	情報収集＆リサーチ	・知らない事柄の調査 ・比較調査 ・業界や市場の調査	そもそも何を調べたら良い？どうやって調べたら良い？伝えるための整理方法はなどを学ぶ。	4
5	企画立案	・市場/顧客の現状整理＆課題／機械抽出 ・企画のアイディア出し ・プラン作成	現状把握が難しかったり、アイディアが思い浮かばないなどの時の活用方法について学ぶ。	4
6	ITツール活用	・Excelの使い方 ・Excelマクロを作る	Excelマクロやプログラミングにおいて、ChatGPTが向いているケース、向かないケースを整理する。	4
7	営業＆マーケティング	・顧客ニーズの理解 ・マーケティング施策の洗い出し ・Twitter投稿文の作成 ・Google広告文の作成	営業活動の多種多様な業務を、円滑に進めるための活用法を学ぶ。	4
8	EXCEL&スプレッドシート	・情報収集の効率化 ・一人ひとりに合わせた文章作成 ・文章データの一括管理	スプレッドシートChatGPTを利用するため、OpenAI APIの登録方法と活用法を学ぶ。	4
9	外国語（英語）	・自分で作った外国語の文章添削 ・日本語→外国語への翻訳 ・チャットで外国語練習 ・音声で外国語練習	英語や他の外国語でビジネスを行うためのChatGPTの翻訳機能を体験する。	4
10	WEB記事・ブログ・SNSの	・記事のタイトル案を考えてほしい ・文章の口調や雰囲気を変えてほしい ・記事の内容にあった図のアイディアを出してほしい ・SNSに投稿するネタのアイディアを出してほしい	WEB記事を読んでもらうためにはタイトルが重要。記事の内容を明確にして的確なタイトル案を出す。	4
11	デザイン・イラスト	・デザインのアイディアを出してほしい ・デザインの配色案を考えてほしい ・WEBデザイン用のコードを作成してほしい ・キャラクターデザインのアイディアを出してほしい	ChatGPTを活用し、デザインのアイディアや、配色案を提案してもらう。	4
12	物語創作・シナリオ	・物語の題材を提案してほしい ・作品のキャッチコピーを考えてほしい ・登場人物の名前を考えてほしい ・より自然な文章にしたい	物語の題材や、タイトル、キャッチコピーなど物語を創作するためのヒントを得る。	4
13	さまざまな制作ジャンル	・作詞をしてほしい ・コード進行やメロディを作成してほしい ・ゲームのコンセプト案を出してほしい ・ゲームのルールを設定してほしい	作詞や、曲のタイトル、コード進行やメロディを提案してもらう。	4
14	クリエーターの事務作業	・クライアントへのメールを作成してほしい ・謝罪のメールを作成してほしい ・1日のスケジュールを作ってほしい ・slackと連携してコミュニケーションを円滑にする	好感の持てるメールの作成法について学ぶ。また、Slackと連携し業務の効率化を図る。	4
15	その他の意外な活用術	・創作料理のアイディアを教えてほしい ・炎上対策をしてほしい ・モチベーションをアップさせてほしい	その他以外な活用術について学ぶ。	4
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： PC基礎（講義）	前期	教科担任：後藤　清彦	
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	1年	単位数：　2単位
授業のねらい	マルチメディアに関連するディジタルコンテンツ、情報技術の基本的な知識と、日常生活や社会へのマルチメディアの応用について、幅広い知識を身につける。	前期　2H×15W = 30H 合計　30H	
目指す検定･資格	公益社団法人画像情報教育振興協会主催 マルティメディア検定　ベーシック	教材費	
テキスト・教材	入門マルチメディア -ITで変わるライフスタイル- マルチメディア検定公式問題集		
評価方法	前期　検定試験 後期　検定試験	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	Udemyのセッティングと利用方法	Udemyのアカウントを作成する。講座受講、視聴方法を学ぶ。	ネットワーク環境のセッティングを理解する。	2
2	AdobeCCのセッティングと利用方法	AdobeCC 学生ライセンスのアカウントを作成する。自己所有のPCにインストールする。	PCのスペック、OSのバージョン等ソフトのインストールに必要な知識を習得する。	2
3	マルティメディアの中核をなすディジタル端末	パーソナルコンピュータ オペレーティングシステム	コンピュータを構成するハードウェアやソフトウェアについて学ぶ。	2
4	〃	周辺機器	キーボードやプリンター、HDDなどの周辺機器について学ぶ。	2
5	コンテンツ制作のためのメディア処理	ファイルフォーマット 文書の作成	コンピュータでは様々なファイルを扱う。そうしたファイルの仕組みについて解説する。	2
6	〃	画像処理 映像や音声の編集と再生	データの切り取り、合成、編集、色について学ぶ。	2
7	インターネットと通信	インターネットの仕組みと役割 インターネット接続	コンピュータ同士が世界規模で繋がった背景とともにインターネットの仕組みについて学ぶ。	2
8	インターネットで提供されるサービス	電子メール SNS クラウドサービス	ネットワークを介して提供されるクラウドが広まり、始まったサービスについて学ぶ。	2
9	インターネットビジネス	オンラインショッピング 金融サービス 広告とマーケティング	インターネットが、販売業、金融業、広告業等のビジネスに与える影響について学ぶ。	2
10	ディジタルとネットワークで進化するライフスタイル	情報家電 テレビと映像コンテンツ サービスロボット ゲーム機の変化	ディジタル放送やコンテンツ配信に対応したテレビ、レコーダ、AIを活用したロボットやスピーカーなど私たちの生活にもたらす価値について学ぶ。	2
11	社会に広がるマルチメディア	ICカード キオスク端末 ITS	金融、交通、医療、福祉、文化、行政など人が接点を持つ分野のマルチメディ化について学ぶ。	2
12	〃	医療と福祉 学術と文化	〃	2
13	〃	行政と政治	〃	2
14	セキュリティと情報リテラシー	セキュリティ	情報の安全な管理、節度を持った扱い方などネットワークセキュリティについて学ぶ。	2
15	〃	個人情報保護 知的財産権	個人情報の保護や、法的保護の対象となる情報表現や創作者の権利など知的財産権について学ぶ。	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：色彩計画（講義）	後期	教科担任：後藤　清彦	
学科名：　ICTクリエイト科	コース：全コース	1年	単位数：　2単位
授業のねらい	カラーコーディネートとは誰もが日常で行っていることであり、自分の主張を発揮できる分野である。それだけに、独りよがりにならぬよう、時代や地域の嗜好など様々な知識が求められる。	後期　2H×15W = 30H 合計　30H	
目指す検定･資格	目標　東京商工会議所主催 取得可能な検定　カラーコーディネーター検定試験　3級	教材費	3,410円
テキスト・教材	スタンダードクラス　公式テキスト		
評価方法	前期　試験 後期　試験	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	カラーコーディネーションの意義	カラーコーディネーションの際に考慮すべき基礎事項	カラーコーディネーションをする時に、実務に必要な色彩の発想や企画について学ぶ。	4
2	色彩の歴史的展望と現状	近現代のデザインとカラーの歴史 色彩の文化史	近代デザイン・カラーの歴史と、それを取り巻く社会の変化、今日のデザインとの関係を学ぶ。	4
3	〃	自然界と身近な色彩的特徴	動物、植物等の色を理解し、生活における身近な例として建築物や繊維の色の特徴について学ぶ。	4
4	生活者の視点からの色彩	色の見えに影響を与える要因 色の味方の多様性とカラーユニバーサルデザイン	色の見えに影響を与える要因について知識を深め、その特性を理解し配色方についても学ぶ。	4
5	〃	照明の特性と測定 色彩と照明	照明を取り扱う上で必要な、色再現の指標として用いられている内容を理解する。	4
6	〃	色彩の法的規制	日本工業規格(JIS)の測定方法、色彩関連JIS、色彩の法的規制の例として安全色について学ぶ。	4
7	生産者の視点からの色彩	色材の基礎	色材には染料と顔料がある。まず、種類、特徴、性質などを理解し、着色の方法や技術も学ぶ。	4
8	〃	色の測定と表示 色の差の測定と表示	色を扱うときに生じる色の差について、工業的な面から具体的な色差の表示方法に関して学ぶ。	4
9	〃	流行現象の理論と色彩の流行	デザイン特性の一つ、色彩の流行の役割と特質、また流行色がどう作られ、伝えられるかを学ぶ。	4
10	〃	色彩の品質管理	色合わせの工程における色彩の品質管理の考え方を色の検査を中心に学ぶ。	4
11	カラーコーディネーターの視点	色彩の現状把握の目的と調査方法	色彩の現状把握の調査結果から得られる色彩特徴及び、色彩提案などの留意点について学ぶ。	4
12	〃	心を図る-心理測定法	色が人間の心理にどのように働くのかを探り、その量や強さの測定法を学ぶ。	4
13	〃	色彩を伝えるための情報の流れと変換	カラーコーディネーションの結果がどんな情報の変換が行われ、どんな点に注意が必要か学ぶ。	4
14	〃	色彩の心理的効果	目的にあった印象をもたらす色彩の心理的効果について一般的な傾向や属性による相違を学ぶ。	4
15	〃	カラーコーディネーションと配色 カラーコーディネーションの実例	重の色目や、ファッション業界で多用される配色用語、色と面積との関係などを事例と共に学ぶ。	4
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：Ｎ検対策1,2（講義）		通　期	教科担任：江口優一朗	
学科名：　ＩＣＴクリエイト科（選択）	コース：	１年	単位数：	2単位
授業のねらい	正しい日本語を習得する。そのためにも正しい漢字の読み書きを繰り返し練習するとともに正しい文法の習得にも力を入れる。		前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H	
目指す検定･資格	日本語能力検定（Ｎ２　Ｎ３）		教材費	
テキスト・教材	「くもんの小学ドリル」 どんどんつながる漢字練習帳 日本語総まとめＮ３語彙 日本語能力試験対策Ｎ１、Ｎ２、Ｎ３　漢字・語彙			
評価方法	期末試験・検定試験・授業態度・出席状況を総合して評価する。		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	漢字ドリル	小学校１・２年生で習う漢字①	書き順を正確に覚える 正しい使い方を覚える	4
2	漢字ドリル	同　②	同上	4
3	漢字ドリル	同　③	同上	4
4	漢字ドリル	同　④	同上	4
5	漢字ドリル	同　⑤	同上	4
6	漢字ドリル	小学校３・４年生で習う漢字①	同上	4
7	漢字ドリル	同　②	同上	4
8	漢字ドリル	同　③	同上	4
9	漢字ドリル	同　④	同上	4
10	漢字ドリル	同　⑤	同上	4
11	漢字ドリル	小学校５・６年生で習う漢字①	同上	4
12	漢字ドリル	同　②	同上	4
13	漢字ドリル	同　③	同上	4
14	漢字ドリル	同　④	同上	4
15	漢字ドリル	同　⑤	同上	4
その他	授業での学習の他に、自宅等での予習・復習を課す。			

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：イラストレーション・ドローイング1,2（演習）		通期	教科担任：須田　香奈子			
学科名：ICTクリエイト科		コース：	1年	単位数：		2単位
授業のねらい	課題である「依頼」を的確に理解し、それに対する答えを導き出すために必要とされる柔軟な思考力と発想力を養い、アイデアを実際に目に見えるカタチにすることで、クリエイターとしての技量を向上させる。イラストレーション(ドローイング)では実際の作品制作にあたっての前段階であるラフスケッチの重要性を理解し、イラストにおける線の役割を学ぶ。			前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H		
目指す検定･資格				教材費		
テキスト・教材	スケッチブック、アクリルガッシュセット、筆洗、マスキングテープ、カッター、定規、等					
評価方法	前期　課題 後期　課題			その他		

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	擬音語・擬態語①	擬音語・擬態語を線で表現する	導入 線のバリエーションについて	2
2	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する	初めて聞くオノマトペからイメージしてアイデアラフスケッチ。 作品内に文字を入れる	2
3	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する	アイデアからエスキースへ フォントの工夫	2
4	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する	作品制作	2
5	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する	作品制作	2
6	講評、 「動き」を表現する	前回課題の講評 文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する	全体講評会 出来るだけ多くエスキースを描く	2
7	「動き」を表現する	文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する	下書きから最も良いと思えるものを選択し、作品制作	2
8	「動き」を表現する	文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する制作	より動きを感じられる線の工夫	2
9	「動き」を表現する	仕上げ	完成度を上げる	2
10	講評 イラストレーションコンテスト	前回課題の講評 エスキース	他者の作品を観ることで自身の作品を振り返る。 気軽なアイデアラフ制作	2
11	イラストレーションコンテスト	下書きから制作	アイデアを形にする。客観的判断と修正	2
12	イラストレーションコンテスト	制作	下地作り	2
13	イラストレーションコンテスト	制作	作品制作	2
14	イラストレーションコンテスト	制作	より完成度を上げる	2
15	イラストレーションコンテスト、講評	仕上げ、講評	コンテスト参加を促す	2

16	言葉からイメージする　1	テーマ“重・軽”	柔軟な発想力でエスキース	2
17	言葉からイメージする　1	テーマ“重・軽”	下書きから制作。アイデアを実際に形にし、客観的に判断、修整	2
18	言葉からイメージする　1	テーマ“重・軽”	より完成度の高い作品目指す	2
19	言葉からイメージする　1	テーマ“重・軽”	集中して制作する	2
20	講評、 文字とイラスト	前回課題の講評 詩からイメージした一枚	全体講評会。 エスキース作り	2
21	文字とイラスト	詩からイメージした一枚	文字の配置、イラストとの関係	2
22	文字とイラスト	詩からイメージした一枚	完成度を上げる	2
23	講評、 コラージュ	前回課題の講評 テーマ“匂・薫・臭”	全体講評会。 イメージ作り	2
24	コラージュ	制作	素材集めと組み合わせ方の工夫	2
25	コラージュ	仕上げ	仕上げ	2
26	講評 言葉からイメージする　2	前回課題の講評 テーマ“I am…”	全体講評会 エスキース作成	2
27	言葉からイメージする　2	テーマ“I am…”	表現手法に制限を設けない	2
28	言葉からイメージする　2	テーマ“I am…”	集中と客観的判断の両面から制作	2
29	言葉からイメージする　2	テーマ“I am…”	完成度を高める	2
30	言葉からイメージする　2、講評	テーマ“I am…”	総括	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： ビジネス実務１（講義）	前期		教科担任：堀川　栄美子	
学科名：進級年次	コース：	1年	単位数： 2単位	
授業のねらい	卒業の希望進路に向けて、自分のキャリアを自分の意志で作っていくためには、自己理解と仕事理解が基本となる。グループワークを行いながら、時には自分自身に問いかけながら、自己実現に向かって進んでいく。		前期 2H×15W ＝ 30H 合計 30H	
目指す検定･資格			教材費	
テキスト・教材	『未来ノート』『マイロード２１』 『就職　一般常識トレーニングブック』			
評価方法	前期　　レポート・課題　　出席状況を総合する		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	就職ｵﾘｴﾝﾃｰｼｮﾝ	就職に向けて　２年間の心構え	卒業生の状況理解と、２年間の目標を設定する	2
2	未来ノート１	チーム学修を進めるために 「話し合いの意義」	チーム学習の意義を知る。 メンバー同士の関わり方を身につける	2
3	未来ノート２	自己理解 「私の大切なもの探し」	自分の価値観についてチームで共有し、人それぞれの価値観があることを知る	2
4	未来ノート３	自己理解 「私ってどんな人？」	自分を他者に伝えることを意識して、自己イメージを言葉にできるようになる	2
5	未来ノート４	自己理解 「自分を知る手がかり」	他者は自分が成長するために大切な存在であることを知る	2
6	未来ノート５	自己理解 「過去を振り返ろう」	自分の人生に対する心構えの根っこにあるものに気付き、自分らしさを考える	2
7	未来ノート６	自己理解 「なぜ働くの？」	ﾒﾝﾊﾞｰの考えを聴きあい、多様な価値観を受けいれられるようになる	2
8	未来ノート７	仕事理解 「地図を作ってみよう」	自分のコミュニケーション特性を知り、円滑なｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝの取り方を体得する	2
9	就活ワークショップ１	入学から２か月後の振り返りとこれからのキャリアプランニング	２か月の経験から感じたことを大切にし、未来へのﾌﾟﾗﾝﾆﾝｸﾞを行う	2
10	未来ノート８	仕事理解 「ケーススタディで学ぶ実際の仕事」	組織人としての行動、役割について考える。	2
11	未来ノート９	仕事理解 「インタビューしてみよう」	実際に働いている人にｲﾝﾀﾋﾞｭｰすることで、仕事を自分に引き寄せて考える	2
12	未来ノート１０	仕事選択　～未来に向けて～ 「模擬店を出そう」①	全体目標達成のための組織人としての役割・協働を考える	2
13	未来ノート１１	仕事選択　～未来に向けて～ 「模擬店を出そう」②	全体目標達成のための組織人としての役割・協働を考える	2
14	未来ノート１２	仕事選択　～未来に向けて～ 「未来ページ」	自己理解と仕事理解をマッチさせ、キャリアの目標を設定する	2
15	前期総括	前期まとめ	就職準備期の後期に向けて、キャリア目標を明確にする	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：ビジネス実務2（講義）	後期	教科担任：　堀川恵美子	
学科名：進級年次1年生	コース：		単位数：　2単位
授業のねらい	卒業後の希望進路に向けて、自分のキャリアを自分の意志で作っていくため、自己理解と仕事理解を深め、これを基本としてグループワークを行いながら、時には自分自身に問いかけながら、自己実現に向かって進むことがねらい。 ビジネスマナーを習得し、就職活動等の希望進路に自信を持って臨めるようにする。	後　期　　2H×15W=30H 合　計　　30H	
目指す検定･資格	目標　　　　　取得可能な検定	教材費	
テキスト・教材	『マイロード２１』 キャリアファイル		
評価方法	後期：模擬面接にて評価	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	就活ワークショップ	自己分析を深めるワーク	キャリアカウンセラーによる指導	2
2	就職研究会	卒業生と交流	社会人より話を聞き、就職活動を詳しく知る。	2
3	企業研究	企業研究	履歴書の書き方、様式を知る。	2
4	就職活動準備	履歴書の作成　実践①クレペリン検査実施	自己分析を深める。	2
5	就職活動準備	履歴書の作成　実践②　一般常識テスト実施	自己分析から志望動機を書けるようにする。	2
6	就職活動準備	受験書類の提出マナー	封筒の宛名の書き方、郵送の仕方を知る。	2
7	就職活動準備	面接試験　入退室他マナー 面接試験　応答練習	実践を通して、自信をもって就職活動の準備ができるようにする。	2
8	就職活動準備	①入社準備　内定期間中の過ごし方 就業の心得 電話・来客応対 ②未内定者の就職試験対策	自己分析を深める。	2
9	就職活動準備	面接指導・履歴書指導など	社会人になるにあたってのマナー・知識を習得するとともに、未内定者の就職試験合格を目指す。	2
10	就職活動準備	③SPIテスト実施		2
11	就職活動交流会	就職内定者の話を聞き、就職活動の具体的なイメージを持つ	就職活動の準備ができるようにする。	2
12	就職活動準備	①　教養講座	社会人になるにあたってのマナー・知識を習得するとともに、未内定者の就職試験合格を目指す。	2
13		②　就職交流会		2
14		③　履歴書提出等、模擬面接への準備1		2
15		④　履歴書提出等、模擬面接への準備2		2
その他	なお、上記授業のほか、課題を課すものとする。			

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：　プログラミング基礎1.2　（講義）		前期　後期	教科担任：高橋　淳（実務経験教員）	
学科名：ICTクリエイト科		コース：	1年	単位数：　2単位
授業のねらい		SE・PGとしての実務経験を生かし、コンピュータの基礎知識習得と経済産業省　基本情報技術者・ＩＴパスポート試験合格のために行なう。コンピュータの基礎知識であるコンピュータの概論を初歩から勉強し、コンピュータの基礎知識を習得する。	前期　2H×15W = 30H 後期　2H×15W = 30H□ 合計　60H	
目指す検定･資格		目標　基本情報処理技術者試験・ITﾊﾟｽﾎﾟｰﾄ試験等 取得可能な検定　基本情報処理技術者試験ITﾊﾟｽﾎﾟｰﾄ試験等	教材費	¥25,000
テキスト・教材		Udemy		
評価方法		前期　試験・出席状況・授業態度 後期　試験・出席状況・授業態度	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	イントロダクション	コンピュータの歴史・五大装置	コンピュータの歴史や五大装置を理解させる	8
2	〃	補助単位やコンピュータの種類 各種装置の内容	大きい単位、小さい単位、コンピュータの種類を理解させる	8
3	〃	プログラム作製、ネットワーク等の基礎知識	プログラムの作り方やネットワークの基礎知識を理解させる	8
4	コンピュータの数値表現	２進数、16進数等について	各種進数と１０進数の違いを理解させる	8
5	〃	基数変換のやり方	進数の変換について理解させる	8
6	〃	ゾーン１０進、パック１０進、補数について	コンピュータ内部での１０進数の扱い方について理解させる	8
7	〃	固定小数点、浮動小数点の知識	固定小数点や浮動小数点について理解させる	8
8	〃	シフト、誤差について	シフトの考え方や誤差について理解させる	8
9	章末まとめ	上記の確認のための試験、解答	上記内容に関しての理解度の把握と復習	8
10	ハードウェア	プロセッサ	プロセッサ内部の動きについて理解させる	8
11	〃	論理演算と論理回路	論理演算と論理回路、コンピュータの内部の演算方法について理解させる論理演算と論理回路内部の動きについて理解させる	8
12	〃	論理演算と論理回路		8
13	〃	メモリと入出力インタフェース	メモリと入出力インタフェースについて理解させる	8
14	〃	OSトミドルウェア	各種ソフトウェアの種類と役割について理解させる	8
15	〃	ファイルシステム	ファイルシステムについて理解させる	8
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： Webプログラミング1,2 （演習）			前期　後期	教科担任：　後藤　清彦		
学科名：ICTシステム科		コース：全コース	1年	単位数：	2単位	
授業のねらい	任意の文字列を標準出力に出力するところから「プログラミングにおいてよくあるミス」「コメント」「四則演算」「標準出力」「条件分岐」「比較演算子」「ループ処理」などを理解する			前　期　2H×15W=30H 後　期　2H×15W=30H 合　計　60H		
目指す検定･資格	目標 取得可能な検定			教材費		
テキスト・教材	paizaラーニング					
評価方法	試験　課題　出席状況　授業態度を総合して評価する。			その他		

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	プログラミングとは	プログラミングの概要を理解する	・コンピュータを制御するプログラムを作ること ・ソースコード：プログラムの苦術内容 ・プログラミング言語：ソースコードを記述する専用用語	4
2	初めてのプログラミング	JavaScript を使ったプログラムを体験する。はじめてなので、簡単なメッセージを表示するプログラムを書いてみる。	・メッセージを表示する ・コードの基本的な書き方 ・メッセージを変える ・メッセージを2行表示する ・日本語に変える	4
3	間違いやすいポイント	プログラムを作成した時に発生する、よくある間違いについて解説する。意外な入力ミスの発生パターンを知る。	・エラー ・プログラムを書く時注意するポイント	4
4	コメントを書く	コードの中に書くコメントについて学習する。コメントを使うと、コードのなかにメモを残したり、コードの一部を無効にしたりできる。	・先頭にコメント ・複数行でコメント ・行の後ろにコメント ・コメントアウト	4
5	数値を扱う	プログラムで扱う数値データについて学習する。さきほど表示した文字列とどのように違うのかを理解する。	・足し算する ・文字列と数値の違い	4
6	プログラムで計算する	プログラムで計算する方法を学習する。ま整数の四則演算を試してみ流。	・四則演算の演算子 ・足し算 ・引き算 ・掛け算 ・割り算 ・複数の演算子による計算 ・優先順位 ・カッコを使う	4
7	変数にデータを入れる	プログラムで「変数」にデータを入れてみます。変数は、データを入れておく入れ物で、データを入れて、何度も使うことができる。また、文字列の中に変数の値を埋め込む方法についても学習する。	・変数とは ・変数にテキストを代入して表示 ・変数で何度もデータを利用できる ・文字列を変えると、すべての出力が変わる ・JavaScriptの変数名 ・テンプレートリテラル ・参考になるWebページ	4
8	データを受け取る	プログラムの実行時にデータを受け取る方法を学習する。paiza ラーニングでは、「入力」タブを使って、プログラムの実行時にデータを受け取ることができる。	・データを受け取る	4
9	標準入力と標準出力	標準入力と標準出力について学習する。標準入力と標準出力は、多くの OSやプログラム実行環境が持っている機能。プログラムは、標準入力からデータを受け取って、標準出力にデータを渡す。標準入力と標準出力は、この受け渡し先をプログラムの実行時に指定できる。	・標準入力と標準出力	4
10	条件に一致したら処理を実行する	if について学習する。if を使うと、条件が成立したときに特定の処理を実行できる。	・ifの基本形 ・等しいか等しく無いか判定 ・数値の大小を比較する	4
11	条件に合わせて処理を変える	if を使って、さらに複雑な処理をおこなう。まずは、if のコードに、条件が成立しなかった場合のコードを追加。それから、複数の条件を追加する。	・elseの基本形 ・els ifを追加する	4
12	数値を分類する	受け取った整数データに合わせて、if で、メッセージを切り替えるプログラムを作成する。「入力」タブから整数データを受け取って、それが基準値と等しいか、大きいか、それ以外かで、表示するメッセージを切り替える。	・数値に合わせてメッセージを切り替える	4
13	同じ処理をなん度も繰り返す	ループ処理について学習する。ループを使うと、同じ処理を何度も繰り返し実行できる。	・forの基本形 ・カウンタ変数を表示する	4
14	複数のデータを受け取る	ループ処理で、複数のデータを受け取る方法を学習する。ループ処理で、readFileSync から受け取ったデータを取り出すと、複数のデータを受け取ることが可能。	・繰り返し回数を受け取る ・複数のデータを受け取る	4
15	複数のデータを分類する	複数のデータを受け取って、それを分類するプログラムをつくる。for と if を組み合わせると、複数のデータに同じ処理を繰り返すことが可能。	・複数の整数データを受け取る ・複数の整数データを受け取って分類する	4
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：空間構成1.2（演習）		前期　後期	教科担任：須田　香奈子	
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	１年	単位数：	2単位
授業のねらい	自由な発想力と柔軟な態度で立体物の静と動を学び、心理的空間の緊張感ある構成を理解したうえで、基礎演習を重ねる。多角的な視点を養い、デザイナーとして必要な基礎感覚を身につける。アイデアを作品化することの楽しさを知る。また、様々な作家・作品について調査を行い、視野を広げ、知識を深める。		前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H	
目指す検定･資格			教材費	
テキスト・教材	画用紙、カッター、定規、糊、紙粘土等			
評価方法	前期　課題 後期　課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	空間構成概要、 破れ目を考える	空間構成とは 紙に表情をつける	空間構成について解かり易く解説する	2
2	破れ目を考える	紙に表情をつける	遊びやいたずらのレベルから始める	2
3	円筒形に表情をつける	コピー用紙で円筒形を作り、操作を加えることで出来るだけ違う表情にする	作品らしさよりも豊富なアイデアを求める	2
4	切れ目を生かす	正方形のカードに切れ目を入れ、操作を加えることで出来るだけ違う表情を生み出す	競争による工夫とバリエーション	2
5	球体の変化	粘土で球体を作り、操作を加えることで、無機的形態から有機的形態へ変化させる	力感を実感できるよう具体例を挙げた解説	2
6	円柱の変化	粘土で円柱を作り、変化させることで、力感の表現を目指す	無駄をそぎ落とした緊張感ある造形	2
7	まとめと講評	ここまでの作品を振り返り、空間構成について考える	作品制作への意欲をかき立てるような	2
8	作家調査と発表1	インターネットや様々な資料を使い、目にしたことのない空間作品や作家について調べる	視野を広げ、空間作品への興味を引き出す	2
9	作家調査と発表2	前回の調査をさらに掘り下げ、拡大し、理解を深める。	個々の興味を値切に、未知の作品に触れる機会としたい	2
10	スマホスタンド 制作1	アイデアのラフスケッチ	柔軟なアイデアを求めイメージを書き留める	2
11	スマホスタンド 制作2	アイデアのラフスケッチ 基本キッドの組み立て	アイデアを基に芯材を組み立てる	2
12	作家調査と発表3	ここまでの調査をまとめ発表する	自分の発見を他者に伝える経験をすることで、コミュニケーション能力を育む	2
13	スマホスタンド 制作3	制作	集中力を養う	2
14	スマホスタンド 制作4	制作	カラーによる着色	2
15	スマホスタンド 制作5、講評	制作と講評	アイデアを形にすることの楽しさを実感する	2

16	スペースの構成1	大小各1枚の正方形のカードによる構成	柔軟な発想から客観的な判断まで	2
17	スペースの構成2	大２枚、小1枚の正方形のカードによる構成	常識や既成概念を打ち破る	2
18	スペースの構成3	大小各1個の立方体による構成	より多角的な空間の把握につなげる	2
19	スペースの構成4-1	大2個小1個の立方体による構成	似た基礎演習の中で飽きが来ないようリズムを大切にする	2
20	スペースの構成4-2	大2個小1個の立方体による構成	制約の中での自由な発想に基づいた工夫	2
21	フレームの構成1	3種類のフレームによる構成	制約の中から生まれる柔軟な発想を作品化する	2
22	フレームの構成2、講評	3種類のフレームによる構成 ここまでのまとめと講評	達成感を感じる	2
23	BOX　ART 1	基本キッドの組み立てとアイデアのラフスケッチ	過去の作例を紹介しつつ、まずは柔軟な発想を	2
24	BOX　ART 2	ラフスケッチの精査と素材確認	アイデアの実現性を精査する	2
25	BOX　ART 3	制作	集中力を養うとともにアイデアが形になっていく喜びを感じる	2
26	BOX　ART 4	制作	集中力を養う	2
27	BOX　ART 5、講評	制作と講評	完成度のある作品制作	2
28	パッケージ制作 1	卵のパッケージを考える	オリジナリティと実用の両面を考えさせる	2
29	パッケージ制作 2	制作	よりハイレベルな作品となるよう工夫する	2
30	パッケージ制作 3 講評	制作、 講評	アイデアを形にすることの難しさと楽しさを知る	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： HTML&CSS1.2（実習）		前期　後期	教科担任：加藤愛		
学科名： ICTクリエイト科	コース：全コース	1年	単位数： 2単位		
授業のねらい	インターネットは現代社会において当たり前に利用されるものとなった。その反面、(良くも悪くも)利用者がその仕組を理解しているかは別である。現代において、ホームページを制作するだけであれば言語から学ぶ必要性はなくなったが、オリジナルのコンテンツを展開するためには、アレンジするための基礎知識や技術の理解は必要である。本実習では、ホームページを作成する際に用いられるHTML/CSS言語を学ぶことで、コンピュータやWebに対する理解を深めることを目的とする。		前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H		
目指す検定･資格			教材費	教科書定価…2,585円	
テキスト・教材	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン(第2版) ISBN:978-4-8156-1846-9				
評価方法	前期…課題 後期…課題		その他		

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	ガイダンス	シラバス確認 インターネットの基礎知識	不明点は次週までに解決しておく	2
2	OS基本操作	OS、DW基本操作	基本操作･基本用語を覚える 見本通りの課題を提出	2
3	HTML基礎	p,h	見本通りの課題を提出	2
4	HTML基礎 画像基礎知識	img,list,table 画像ファイル種類、サイズの留意事項	見本通りの課題を提出	2
5	HTML基礎	a,階層	見本通りの課題を提出	2
6	CSS基礎	color,size	見本通りの課題を提出	2
7	CSS基礎	div,width,height,margin,padding	見本通りの課題を提出	2
8	HTML/CSS	class,id	見本通りの課題を提出	2
9	HTML/CSS	flexbox基礎	見本通りの課題を提出	2
10	総復習	ここまでの内容を総復習+α 著作権の基礎知識	見本通りの課題を提出	2
11	サンプル1(TOP)	Webコンテンツの作成	見本通りの課題を提出	2
12	サンプル2(2カラムページ)	Webコンテンツの作成	見本通りの課題を提出	2
13	サンプル3(グリッド)	Webコンテンツの作成	見本通りの課題を提出	2
14	作品公開	Dreamweaverでアップロード	見本通りの課題を提出	2
15	アレンジ&再公開	オリジナルのWebページにアレンジ	サンプルページをアレンジして提出	2

16	復習	前期の内容を復習	見本通りの課題を提出	2
17	色の法則	文字･配色のデザイン基礎知識 Webフォント利用方法 色コードの考え方 配色サービスの利用	見本通りの課題を提出	2
18	カスタムプロパティ	CSS変数	見本通りの課題を提出	2
19	疑似セレクタ、疑似要素	hover,link,first-child,after,before,first-letter等	見本通りの課題を提出	2
20	Webデザイン	インターネットにあるサンプルコードを活用する方法	見本通りの課題を提出	2
21	Webデザイン	Googlemap、SNSの挿入	見本通りの課題を提出	2
22	Webデザイン	fullscreen	見本通りの課題を提出	2
23	Webデザイン	CSS装飾･アニメーション	見本通りの課題を提出	2
24	Webデザイン	CSS装飾･アニメーション	見本通りの課題を提出	2
25	問い合わせフォーム	問い合わせフォームの作成	見本通りの課題を提出	2
26	jQueryプラグイン	jQueryとは？Javascript/Javaとは？ bxsliderの利用方法	見本通りの課題を提出	2
27	jQueryプラグイン	他jQueryを選択して実装	見本通りの課題を提出	2
28	ポートフォリオ作成	自己紹介、作品一覧、コンセプト、アピールポイントをまとめたポートフォリオサイトを作成する。 (自主制作)	実習時間外も課題に取り組むことを推奨。 ※実習時間は疑問を解消するために担任に質疑する時間と考えたほうが良い	2
29	ポートフォリオ作成	自己紹介、作品一覧、コンセプト、アピールポイントをまとめたポートフォリオサイトを作成する。 (自主制作)	実習時間外も課題に取り組むことを推奨。 ※実習時間は疑問を解消するために担任に質疑する時間と考えたほうが良い	2
30	発表	完成作品のアピールポイントなどを紹介	成果物を見せながらプレゼン	2
その他	採点は課題の提出を重視します。締切と要項をよく確認して、漏れのないようにしてください。			

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：　広告論1.2(講義)			前期　後期	教科担任：外塚　誠（実務経験教員）	
学科名：ICTクリエイト科		コース：全コース	1年	単位数：	2単位
授業のねらい	デザイン事務所経営の実績を活かし、広告の在り方について指導する。私たちが日常的に目にする広告の意図と表現の読みかた、またそこで使われる広告デザインの原理やテクニックを学び、演習を通じて広告デザインを自分の手で実践してみることでその理解を深める。			前期　2H×15W = 30H 後期　2H×15W = 30H 合計　60H	
目指す検定･資格				教材費	
テキスト・教材					
評価方法	前期　課題 後期　課題			その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	身のまわりにある広告	日常生活で目にする広告に注目しよう	日常で目にする広告とそこで用いられるデザインに興味を持ってもらう	2
2	広告デザインの収集	広告をクリップしてみよう	自分が気に入った広告の収集を通じて、その成り立ちへの興味を深める	2
3	写真とデザインの意図	デザインの意図を写真を通じて学ぶ	トリミングや写真レイアウトから「意味のコントロール」の存在を知る	2
4	デザインにおける配色の仕組みとルール	デザインにおける配色の仕組みとルールと通じてその効果を知る	配色の仕組みとバランスによって伝達される意味の違いを学ぶ	2
5	デザインにおける配色の演習	学習した配色の仕組みとルールを使って、実際にさまざまな配色を試みる	色の組み合わせとイメージの強い関連に興味を持ってもらう	2
6	書体（フォント）について	広告に用いられるフォントの使用意図と効果を学ぶ	フォントが伝える印象の違いやデザインへの影響の大きさを学ぶ	2
7	欧文書体を知る1	欧文フォント使ったデザイン演習1	実際のデザイン制作を通じてフォントによる伝わる印象の違いを学ぶ	2
8	欧文書体を知る2	欧文フォントを使ったデザイン演習2	実際のデザイン制作を通じてフォントによる伝わる印象の違いを学ぶ	2
9	和文書体を知る1	和文フォントを使ったデザイン演習1	フォントが与える印象とともに和文書体に独特の仕組みを学ぶ	2
10	和文書体を知る2	和文フォントを使ったデザイン演習2	フォントが与える印象とともに和文書体に独特の仕組みを学ぶ	2
11	広告のコンセプト	広告の意図、コンセプトを読む	主に写真と色、書体から広告のコンセプトを読み取れることを学ぶ	2
12	デザインの基本原則	デザインの四原則（コントラスト、反復、整列、近接）の概要	デザインされた情報は四原則に則っていることを知る	2
13	デザインの四原則を使った演習1	コントラスト、反復、整列、近接を念頭に置いたデザイン	情報の整理や配置によってデザインの精度を上げられることを学ぶ	2
14	デザインの四原則を使った演習2	コントラスト、反復、整列、近接を念頭に置いたデザイン	情報の整理や配置によってデザインの精度を上げられることを学ぶ	2
15	色の基本原則1	色相、彩度、明度について（マンセル表色系）	色相、彩度、明度といった色彩が持つ要素と意味を理解する	2

16	色の基本原則2	与えられたテーマに沿った配色を多くのパターンで表現する演習	色相、彩度、明度のバランスによる与える印象の違いを学ぶ	2
17	グリッド	グリッドデザイン＆ノングリッドデザインについて	デザインの意図とグリッドの有無による効果の違いを学ぶ	2
18	グリッドデザイン＆ノングリッドデザイン演習	同じテーマでグリッド＆ノングリッドの2種をデザイン	実際の作業を通じて2種のデザインのそれぞれの特徴を学ぶ	2
19	黄金比	黄金比の仕組みについて	普段目にするものの中にも黄金比がいくつも存在することを知る	2
20	視認性	メディアによるデザインの視認性の違い	デザインのサイズ感や距離による見えかたの違いを学ぶ	2
21	レイアウト基礎	レイアウトのルールと基礎	デザイン意図に即したレイアウトの方法を学ぶ	2
22	レイアウト演習	サンプルを使いながらレイアウト制作	レイアウト制作とともにデザイン四原則やグリッドの復習も	2
23	デザインバリエーション	ひとつのテーマに対するデザインバリエーションの提案	制作現場で求められる解決としてのデザインはひとつではないことを知る	2
24	デザインバリエーション演習1	実際にデザインのバリエーションを作ってみよう	コンセプトの理解、書体や配色といったこれまで学んだ知識を活かしながら制作	2
25	デザインバリエーション演習2	実際にデザインのバリエーションを作ってみよう	コンセプトの理解、書体や配色といったこれまで学んだ知識を活かしながら制作	2
26	身体感覚と広告	あらためて日常の中の広告を見直す	広告がおかれた環境、時間軸などからその影響と効果を知る	2
27	広告のリデザイン1	好きな広告、気になる広告をリデザインしてみよう	リデザインを通じてこれまでの学習内容を振り返る	2
28	広告のリデザイン2	好きな広告、気になる広告をリデザインしてみよう	リデザインを通じてこれまでの学習内容を振り返る	2
29	広告制作の実際1	広告制作の現場について	仕事上のコミュニケーションやスケジュールの立てかたなどを学ぶ	2
30	広告制作の実際2	広告制作の現場について	実際の制作現場で起きる問題とその対処法について知る	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：デッサン（演習）		前期	教科担任：須田　香奈子	
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	１年	単位数：	１単位
授業のねらい	‘デッサン力’とは、創作者が自身のイメージやアイデアを他者に伝達する手段を支えるために必要不可欠な基礎力である。物の形やその周囲の空間、量感や質感等を的確にとらえ、2次元的に正確に再現・表現する力を身につける。集中力・観察力を高め、構成力・造形力の成長へつなげることで創作する喜びへと結び付けていく。		前期　2H×15W ＝ 30H 合計　30H	
目指す検定･資格			教材費	
テキスト・教材	スケッチブック、クロッキーブック、鉛筆（各種）、擦筆、練りゴム、カッター			
評価方法	前期　課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	道具説明、 [コピー用紙]	各道具の使い方 コピー用紙で自由に構成し描写する	デッサンに必要な道具の準備と正しい姿勢を学ぶ	2
2	[コピー用紙]、 講評	コピー用紙で自由に構成し描写する	無色の単体モチーフ（紙）を自由な発想で加工し、個々に構図を組む。	2
3	[幾何形体]	石膏幾何形体の描写	全ての形の基本となる形状を研究する。	2
4	[幾何形体]	石膏幾何形体の描写	鉛筆の使い方の工夫。 正確な形と色、空間の描写を学ぶ	2
5	[幾何形体]、 講評	石膏幾何形体の描写	主観と客観、両面から作品を判断することを学ぶ	2
6	クロッキー[人物]	順にモデルを担当し、囲みで描く	短い時間で形・動き・印象をとらえる	2
7	模写[ティッシュボックス]	参考作品のコピーを模写する	正確な形と印象の把握とともに、より見栄えのする構図を得るためのアタリを作る	2
8	模写[ティッシュボックス]	参考作品のコピーを模写する	高い正確性を目指し修正を重ねる	2
9	模写[ティッシュボックス] 講評	参考作品のコピーを模写する	描き込み、完成度を上げる。 自他の作品を客観的に観察し、今後へつなげる。	2
10	細密描写[軍手]	自分の手を出来るだけ細密に描写する	ポーズの工夫、美しい画面配置を意識して描く	2
11	細密描写[軍手]	自分の手を出来るだけ細密に描写する	細密に描きこむための土台作りとして正確な描写をめざす	2
12	細密描写[軍手]、 講評	自分の手を出来るだけ細密に描写する	“細密描写”のレベルまで詳細に観察し、描きこむ	2
13	静物デッサン[卵、ペットボトル、折り紙など]	構成からアタリ	構図について考える。じっくりと下地を作る。円筒形の描写を学ぶ	2
14	静物デッサン[卵、ペットボトル、折り紙など]	修正、描きこみ	透明なもの、固有色の違い、質感表現など	2
15	静物デッサン[卵、ペットボトル、折り紙など] 講評	仕上げ	自身の印象を表現するための仕上げ	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： SNS論1（講義）			前期	教科担任： 千葉 光樹	
学科名： ICTクリエイト科		コース：全コース	1年	単位数： 1単位	
授業のねらい	X、instagram、LINE、facebook、Youtube、TikTokの法規やマーケティング理論を指導。同時に公式サイトの効果的な作り方をそれぞれのルールに則って習得させる。			後期 2H×15W = 30H 合計 30H	
目指す検定･資格				教材費	
テキスト・教材					
評価方法	課題			その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	法律と公序良俗１	SNSの法規を指導する。過去のケーススタディなども用いる。	法規について指導する	2
2	法律と公序良俗２	SNSの公序良俗の意味を指導する。過去のケーススタディなども用いる。 また、炎上対策についても指導する。	公序良俗について指導する	2
3	マーケティング論	各SNSのマーケティング理論を比較しながら理解させる	マーケティングの違いを理解させる	2
4	拡散方法	SNSの肝と言える拡散の理論を理解させる	SNSの根幹を理解させる	2
5	X論①	Xに特化して基本的な概要及び機能を理解させる。	Xの基礎を理解させる	2
6	X論②	Xに特化してマーケティング戦略を理解させる。	Xの応用を理解させる	2
7	Instagram論①	Instagramに特化して基本的な概要及び機能を理解させる。	Instagramの基礎を理解させる	2
8	Instagram論②	Instagramに特化してマーケティング戦略を理解させる。	Instagramの応用を理解させる	2
9	LINE論①	LINEに特化して基本的な概要及び機能を理解させる。	LINEの基礎を理解させる	2
10	LINE論②	LINEに特化してマーケティング戦略を理解させる。	LINEの応用を理解させる	2
11	撮影実習１	SNS公式サイトを仮想して商品撮影の実習を指導する	室内撮影	2
12	撮影実習２	SNS公式サイトを仮想して人物撮影の実習を指導する	人物撮影	2
13	X制作実習	個人用ではない公式アカウントとしてのX制作を理解させる	仮想した企業アカウントを作成させる	2
14	Instagram制作実習	個人用ではない公式アカウントとしてのInstagram制作を理解させる	仮想した企業アカウントを作成させる	2
15	LINE制作実習	個人用ではない公式サイトとしてのLINE制作を理解させる	仮想した企業サイトを作成させる	2
その他	実習課題を課す			

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： SNS論2（講義）		後期	教科担任： 千葉 光樹	
学科名： ICTクリエイト科	コース：全コース	1年	単位数： 1単位	
授業のねらい	X、instagram、LINE、facebook、Youtube、TikTokの法規やマーケティング理論を指導。同時に公式サイトの効果的な作り方をそれぞれのルールに則って習得させる。		前期 2H×15W = 30H 合計 30H	
目指す検定･資格			教材費	
テキスト・教材	Dreamweaver、Photoshop			
評価方法	課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	法律と公序良俗	SNSの法規、公序良俗、炎上について再確認する。	SNSの法規について再確認する	2
2	マーケティング論	各SNSのマーケティング理論を再確認する。	マーケティングの違いを再確認する	2
3	Facebook論①	Facebookに特化して基本的な概要及び機能を理解させる。	Facebookの基礎を理解させる	2
4	Facebook論②	Facebookに特化してマーケティング戦略を理解させる。	Facebookの応用を理解させる	2
5	Youtube論①	Youtubeに特化して基本的な概要及び機能を理解させる。	Youtubeの基礎を理解させる	2
6	Youtube論②	Youtubeに特化してマーケティング戦略を理解させる。	Youtubeの応用を理解させる	2
7	TikTok論①	TikTokに特化して基本的な概要及び機能を理解させる。	TikTokの基礎を理解させる	2
8	TikTok論②	TikTokに特化してマーケティング戦略を理解させる。	TikTokの応用を理解させる	2
9	画像撮影実習	SNS公式サイトを仮想して画像撮影の実習を指導する	画像撮影	2
10	動画撮影実習	SNS公式サイトを仮想して動画撮影の実習を指導する	動画撮影	2
11	画像編集実習	SNS公式サイトを仮想して画像編集の実習を指導する	画像編集	2
12	動画編集実習	SNS公式サイトを仮想して動画編集の実習を指導する	動画編集	2
13	Facebook制作実習	個人用ではない公式アカウントとしてのFacebook制作を理解させる	仮想した企業アカウントを作成させる	2
14	YouTube制作実習	個人用ではない公式アカウントとしてのYouTube制作を理解させる	仮想した企業アカウントを作成させる	2
15	TikTok制作実習	個人用ではない公式アカウントとしてのTikTok制作を理解させる	仮想した企業アカウントを作成させる	2
その他	実習課題を課す			

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：　ポートフォリオ作成1（実習）		後期	教科担任：外塚　誠（実務経験教員）		
学科名：ICTクリエイト科		コース：全コース	1年	単位数：	1単位
授業のねらい		デザイン事務所経営の実績を活かし、クリエイティブ業界の就職活動などに必要となるポートフォリオ制作を指導する。採用において大きな意味を持つポートフォリオの制作をソフトの基本操作の習得とともに行う。またポートフォリオ制作のみならず、収録作品の量と質を上げるため、後期は自由制作とそのブラッシュアップに注力する。	後期　2H×15W ＝ 30H 合計　30H		
目指す検定･資格			教材費		
テキスト・教材					
評価方法		課題（ポートフォリオの完成）	その他		

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	ポートフォリオとは何か	ポートフォリオの意味と必要性	ポートフォリオが必要になる局面を具体的に知ってもらう	1
2	ポートフォリオ誌面のルール	統一性と一貫性があるポートフォリオ制作	判型、版面、レイアウト、書体など誌面づくりに必要な要素を学ぶ	1
3	レイアウト演習1	ポートフォリオの本文レイアウト制作	ポートフォリオであることを念頭に、サンプルを用いて効果的なデザイン＆レイアウトを知る	1
4	レイアウト演習2	ポートフォリオの本文レイアウト制作	ポートフォリオであることを念頭に、サンプルを用いて効果的なデザイン＆レイアウトを知る	1
5	構成とコンセプト	自分のポートフォリオの構成とコンセプトを決める	あらためて「ポートフォリオの意味と必要性」と向き合い考えさせる	1
6	本文フォーマットの決定	ポートフォリオの本文フォーマットを決める	実際の作品を落とし込んで具体的にイメージしながら進めさせる	1
7	装丁のデザイン1	表紙まわり＝装丁をデザインする	ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	1
8	装丁のデザイン2	表紙まわり＝装丁をデザインする	ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	1
9	＞装丁のデザイン3	表紙まわり＝装丁をデザインする	ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	1
10	ポートフォリオ制作1	実際にある自分の作品をレイアウト	作品のデジタル化についても学ぶ	1
11	ポートフォリオ制作2	実際にある自分の作品をレイアウト	作品のデジタル化についても学ぶ	1
12	ポートフォリオ制作3	実際にある自分の作品をレイアウト	作品のデジタル化についても学ぶ	1
13	作品解説とキャプション1	作品の解説とキャプションを書く	文章で伝える情報を整理しながら執筆させること	1
14	作品解説とキャプション2	作品の解説とキャプションを書く	文章で伝える情報を整理しながら執筆させること	1
15	ポートフォリオの印刷とデータ化	ポートフォリオを印刷する場合、データ化する場合、それぞれの方法を学ぶ	目的にあったポートフォリオの出力方法を知る	1

16	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
17	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
18	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
19	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
20	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
21	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
22	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
23	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
24	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
25	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
26	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
27	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
28	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
29	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
30	まとめ	収録された作品を振り返り、就職活動に向け必要に応じてブラッシュアップ	自身のポートフォ見直し、修正や調整が必要な部分は手を加えていく	1
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：キャラクター制作（演習）		後期	教科担任：須田　香奈子		
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	１年	単位数： 1単位		
授業のねらい	「何かを描きたい」と思ったとき、せっかくならうまく描きたいと思うものです。そのためには対象をしっかり観察し、理解する必要がありますが、同時に描くコツが解ればより楽しく上達を目指せるでしょう。人物やキャラクターの描き方を中心に、自由な表現を目指します。	後期　2H×　15W ＝ 30H 合計　30H			
目指す検定･資格		教材費			
テキスト・教材	クロッキーブック、鉛筆、練りゴム、カッター				
評価方法	後期　　課題	その他			

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	顔を描く	パーツの位置や大きさなど、バランスを覚える	男女の描き分け	2
2	目を描く 鼻・口を描く	目の形による男女、個性の書き分けを研究する 鼻の影のつけ方や唇の形で個性を出す。	男女の描き分け	2
3	表情を描く 髪型を描く	魅力的な表情によって感情表現する。 また、髪型によっても個性が表現できる。	表情による各パーツの連動。 髪の生え方や動きを考える	2
4	角度をつけた顔手を描く	顔の向きが変わることで変化する輪郭線やパーツの位置を理解する。	パーツの配置が不自然にならないよう練習	2
5	手を描く 足を描く	様々なポーズの手を描く。 足を立体としてとらえる	手足を表情豊かに描けるとより躍動的な表現が可能になる。	2
6	全身を描く	腕や足の長さ、筋肉や脂肪の付き方を考える。	男女の描き分け	2
7	ポーズを描く 角度のある全身を描く	三次元空間での表現 歩いている、走っている、座っている、後ろ向き、寝そべっているなど	さまざまなポーズ・角度を三次元的にとらえる	2
8	コスチュームを描く	制服、ワンピース、ショートパンツ、靴やバッグ、ドレス、マント、鎧、剣など	カジュアル系、コンサバ系からファンタジーキャラまで	2
9	獣耳・角・羽・尻尾	実在しないものの表現	よくある特殊パーツについて	2
10	個性の表現	老人や子供、肥満体	骨格や脂肪の付き方の研究	2
11	課題制作1	天使・悪魔を描く	テーマを決めてポーズや構図を工夫する	2
12	課題制作1	天使・悪魔を描く	コスチュームを工夫する	2
13	課題制作1	天使・悪魔を描く	表情を	2
14	課題制作1	天使・悪魔を描く	自由な発想でイラストを描く	2
15	課題制作1	天使・悪魔を描く	自由な発想でイラストを描く	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名： キャリア実習１（実習）			後　期	教科担任：クラス担任		
学科名： ICTクリエイト科		コース：	１年	単位数： 2単位		
授業のねらい		外部組織での就労体験、ボランティア体験等を通し、他者とのコミュニケーション力や、組織内での責任、協調性を学び、就労意欲と職業観を養う。実習前後は、諸手続き・報告を滞りなく実行し、事務力を高める。就職年次は、前年度の課題を改善し、卒業後の職業人としての行動につないでいく。		後期　30H×2W = 60H 合計　60H		
目指す検定･資格		特になし		教材費		
テキスト・教材		特になし				
評価方法		後期　所定時間の学外実習　レポート　報告を壮語して評価する		その他		
時数	単元	授業内容（細目）		学習上の留意点		実時数
1	オリエンテーション	年度の実習概要説明 実習目的・実習規程		実習の目的を理解して臨む。卒業年次は、前年度の経験を踏まえ、課題改善に取り組む。		2
2	学外実習	実習前　指定の届け出を行う。 実習　所定の時間数以上を実習する。 実習後　所定報告書の提出				56
3	報告会	全校報告会 他学生に自分自身の実習内容・今後の課題等を報告する		プレゼンテーションのトレーニングの場であるとともに、他者の報告を積極的に傾聴し、自己の課題として共有する。		2
その他						

教科名： Illustrator　ex1,2（演習）		前期　後期	教科担任：後藤　清彦	
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	2年	単位数：	2単位
授業のねらい	デジタル作品を手掛けるデザイナーが扱う代表的なドロー系グラフィックソフトである「Adobe Illustrator」の基本操作を学習し、アプリケーションを使用したデザインコンテンツを制作する。制作者の感性を育て、体系的な知識を身につける。現場で生かされる実践的な能力を修得する。		前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H	
目指す検定･資格	Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート		教材費	
テキスト・教材	We Net Illustratorクイックマスター CC			
評価方法	前期　課題 後期　課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	線のオプション機能 レイアウト補助機能	可変線幅プロファイルと線のグラデーション オブジェクトの位置や大きさの確認・設定	一年次の復習を兼ねた導入から新たな学習へとつなげる	2
2	グリッドツール、整列、表示・非表示	インターフェース、ツールパネル、パネル操作	複数化複雑化したオブジェクトを正確に把握する技能を身につける	2
3	カラー設定の応用操作	スウォッチ・パターン、グラデーション	スウォッチ登録や複雑なグラデーションの機能を学習	2
4	アピアランス	アピアランス設定と管理方法について	単純な構造のパスにより複雑の外観を与えられる楽しさを知る	2
5	課題制作１	地図の制作	ここまでの学習をふまえ作品を作り、復習とする	2
6	レイヤーの応用操作	サブレイヤー、レイヤー間のアピアランスコピー	より効率的な作業を可能とする	2
7	文字編集の応用操作１	パス上文字ツール、文字タッチツール、文字の種類、	より自由度の高い文字組の方法を学ぶ	2
8	文字編集の応用操作２	段組設定、タブ、テキストオブジェクトのリンク、回り込み、段落パネル、スタイルパネル	文字組によるレイアウトに必要の機能を学ぶ	2
9	パスの応用操作１	ナイフツール、塗ブラシツール、画像ブラシ、リシェイプツール、セグメントのリシェイプ、自由変形ツール、エンベロープ、遠近グリッド、	パスを簡単に変形・編集する方法を学び、パスへの苦手意識を払拭する	2
10	パスの応用操作２	スムーズツール、パスの消しゴムツール、リキッドツール、ブレンド	パスを簡単に変形・編集する方法を学び、パスへの苦手意識を払拭する	2
11	課題制作２	アピアランスでロゴデザイン	アピアランスの表現力を実感する	2
12	課題制作３	Design Grand prix TOUHOKU出品に向けた作品制作	イラストレーターの確実な技能向上の確認	2
13	課題制作３	Design Grand prix TOUHOKU出品に向けた作品制作	楽しめる制作を目指す	2
14	課題制作３	Design Grand prix TOUHOKU出品に向けた作品制作	楽しめる制作を目指す	2
15	課題制作３	Design Grand prix TOUHOKU出品に向けた作品制作	これまでを振り返り、学習の集大成とする	2

16	シンボルで作る	パスファインダーや回転複製、ブラシなど様々なツールを駆使してイラストレーションを作成する方法を学ぶ	例題の桜のイラスト作成を通して、様々なツールの復習とする	2
17	グラデーションを使用したイラストレーション	グラデーションツールの他、ブレンドやグラデーションメッシュなどを学習する	より複雑な立体感や質感の表現を通し、イラストレーションの面白さの再発見を促す	2
18	課題４	イラストレーション制作	はやいサイクルで復習のための課題に取り組み、知識の定着へとつなげる	2
19	課題４	イラストレーション制作	ツール等のアドバイスを極力控え、学生の工夫を待つ	2
20	画像をトレースしたイラストレーション	ライブペイント機能を学ぶ	直観的な表現方法に親しむ	2
21	課題５	スキャナーで取り込んだ画像を使い、ライブペイント機能でイラストレーション制作	何気ない会話の中からアイデアのきっかけを探せるように気楽な姿勢で始める	2
22	課題５	スキャナーで取り込んだがぞうを使い、ライブペイント機能でイラストレーション制作	制作に集中しつつ、楽しい課題となるような授業空間としたい	2
23	課題５	スキャナーで取り込んだがぞうを使い、ライブペイント機能でイラストレーション制作	達成感を感じられる完成度の高い作品となるよう導く	2
24	Webデザイン	Web用画像ファイル形式に保存する方法を学習する	汎用性が高く、表現力のあるテクニックを経験することで制作への意欲へと結びつける	2
25	グラフの作成	データの入力からグラフの編集まで、グラフ作成の基本操作を学ぶ	illustratorの奥深さを紹介したい	2
26	課題６	自由制作	積極的に取り組めるよう、制限を設けず、自主性を重んじる	2
27	課題６	自由制作	集中と客観的判断の両面を持たせる	2
28	課題６	自由制作	他者の作品の良い点が理解できるような講評会とする。 一年の集大成となる作品のエスキース作りを目指す	2
29	課題６	自由制作	自分の作品を好きになれるような指導を心がける	2
30	課題６ 講評	自由制作	今後へとつながる講評会とする	2
その他				

教科名：Photoshop　ex1,2（演習）		前期　後期	教科担任：須田　香奈子	
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	2年	単位数：	２単位
授業のねらい	代表的なペイント系ソフトである「Adobe Photoshop」の操作を学習する。一年次の基礎学習をアプリケーションを使用したデザインワークを行なうことで、現場で生かされる実践的な能力を修得する。		前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H	
目指す検定･資格			教材費	
テキスト・教材	We Net Photoshopクイックマスター CC			
評価方法	前期　課題 後期　課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	フォトレタッチ１	色調補正ツール（ヒストグラム、レベル補正、逆光補正、トーンカーブ）、写真の一部を別の色に変える、影を明るくする	色調補正の基本の習得。写真をイメージ通りに仕上げる工程を学ぶ	2
2	フォトレタッチ２	食べ物写真の補正、カラーバリエーション	より美味しそうに見せる方法や写真のイメージを変身させる方法	2
3	課題１	食べ物の写真の補正	自分で取った食事写真をより美味く見えるよう加工する	2
4	課題１	食べ物の写真の補正	自分で取った食事写真をより美味く見えるよう加工する	2
5	ロゴデザイン１	カスタムシェイプとカスタムスタイル	レイヤー効果の高度なテクニックを習得	2
6	ロゴデザイン２	METAL STYLE、すすけたナンバープレート	フィルター機能を使用しテクスチャを作成、レイヤー効果でロゴをデザイン	2
7	課題２	一分間でロゴデザイン	シェイプとスタイルの組み合わせから、多彩な表現の可能性を広げる	2
8	課題２	一分間でロゴデザイン	シェイプとスタイルの組み合わせから、多彩な表現の可能性を広げる	2
9	課題３ 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (ポスター、カードなど)	作品制作による復習	2
10	課題３ 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (ポスター、カードなど)	作品制作による復習	2
11	課題３ 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (ポスター、カードなど)	作品制作による復習	2
12	課題３ 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (ポスター、カードなど)	作品制作による復習	2
13	Photoshop検定	実践問題	問題を解きながら知識の定着と技術向上を目指す	2
13	Photoshop検定	実践問題	問題を解きながら知識の定着と技術向上を目指す	2
14	Photoshop検定	実践問題	問題を解きながら知識の定着と技術向上を目指す	2
15	Photoshop検定	実践問題	問題を解きながら知識の定着と技術向上を目指す	2

16	カード	アクションで作るミニフォトカード	アクションを使用し、複数の写真に修整を加える	2
17	写真から作る立体ポップ	飛び出すポップカード、立体ポップ	風景写真を使って立体ペーパーアイテムを作成する	2
18	課題４ “オリジナルポップ”	自分で撮影した写真を使ってペーパーアイテムを作る	オリジナル作品の制作、素材の工夫	2
19	課題４ “オリジナルポップ”	自分で撮影した写真を使ってペーパーアイテムを作る	アイデアを作品化する	2
20	フィルターで作るブックカバー	イラスト風に加工した写真とパターンテクスチャーでブックカバーを作成する	フィルターギャラリー効果、パターン作成、シェイプレイヤーにパターン描画	2
21	課題５ “ブックカバー”	写真とパターンを組み合わせてオリジナルブックカバーを作成	面白い作品を作るための素材探し	2
22	課題５ “ブックカバー”	写真とパターンを組み合わせてオリジナルブックカバーを作成	素材の加工と組み合わせ	2
23	フォトコラージュ1	連続写真を一枚に合成	選択範囲の境界線を調整し、写真を切り抜く	2
24	フォトコラージュ2	旅のコラージュポストカード	クリッピングマスクやベクトルマスクを使用し、レイヤーをパスでマスクする	2
25	フォトコラージュ3	イラストと背景写真の合成	加工した写真とイラストを合成しアニメーションのような合成画像を作る	2
26	Webサイトのデザイン	Webページの制作 Web用画像の保存・書き出し レイヤーカンプの作成	Photoshopで制作したWebページ全体から、異なるデータ形式で各部分ごとに画像の保存・書き出しを行う	2
27	課題６ 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像)	自由制作を通し集大成といえる作品制作	2
28	課題６ 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像)	自由制作を通し集大成といえる作品制作	3
29	課題６ 自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像)	自由制作を通し集大成といえる作品制作	4
30	課題６ 自由制作 講評	ここまでの学習をふまえた作品制作 (コラージュやイラストとの合成画像) 講評会	自由制作を通し集大成といえる作品制作総括	5
その他				

教科名：イラストレーション・ドローイング1,2（演習）	前期　後期	教科担任：須田　香奈子	
学科名：ICTクリエイト科	コース：	2年	単位数：　2単位
授業のねらい	課題である「依頼」を的確に理解し、それに対する答えを導き出すために必要とされる柔軟な思考力と発想力を養い、アイデアを実際に目に見えるカタチにすることで、クリエイターとしての技量を向上させる。イラストレーション(ドローイング)では実際の作品制作にあたっての前段階であるラフスケッチの重要性を理解し、イラストにおける線の役割を学ぶ。	前期　2H×15W = 30H 後期　2H×15W = 30H 合計　60H	
目指す検定･資格		教材費	
テキスト・教材	スケッチブック、アクリルガッシュセット、筆洗、マスキングテープ、カッター、定規、等		
評価方法	前期　課題 後期　課題	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	擬音語・擬態語①	擬音語・擬態語を線で表現する	導入 線のバリエーションについて	2
2	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する	初めて聞くオノマトペからイメージしてアイデアラフスケッチ。 作品内に文字を入れる	2
3	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する	アイデアからエスキースへ フォントの工夫	2
4	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する	作品制作	2
5	擬音語・擬態語②	謎の擬音語・擬態語を表現する	作品制作	2
6	講評、 「動き」を表現する	前回課題の講評 文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する	全体講評会 出来るだけ多くエスキースを描く	2
7	「動き」を表現する	文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する	下書きから最も良いと思えるものを選択し、作品制作	2
8	「動き」を表現する	文字を組み合わせたキャラクターで動きを表現する制作	より動きを感じられる線の工夫	2
9	「動き」を表現する	仕上げ	完成度を上げる	2
10	講評 イラストレーションコンテスト	前回課題の講評 エスキース	他者の作品を観ることで自身の作品を振り返る。 気軽なアイデアラフ制作	2
11	イラストレーションコンテスト	下書きから制作	アイデアを形にする。客観的判断と修正	2
12	イラストレーションコンテスト	制作	下地作り	2
13	イラストレーションコンテスト	制作	作品制作	2
14	イラストレーションコンテスト	制作	より完成度を上げる	2
15	イラストレーションコンテスト、講評	仕上げ、講評	コンテスト参加を促す	2

16	言葉からイメージする　１	テーマ“重・軽”	柔軟な発想力でエスキース	2
17	言葉からイメージする　１	テーマ“重・軽”	下書きから制作。アイデアを実際に形にし、客観的に判断、修整	2
18	言葉からイメージする　１	テーマ“重・軽”	より完成度の高い作品目指す	2
19	言葉からイメージする　１	テーマ“重・軽”	集中して制作する	2
20	講評、 文字とイラスト	前回課題の講評 詩からイメージした一枚	全体講評会。 エスキース作り	2
21	文字とイラスト	詩からイメージした一枚	文字の配置、イラストとの関係	2
22	文字とイラスト	詩からイメージした一枚	完成度を上げる	2
23	講評、 コラージュ	前回課題の講評 テーマ“匂・薫・臭”	全体講評会。 イメージ作り	2
24	コラージュ	制作	素材集めと組み合わせ方の工夫	2
25	コラージュ	仕上げ	仕上げ	2
26	講評 言葉からイメージする　２	前回課題の講評 テーマ“I am…”	全体講評会 エスキース作成	2
27	言葉からイメージする　２	テーマ“I am…”	表現手法に制限を設けない	2
28	言葉からイメージする　２	テーマ“I am…”	集中と客観的判断の両面から制作	2
29	言葉からイメージする　２	テーマ“I am…”	完成度を高める	2
30	言葉からイメージする　２、講評	テーマ“I am…”	総括	2
その他				

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：　ビジネス実践1（講義）	前期	教科担任：那須晶子（実務経験教員）	
学科名：卒年次生	コース：	２年	単位数：　前期　2単位
授業のねらい	企業で事務職員として勤務した経験を活かして指導する。１年次に作成したキャリアプランを実現していくために、具体的な就職活動準備を行い、自己実現（内定）を達成する。ビジネス実務は内定を得るためだけではなく、ビジネスマンとして成長するための学習でもある。ビジネスの基本である報告・連絡・相談を身につける。	前期　2H×15W = 30H 後期 合計　30H	
目指す検定･資格		教材費	
テキスト・教材	1年次使用教材 『未来ノート』		
評価方法	後期　試験・課題提出・就職活動状況・出席状況を総合する	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	オリエンテーション	２年次の就職活動心構えと行動 春期休業中の就職活動まとめ	就職活動への意欲を高める	2
2	企業研究	インターネット、企業PR誌等を活用し、目指す業界の企業を知る。	未知企業への視野を広げる	2
3	教養講座	教養講座「社会保険：国民年金について」 自己ＰＲ作成	国民年金制度の理解 自分自身を言葉にする	2
4	メールのマナー１	就職活動中のメールの使用についてマナーを知る。	適切な使用を理解し実践する。	2
5	メールのマナー２	就職活動中のメールの使用についてマナーを知る。	適切な使用を理解し実践する。	2
6	電話応対１	電話の基本マナー	受け手・かけ手の基本マナーを再確認する	2
7	電話応対２	状況に応じた電話対応	就職活動を想定する。	2
8	就職試験対策２	文章作成 作文・課題を読んでの意見文	読み手に自分の考えを伝える文書作成を意識する	2
9	就職試験対策３	面接試験での応答	質問の受けとめ、自分の考えを言葉にする難しさを知る	2
10	就職試験対策４	常識問題	得意分野の伸ばし、苦手分野を強化する	2
11	就職試験対策５	自己ＰＲの完成	説得力のある内容に組み立てる	2
12	文書作成	社外文書　（内定礼状等）	社外文書様式を知り、礼状作成ができるようになる	2
13	訪問のマナー	一般的な他者訪問	社会生活のマナーとして習得する	2
14	ﾜｰｷﾝｸﾞｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ企業研究	事前に企業研究を行い、座談会では受け身ではなく積極的な参加を行う。	自分が知らない企業であっても、大きな出会いとなるチャンスである	2
15	ﾜｰｷﾝｸﾞｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ振返り		企業トップの話から、働くことの意義、喜びを感じ取る	2
その他	７月下旬ﾜｰｷﾝｸﾞｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ 年間を通じて、就職希望者が全員内定するまで、面談・面接指導を実施 必要に応じて、オンライン面接・個別面接指導を実施 漢字の読み書きを継続実施			

2025年度　授業計画書　専門学校山形V.カレッジ

教科名：　ビジネス実践2（講義）	後期	教科担任：那須晶子（実務経験教員）	
学科名：卒年次生	コース：	２年	単位数：　後期　2単位

授業のねらい	企業で事務職員として勤務した経験を活かして指導する。１年次に作成したキャリアプランを実現していくために、具体的な就職活動準備を行い、自己実現（内定）を達成する。ビジネス実務は内定を得るためだけではなく、ビジネスマンとして成長するための学習でもある。ビジネスの基本である報告・連絡・相談を身につける。	後期　2H×15W = 30H 合計　30H
目指す検定・資格		教材費：
テキスト・教材	1年次使用教材 『未来ノート』	
評価方法	後期　試験・課題提出・就職活動状況・出席状況を総合する	その他：

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	夏期休暇中のまとめ	長期休暇での活動まとめ これからの活動計画立案	未内定の学生は意欲を保持して活動を継続する	2
2	内定期間中の過ごし方	内定の意味を理解し、学校生活・社会生活全般を意識する	卒業までの期間は学生という立場だけでないことを意識する	2
3	職場の人間関係	公的な場で求められる社会ルール、気遣い	個人的関係、公的関係の違いを知る	2
4	電話応対３	電話応対の応用　会社への電話 取次	電話機を使うことで緊張感を持つ	2
5	電話応対４	電話応対の応用　会社への電話 不在時の対応	電話機を使うことで緊張感を持つ	2
6	訪問のマナー３	アポイントの取り方から訪問	ロールプレーによりイメージを具体的に持つ。	2
7	訪問のマナー４	名刺交換　お茶の接待・いただき方	ロールプレーによりイメージを具体的に持つ。	2
8	訪問のマナー４	お茶の接待・いただき方　実践	日常ではお茶を煎れる機会が減っているため、全員実践する	2
9	慶弔１	冠婚葬祭　慶事と弔事	自分の経験を思い出しながら学ぶ	2
10	慶弔２	冠婚葬祭　慶事と弔事　祝儀袋・不祝儀袋の書き方	筆ペンを使用し作成する	2
11	慶弔３	冠婚葬祭　会社の季節行事	次年度からを意識する	2
12	教養講座（卒）	１年生に対し就職活動アドバイスを行う	自経験を後輩への適切なアドバイスを行う。	2
13	就職活動交流会	外部講師による労働・社会保険等講話	労働者としての重要な情報を把握する	2
14	文書作成	季節の挨拶状	年賀等の季節の挨拶状	2
15	１年間の総括	今後の社会人生の目標を考える。		2
その他	年間を通じて、就職希望者が全員内定するまで、面談・面接指導を実施 漢字の読み書きを継続実施			

教科名： プログラミング応用1,2（講義）			前期　後期	教科担任：高橋　淳（実務経験教員）	
学科名： ICTクリエイト科		コース：全コース	2年	単位数：	2単位
授業のねらい	コンピュータの基礎知識習得と経済産業省　基本情報技術者・ＩＴパスポート試験合格のために行なう。 システム開発の手順やその考え方について学習する。 後期の卒業制作の前準備として学習する。			前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H	
目指す検定･資格	目標　基本情報処理技術者試験・ITﾊﾟｽﾎﾟｰﾄ試験等 取得可能な検定　基本情報処理技術者試験ITﾊﾟｽﾎﾟｰﾄ試験等			教材費	¥25,000
テキスト・教材	Udemy				
評価方法	試験・出席状況・授業態度			その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	データベース	データのモデル化　データベース設計　データの正規化	データベースの概要について理解させる	4
2	〃	SQLの基本　SQLの応用	SQLについて理解させる	4
3	〃	データベースの演算　データベースの管理システム データベース応用	データベースの活用法について理解させる	4
4	ネットワーク	ネットワーク方式　OSI基本参照モデル	ネットワーク方式、OSI基本参照モデルについて理解させる	4
5	〃	TCP/IPプロトコル　IPアドレス	プロトコル、IPアドレスについて理解させる	4
6	〃	ネットワーク管理　TCP/IPアプリケーション	ネットワーク管理について理解させる	4
7	〃	ネットワーク応用技術	ネットワークがどのように活用されているか理解する	4
8	情報セキュリティ	情報セキュリティ	情報セキュリティの概要を理解させる	4
9	〃	システムの攻撃方法	システムの攻撃方法に何があるかを理解させる	4
10	〃	暗号化技術	暗号化技術を理解させる	4
11	〃	認証技術	認証技術を理解させる	4
12	〃	セキュリティ技術　セキュリティリスク　セキュリティ管理	情報セキュリティで重要な点を理解させる	4
13	卒業制作作製の設計	卒業制作の製作物の設計１	卒業制作で作るものの設計	4
14	〃			4
15	〃			4
その他				

教科名：ＤＴＰ1.2（演習）		前期　後期	教科担任：須田　香奈子	
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	2年	単位数：	２単位
授業のねらい	情報の発信者とその受け手をつなぎ、情報を伝え目的を達成する、というデザインの役割を理解しその実現に必要な基礎力を身につける。InDesignやIllustratorを使用し、デザインワークに必要な文字組や効果的な画面構成を学習する。また印刷の表現技術について実習を通じて理解し、グラフィックデザインのより効果的なあり方を学ぶ。		前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H	
目指す検定･資格			教材費	
テキスト・教材	In Design 操作とデザインの教科書 Design　Basic　Book－初めて学ぶデザインの法則－			
評価方法	前期　課題 後期　課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	DTP概要 名刺制作	DTPとは Illustratorによる名刺デザイン	DTPのための環境設定 トリムマークの作成	2
2	名刺制作	Illustratorによる名刺作成	デザインの役割 目的に合わせたデザイン	2
3	名刺制作	Illustratorによる名刺作成	和文書体と欧文書体 文字サイズ	2
4	名刺制作	Illustratorによる名刺作成	カーニングとトラッキング 文字間隔、行間隔	2
5	InDesign概要 DTPのための基本操作	InDesignの基本知識 簡単な見開きページの作成	InDesignで何が出来るのか概要をつかみ、必要となる基本操作や知識について学ぶ	2
6	ドキュメント作成	新規作成、ガイドやグリッドのカスタマイズ、レイヤー、マスターページの作り方	ページ数の多いレイアウトデザインを統一するための重要な設定を学ぶ	2
7	文字の入力	プレーンテキストフレームとフレームグリッド、文字配置、ペーストの使い分け、フレームサイズ・段組の設定	設定によってその後の作業効率が大きく変わるためしっかり理解することが重要	2
8	書式設定	文字属性・段落属性、タブ揃え、文字揃えと行送り等	書式設定は見た目だけでなく、読みやすさ、解かり易さの要素。しっかりと習得することが必要	2
9	段落スタイルと文字スタイル	書式設定のスタイル登録、オーバーライドテキスト、テキストスタイルの読み込みと削除	スタイル登録による管理、運用の効率化	2
10	段落スタイルと文字スタイル	書式設定のスタイル登録	スタイル登録による管理、運用の効率化	2
11	画像の配置、編集	写真やイラストなどのグラフィックをInDesignにレイアウトする	フレームと画像の関係を理解する	2
12	カラーと効果	フレーム内部や境界線、文字や文字境界線に色を設定する	単色・グラデーションの設定、透明度やドロップシャドウなどの効果についても学ぶ	2
13	課題制作	ターゲット別デザイン	アレンジ可能なアイデアから発想を広げる	2
14	課題制作	ターゲット別デザイン	アレンジ可能なアイデアから発想を広げる	2
15	課題制作	ターゲット別デザイン	アレンジ可能なアイデアから発想を広げる	2

16	ポスター制作	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	レイアウトの法則① 揃える、繰り返す、グループ化	2
17	ポスター制作	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	レイアウトの法則② シンメトリー、ランダム	2
18	ポスター制作 中間発表	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	ディスカッション	2
19	ポスター制作	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	レイアウトの法則③ ジャンプ率、視線誘導	2
20	ポスター制作	デザイングランプリTOHOKU出品に向けた作品制作	レイアウトの法則④ 3分の1の法則、比率	2
21	入稿	入稿準備、オンデマンド印刷	実際に印刷会社に入稿し、作品が実物になる過程を経験	2
22	オブジェクトの編集	オブジェクトの重ね順・変形、整列・分布、パス	変形パネル、整列パネル、パスファインダーパネルなど、レイアウトに必要な機能を学ぶ	2
23	フレームやテキストのデザイン	w	オプション設定を使った簡単な作成方法を学ぶ	2
24	表の作成	作表とデータ編集	表の作成、構造やセル・デザインの編集、スタイル	2
25	作業の効率化	選択操作、オブジェクトスタイル、テキスト入力、文字スタイルの自動化など	作業を実践することで機能を覚える	2
26	ページ数の多いドキュメントの処理	ブックでまとめる、目次・索引の作成、相互参照	作業をサポートする機能について学ぶ	2
27	課題制作	折り加工(巻き三つ折り)のフライヤー制作	オリジナル作品の制作	2
28	課題制作	折り加工(巻き三つ折り)のフライヤー制作	オリジナル作品の制作	2
29	課題制作	折り加工(巻き三つ折り)のフライヤー制作	オリジナル作品の制作	2
30	課題制作	折り加工(巻き三つ折り)のフライヤー制作	オリジナル作品の制作	2
その他				

教科名： WordPress1,2（演習）		前期　後期	教科担任：千葉　光樹	
学科名：ICTクリエイト科	コース：全コース	2年	単位数：	2単位
授業のねらい	WordPressの基本操作を学習し、制作者の感性を育て、オリジナルサイトを制作する。現場で生かされる実践的な能力を修得する。		前期　2H×15W = 30H 後期　2H×15W = 30H 合計　60H	
目指す検定･資格			教材費	
テキスト・教材	Dreamweaver ネット環境　サーバー			
評価方法	前期　課題 後期　課題		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	WordPressの基礎	WordPressとは／インストール／管理画面	WordPressの基本を学ぶ	2
2	テーマとは	WordPressのテーマ／投稿／ブロックの活用	管理画面に慣れる	2
3	プラグインとは	プラグイン／ブロックの拡張	拡張機能を体験する	2
4	自己紹介のポイント	固定ページ／バックアップ	セキュリティ対策について学ぶ	2
5	フォーム作成	フォームプラグインの活用	基本設定と項目の追加機能を体験する	2
6	ポートフォリオサイト制作	外観／カスタマイズ機能	外観のカスタマイズについて学ぶ	2
7	仕上げ／発表	ウィジェット／メニュー機能／発表／まとめと復習	サイドバーやメニューについて学ぶ	2
8	ECサイト制作	ECサイトとは／初期設定	アカウントの管理や機能・状態を確認する	2
9	ECサイト制作	ECサイト制作／特定商取引法に基づく表記	特商法について学ぶ	2
10	ECサイト制作	ECサイト制作／コミュニケーションの重要性	役割分担を意識しコミュニケーションの重要性について学ぶ	2
11	ECサイト制作	ECサイト制作／商品ページ	マーケティングについて学ぶ	2
12	ECサイト制作	ECサイト制作／商品価格	社会性を身につける	2
13	ECサイト制作	ECサイト制作／キャッチコピー	機能性デザインについて学ぶ	2
14	ECサイト制作	ECサイト制作／購入テスト	アカウントの管理や機能・状態を確認する	2
15	仕上げ／発表	発表／まとめと復習	これまでを振り返り、学習の集大成とする	2

16	オリジナルテーマ制作	PHPとは／テンプレートファイル／テンプレートタグ／header	テーマの構造を学ぶ	2
17	オリジナルテーマ制作	footer／index／archive／single／sidebar	テーマの作りについて学ぶ	2
18	オリジナルテーマ制作	page／functions／404／style／sbreenshot／テーマの有効化・編集	WP関数について学ぶ	2
19	オリジナルテーマ制作	FTPとフォルダ構成／階層を上げる／管理と運用／トラブル対応	管理・トラブルの対処法を学ぶ	2
20	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作／サイトマップ	SEOや分析について学ぶ	2
21	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	楽しめる制作を目指す	2
22	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	自分の作品を好きになれるような指導を心がける	2
23	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	積極的に取り組めるよう、制限を設けず、自主性を重んじる	2
24	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	積極的に取り組めるよう、制限を設けず、自主性を重んじる	2
25	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	積極的に取り組めるよう、制限を設けず、自主性を重んじる	2
26	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	集中と客観的判断の両面を持たせる	2
27	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	集中と客観的判断の両面を持たせる	2
28	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	集中と客観的判断の両面を持たせる	2
29	オリジナルサイト制作	オリジナルサイト制作	これまでを振り返り、学習の集大成とする	2
30	まとめ	【講評会】発表／まとめと復習	今後へとつながる講評会とする	2
その他				

教科名： AfterEffects実習1,2（実習）		前期　後期	教科担任：加藤愛	
学科名： ICTクリエイト科	コース：全コース	2年	単位数：	2単位

授業のねらい	映像コンテンツの重要性･需要は年々高まってきている。単に映像作品を作るだけであれば、スマートフォン、Webアプリ、AIなどの利用が一般的になった現代では難しいことではない。本実習では、多くの編集技術を習得することでイメージ通りのコンテンツ制作ができるようになることと、コンセプトを意識しながら作品づくりをすることの重要性を理解することを目的とする。	前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H	
目指す検定･資格		教材費	教科書定価…2,500円
テキスト・教材	はじめよう！つくりながら楽しく覚えるAfterEffects ISBN:978-4-89977-416-7		
評価方法	前期…課題 後期…課題	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	ガイダンス	シラバス確認 OS･アプリの環境設定 基本操作･ファイル管理の確認	不明点は次週までに解決しておく	2
2	リリックビデオづくり	画面構成･基本操作 ※Adobe AfterEffects ことはじめ1 相当	基本操作･基本用語を覚える 見本通りの作品を提出	2
3	リリックビデオづくり	※Adobe AfterEffects ことはじめ2&3 相当	操作に慣れる 見本通りの作品を提出	2
4	CreativeCCの活用	AdobeCretiveCloudの利用 著作権 基礎知識	自分で撮影した映像･写真素材をCCにアップロード	2
5	リリックビデオづくり	復習	自分で素材を用意してオリジナル作品作り	2
6	キーイング、クロマキー、マスク	抜き、マスク、アルファチャンネルの編集	見本通りの作品を提出	2
7	色の置き換え、エフェクト	エフェクトを適用させる	見本通りの作品を提出	2
8	合成映像	復習	自分で素材を用意してオリジナル作品作り	2
9	ロゴアニメーション	ベクターデータを利用するテクニック	見本通りの作品を提出	2
10	Illustrator連携	オリジナルのロゴでロゴアニメーション	自分で素材を用意してオリジナル作品作り	2
11	Photoshop連携	イラストや写真を分割したアニメーション	見本通りの作品を提出	2
12	エフェクト効果	パーティクル系のエフェクトを制作	見本通りの作品を提出	2
13	テキストアニメーション	文字を活かしたアニメーションを制作	見本通りの作品を提出	2
14	線･シェイプを活かしたアニメーション	形を活かしたアニメーションを制作	見本通りの作品を提出	2
15	ポートフォリオの準備	これまでの作品まとめと振り返り 自分のポートフォリオに載せたい作品リストの用意 ファイルの整理 データバックアップの確認	レポートとして提出	2

16	パララックス	3Dカメラ、ライティングの利用	見本通りの作品を提出	2
17	パララックス	3Dカメラ、ライティングの利用	見本通りの作品を提出	2
18	パララックス	オリジナル作品	自分で素材を用意してオリジナル作品作り	2
19	トラッキングマスク	トラッキング基礎	見本通りの作品を提出	2
20	3Dトラッキング	合成作品	見本通りの作品を提出	2
21	3Dトラッキング	合成作品	見本通りの作品を提出	2
22	3Dトラッキング	復習	自分で素材を用意してオリジナル作品作り	2
23	3Dmodelを動かす	AfterEffects上で3Dモデルをアニメーション テクスチャーの置き換え(モックアップづくり)	見本通りの作品を提出	2
24	3Dmodelを動かす	復習	自分で素材を用意してオリジナル作品作り	2
25	VFX	合成作品	見本通りの作品を提出	2
26	VFX	合成作品	見本通りの作品を提出	2
27	ポートフォリオに作品まとめる	制作スケジュール計画を立てる →必要な修得技術の洗い出し	自主制作	2
28	ポートフォリオに作品まとめる	作品制作時間 ポートフォリオまとめ	自主制作	2
29	ポートフォリオに作品まとめる	作品制作時間 ポートフォリオまとめ	自主制作	2
30	成果物の発表	ポートフォリオを紹介	コンセプトを意識すること	2
その他	採点は課題の提出を重視します。締切と要項をよく確認して、漏れのないようにしてください。			

教科名： ポートフォリオ作成2（実習）			前期	教科担任：外塚　誠（実務経験教員）
学科名：ICTクリエイト科		コース：全コース	2年	単位数：　1単位
授業のねらい		デザイン事務所経営の実績を活かし、クリエイティブ業界の就職活動などに必要となるポートフォリオ制作を指導する。採用において大きな意味を持つポートフォリオの制作をソフトの基本操作の習得とともに行う。またポートフォリオ制作のみならず、収録作品の量と質を上げるため、後期は自由制作とそのブラッシュアップに注力する。		前期　2H×15W ＝ 30H 合計　30H
目指す検定･資格				教材費
テキスト・教材		デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳　MdN編集部		
評価方法		前期　　課題 後期　　課題（ポートフォリオの完成）		その他

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	ポートフォリオとは何か	ポートフォリオの意味と必要性	ポートフォリオが必要になる局面を具体的に知ってもらう	1
2	ポートフォリオ誌面のルール	統一性と一貫性があるポートフォリオ制作	判型、版面、レイアウト、書体など誌面づくりに必要な要素を学ぶ	1
3	レイアウト演習1	ポートフォリオの本文レイアウト制作	ポートフォリオであることを念頭に、サンプルを用いて効果的なデザイン＆レイアウトを知る	1
4	レイアウト演習2	ポートフォリオの本文レイアウト制作	ポートフォリオであることを念頭に、サンプルを用いて効果的なデザイン＆レイアウトを知る	1
5	構成とコンセプト	自分のポートフォリオの構成とコンセプトを決める	あらためて「ポートフォリオの意味と必要性」と向き合い考えさせる	1
6	本文フォーマットの決定	ポートフォリオの本文フォーマットを決める	実際の作品を落とし込んで具体的にイメージしながら進めさせる	1
7	装丁のデザイン1	表紙まわり＝装丁をデザインする	ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	1
8	装丁のデザイン2	表紙まわり＝装丁をデザインする	ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	1
9	＞装丁のデザイン3	表紙まわり＝装丁をデザインする	ポートフォリオの顔となる部分をどう表現するか、慎重に考えさせる	1
10	ポートフォリオ制作1	実際にある自分の作品をレイアウト	作品のデジタル化についても学ぶ	1
11	ポートフォリオ制作2	実際にある自分の作品をレイアウト	作品のデジタル化についても学ぶ	1
12	ポートフォリオ制作3	実際にある自分の作品をレイアウト	作品のデジタル化についても学ぶ	1
13	作品解説とキャプション1	作品の解説とキャプションを書く	文章で伝える情報を整理しながら執筆させること	1
14	作品解説とキャプション2	作品の解説とキャプションを書く	文章で伝える情報を整理しながら執筆させること	1
15	ポートフォリオの印刷とデータ化	ポートフォリオを印刷する場合、データ化する場合、それぞれの方法を学ぶ	目的にあったポートフォリオの出力方法を知る	1

16	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
17	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
18	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
19	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
20	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
21	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
22	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
23	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
24	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
25	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
26	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
27	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
28	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
29	収録作品の制作と整理	作品のポートフォリオ収録への作業	ポートフォリオの厚みを持たせるために、コンペ応募など自由制作	1
30	まとめ	収録された作品を振り返り、就職活動に向け必要に応じてブラッシュアップ	自身のポートフォ見直し、修正や調整が必要な部分は手を加えていく	1
その他				

教科名： PC応用（講義）	前期	教科担任：後藤　清彦	
学科名： ICTクリエイト科	コース：	2年	単位数： 1単位
授業のねらい	インターネットが普及し、スマートフォンはじめタブレットなどの進歩がめざましい。Webをはじめ様々なネット利用についての知識を深める。	前期　2H×15W ＝ 30H 合計　30H	
目指す検定･資格	目標　公益社団法人画像情報教育振興協会主催 取得可能な検定 マルチメディア検定　エキスパート	教材費	5,724円
テキスト・教材	実践マルチメディア マルチメディア検定公式問題集		
評価方法	前期　試験 後期　試験	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	Udemyのセッティングと利用方法	Udemyのアカウントを作成する。講座受講、視聴方法を学ぶ。	ネットワーク環境のセッティングを理解する。	2
2	AdobeCCのセッティングと利用方法	AdobeCC 学生ライセンスのアカウントを作成する。自己所有のPCにインストールする。	PCのスペック、OSのバージョン等ソフトのインストールに必要な知識を習得する。	2
3	人間の知覚とヒューマンコンピュータインタラクション	情報の伝達とメディアの役割 感覚と知覚 視覚 聴覚 触覚・力覚 記憶と学習 ヒューマンコンピュータインタラクション	さまざまな感覚を通して外部から得た情報を、マルチメディアで扱ううえで、人間の知覚機能について理解する。	2
4	マルチメディアの処理技術	マルチメディアの特徴 文書 音声と音響 色 画像 図形	コミュニケーションに対する高い要求から生まれた音や画像などの情報の表現形態。これらが多くの分野でシステム構築のための基盤技術となっていることを学ぶ。	2
5		３次元CG		2
6		映像とアニメーション		2
7	コンピュータシステムのしくみと技術	ハードウエア ソフトウェア 仮想化 クラウド プログラミング データベース	コンピュータのハードウェアとソフトウェアの概要、仮想化技術やクラウドなど、サーバ及びネットワークの周辺技術を学ぶ。	2
8	ネットワークと通信	コンピュータネットワーク インターネット 無線通信 ネットワークセキュリティ 電話と携帯端末	インターネットやスマートフォンの普及により、新たなコミュニケーション文化が形成された。このような現代社会の基盤を支えるネットワークの技術、携帯電話端末の仕組み、通信との融合が進む放送について学ぶ。	2
9		放送と通信		2
10	マルチメディアアプリケーションの実現	アプリケーションの目的 アプリケーションの実例 アプリケーションの構成 アプリケーションの開発	アプリケーションの実現を取り巻く環境と、アプリケーションを完成させるまでの課題について理解する。	2
11	インターネットの応用	コミュニケーションツール 情報の共有 ネットビジネス マーケティング	電子メールやSNSによるコミュニケーションや、オンラインショッピングやネットバンキングなどインターネットを応用した技術と利用例を学ぶ。	2
12				2
13	豊かで快適な社会の実現に向けて	生活を豊かにする情報通信技術　ICT ICTと情報機器の応用 交通 ネットワーク社会 情報リテラシ セキュリティ対策	情報家電やネットワークは私たちの生活に浸透している。一方で営みを脅かすリスクも顕著化している。ネットワーク社会におけるセキュリティと情報リテラシについて学ぶ。	2
14				2
15	知的財産権	知的財産権 著作権 産業財産権と不正競争防止法	知的財産権の法的保護、特に著作権について、保護される著作物とは何か、適切に利用するにはどのようにすれば良いか学ぶ。	2
その他				

教科名： 卒業制作1,2　（演習）		前期　後期	教科担任：後藤　清彦	
学科名： ICTクリエイト科	コース：	2年	単位数：	4単位
授業のねらい	2年前期まで学んだ基礎を踏まえ、グラフィック、WEB、ＣＧ、モバイルアプリ等の各分野で個性溢れる作品の制作に取り組む。時代のニーズに合わせた問題提起、解決策などを自分の作品で表現する。		前期　2H×15W = 30H 後期　6H×15W = 90H 合計　120H	
目指す検定･資格			教材費	
テキスト・教材	Udemy			
評価方法	作品、プレゼンテーション、授業態度、出席状況を総合して評価する。		その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	調査・分析	社会のニーズや不満を調査分析する。	調査分析結果をレポートにまとめる。	4
2				4
3	グループディスカッション	各自調査結果をプレゼンし制作する作品の方向性をかためる。	クラス内の意見を集約、参考にし、企画書としてまとめる。	4
4		〃		4
5	制作	問題解決、自己表現等に配慮しながら制作を進める。	STPDサイクルを実践しながら、時間配分等考慮し、スケジュールをしっかり管理し制作を進める。	4
6				4
7				6
8				12
9	中間プレゼン	自分が制作しているものをプレゼンし、クラス教員等から意見等をもらう。	誰もがわかるレポート作成と、作品の進捗がわかるものを準備しプレゼンテーションに臨む。	12
10	制作	中間プレゼンで得たアドバイスをもとに修正しながら制作を続ける。	PDCAサイクルを実践しながら完成に向けて課題制作に取りくむ。	12
11				12
12				12
13				12
14				12
15	発表・展示	伝わりやすい表現方法、展示方法を模索し展示発表を行う。	必要に応じて、作品説明ボード、キャプションを作成する。	6
その他				

<table>
<tr><td colspan="3">教科名： キャリア実習２（実習）</td><td>後　期</td><td colspan="2">教科担任：クラス担任</td></tr>
<tr><td colspan="2">学科名： ICTクリエイト科</td><td>コース：</td><td>２年</td><td colspan="2">単位数：　2単位</td></tr>
<tr><td colspan="2">授業のねらい</td><td>外部組織での就労体験、ボランティア体験等を通し、他者とのコミュニケーション力や、組織内での責任、協調性を学び、就労意欲と職業観を養う。実習前後は、諸手続き・報告を滞りなく実行し、事務力を高める。就職年次は、前年度の課題を改善し、卒業後の職業人としての行動につないでいく。</td><td colspan="3">後期　30H×2W ＝ 60H
合計　60H</td></tr>
<tr><td colspan="2">目指す検定･資格</td><td>特になし</td><td rowspan="2">教材費</td><td rowspan="2" colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">テキスト・教材</td><td>特になし</td></tr>
<tr><td colspan="2">評価方法</td><td>後期　所定時間の学外実習　レポート　報告を壮語して評価する</td><td>その他</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>時数</td><td>単元</td><td>授業内容（細目）</td><td colspan="2">学習上の留意点</td><td>実時数</td></tr>
<tr><td>1</td><td>オリエンテーション</td><td>年度の実習概要説明
実習目的・実習規程</td><td colspan="2">実習の目的を理解して臨む。卒業年次は、前年度の経験を踏まえ、課題改善に取り組む。</td><td>2</td></tr>
<tr><td>2</td><td>学外実習</td><td>実習前　指定の届け出を行う。
実習　所定の時間数以上を実習する。
実習後　所定報告書の提出</td><td colspan="2"></td><td>56</td></tr>
<tr><td>3</td><td>報告会</td><td>全校報告会
他学生に自分自身の実習内容・今後の課題等を報告する</td><td colspan="2">プレゼンテーションのトレーニングの場であるとともに、他者の報告を積極的に傾聴し、自己の課題として共有する。</td><td>2</td></tr>
<tr><td>その他</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

教科名：キャラクター実習1,2（PC）（実習）		前期　後期	教科担任：須田　香奈子	
学科名：ICTクリエイト科	コース：グラフィックデザイン	2年	単位数：	2単位

授業のねらい	Illustratorで描くベジェイラストは大変需要が高く、便利ではあるが、多機能すぎてわかりづらい面もある。会社勤め、フリーランス以外でも描いた絵を素材として販売サイトで売ることが誰にでもできるようになった「総クリエイター時代」、Illustrator中級者にとって「この機能でこんなイラストが描けるのか」という新たな発見となる事を目指す。	前期　2H×15W ＝ 30H 後期　2H×15W ＝ 30H 合計　60H
目指す検定･資格		教材費
テキスト・教材	絵を描く仕事を始めたい！Illustratorキャラクター制作の教科書	
評価方法	前期　課題 後期　課題	その他

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	図形を描き移動・変形する	画面表示、いろいろな図形、オブジェクトの移動、カラーパネル、オブジェクトの整頓、レイヤー、変形、バウンディングボックス	Illustrator基本機能の復習	2
2	図形ツールでキャラクターを描こう	下準備、各パーツ作成、仕上げ	シンプルな図形の組み合わせでキャラクターを描く	2
3	課題制作１	図形ツールでオリジナルキャラクターを描く	図形ツール応用編	2
4	ペンツール基礎	ペンツール、線パネル、アンカーポイントの平均・連結・カット、パスファインダー	Illustrator基本機能の復習	2
5	文字	文字入力・アウトライン化、下書きをドキュメントに貼る	Illustrator基本機能の復習	2
6	ペンツールでキャラクターを描こう１	下描きトレース	ペンツールと選択ツールで自由にパスを操れるようになる	2
7	ペンツールでキャラクターを描こう２	体パーツ作成スカート作成、腕パーツ作成	破線の応用、カラーの設定をマスターする	2
8	課題制作２	周辺キャラクターをデザインする	元キャラクターを応用した個性の表現	2
9	課題制作２	周辺キャラクターをデザインする	元キャラクターを応用した個性の表現	2
10	着せ替えアバター1	クリッピングマスク、グラデーション、パターン、透明パネル、個別変形	キャラクター制作に役立つテクニックの確認	2
11	着せ替えアバター2	イラストの描きだし下書き配置、素体を作成する	ラフトレース	2
12	着せ替えアバター3	アイテムを作成する	イラスト制作に役立つ便利技	2
13	課題制作３	着せ替えアイテム作成	素体を持ちにしたバリエーション作品の制作	2
14	課題制作３	着せ替えアイテム作成	素体を持ちにしたバリエーション作品の制作	2
15	課題制作３	着せ替えアイテム作成	素体を持ちにしたバリエーション作品の制作	2

16	ライブペイント１	ライブペイントでらくらく色塗り	線画をベースに色を塗る	2
17	ライブペイント２	ライブペイントで詳細表現	明暗表現を加える	2
18	ライブペイント３	ライブペイント仕上げ	ライブペイントの拡張	2
19	課題制作４	ライブペイントを使ったオリジナルイラスト	背景やロゴに使える表現 コミックイラストのような表現	2
20	課題制作４	ライブペイントを使ったオリジナルイラスト	テーマに合ったキャラクターイラストを描く	2
21	課題制作４	ライブペイントを使ったオリジナルイラスト	テーマに合ったキャラクターイラストを描く	2
22	キャラクターを動かそう１	CharacterAnimatorとIllustratorでパペットを作る 顔を作成し動かす	udemy講座を利用した学習 シーン作成のポイント	2
23	キャラクターを動かそう２	目・眉・鼻・耳・髪の作成	udemy講座を利用した学習	2
24	キャラクターを動かそう３	口の作成、リップシンク機能	udemy講座を利用した学習	2
25	キャラクターを動かそう４	全身を作成、メッシュについて、アバター全体を動かす	udemy講座を利用した学習	2
26	キャラクターを動かそう５	週録と外部書き出し	udemy講座を利用した学習	2
27	課題４	オリジナルアバターの制作	自分の作成したキャラクターを動かす	2
28	課題４	オリジナルアバターの制作	自分の作成したキャラクターを動かす	2
29	課題４	オリジナルアバターの制作	自分の作成したキャラクターを動かす	2
30	課題４ 講評	オリジナルアバターの制作	自分の作成したキャラクターを動かす	2
その他				

教科名： ３DCG実習1,2（実習）		前期　後期	教科担任：須田　香奈子	
学科名：ICTクリエイト科	コース：グラフィックデザイン　Webデザイン	２年	単位数：	４単位

授業のねらい	フリーでオープンソースであり、3DCGソフト界のデファクトスタンダードポジションになりつつあるblenderを用い、CGアニメーションを作成、キャラクターを動かす。 3DCGアニメ制作に欠かすことのできない知識と構造について基礎から楽しみながら学ぶ。	前期	4H×15W ＝ 60H
		後期	4H×15W ＝ 60H
		合計	120H
目指す検定･資格		教材費	
テキスト・教材	新ブレンダーからはじめよう！		
評価方法	前期　　課題 後期　　課題	その他	

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	blender概要	blenderインストールと機能について 移動・拡大縮小・回転	起動、エディター画面、投影方法、視点切り替え udemy講座を利用した学習	4
2	モデリング基礎１	プロポーショナル変形、ハイド・選択領域の反転、押し出し・面の差し込み、ループカット・ナイフ	udemy講座を利用した学習	4
3	モデリング基礎２	削除・溶解、分離・複製、ループ選択・近接選択・スナップ・マージ	udemy講座を利用した学習	4
4	モデリング基礎３	面の向き、結合、ペアレント	udemy講座を利用した学習	4
5	モデリング基礎４	フィル・ピボットポイント、ミラーモディファイヤー・細分化	udemy講座を利用した学習	4
6	モデリング基礎５	モディファイヤー（サブディヴィジョン・スムーズ・ソリッド化）、	udemy講座を利用した学習	4
7	課題１	実践編	リボン・ハットを作る	4
8	課題１	実践編	クマのぬいぐるみを作る	4
9	課題１	実践編	クマのぬいぐるみを作る	4
10	課題２	簡単なオリジナルキャラクターを作る	箱を組み合わせキャラクターを作る	4
11	課題２	簡単なオリジナルキャラクターを作る	箱を組み合わせキャラクターを作る	4
12	課題３	簡単なオリジナルキャラクターを作る	二本足のキャラクターを作る	4
13	課題３	簡単なオリジナルキャラクターを作る	二本足のキャラクターを作る	4
14	課題３	簡単なオリジナルキャラクターを作る	二本足のキャラクターを作る	4
15	課題３	簡単なオリジナルキャラクターを作る	二本足のキャラクターを作る	4

16	アニメーション基礎	原点移動とポージング	オブジェクトを組み合わせたキャラクターのペアレント	4
17	アニメーション１	歩行アニメーションを作る	“歩く”アクションを作成	4
18	アニメーション２	キーフレーム複製、グラフエディター	アニメーション作成の効率化	4
19	アニメーション３	アーマチュア	ボーンとは	4
20	アニメーション４	ウエイトペイント、人型アーマチュア	より自然なポーズを作るための設定	4
21	アニメーション５	人型アーマチュア	キャラクターを自由に動かすためのボーン設定	4
22	アニメーション６	IK	自由なアニメーションを設定する	4
23	アニメーション７	IK	自由なアニメーションを設定する	4
24	アニメーション８	IK	自由なアニメーションを設定する	4
25	アニメーション９	Bボーン	Bボーンの設定	4
26	課題４	課題３で作ったキャラクターにアニメーションを設定する	自由なアニメーションを設定する	4
27	課題４	課題３で作ったキャラクターにアニメーションを設定する	自由なアニメーションを設定する	4
28	課題４	課題３で作ったキャラクターにアニメーションを設定する	地面・背景の作成、光源の設定	4
29	課題４	課題３で作ったキャラクターにアニメーションを設定する	地面・背景の作成、光源の設定	4
30	課題４	課題３で作ったキャラクターにアニメーションを設定する	完成度を上げる	4
その他				

教科名： iPhoneアプリケーション1,2（演習）		前期　後期	教科担任：後藤　清彦	
学科名：　ICTクリエイト科	モバイルアプリ	2年	単位数：	2単位
授業のねらい	スマートフォンの普及により、多くのアプリケーションがリリースされている。Apple社が提供するアプリ開発キットのXcodeを使い実用的なアプリの企画・開発・制作できる知識を身につける。	前期　2H×15W = 30H 後期　2H×15W = 30H 合計　60H		
目指す検定･資格		教材費		
テキスト・教材	絶対に挫折しないiPhoneアプリ開発「超」入門　第７版			
評価方法	前期　課題 後期　課題	その他		

時数	単元	授業内容（細目）	学習上の留意点	実時数
1	IPhoneアプリ開発の基礎知識	・iPhoneアプリとは ・アプリ開発の流れ Xcodeのダウンロードとインストール	企画・開発・テスト・公開・保守等iPhone向けアプリの制作の流れについて学び、環境を整える。	4
2	Xcodeとシュミレータの基本操作	・Xcodeの基本操作 シミュレータの基本操作	アプリ開発キットのXcodeや、付随しているシミュレータの操作法を学ぶ。	4
3	課題制作１	・地図アプリ制作	世界地図を表示させ、拡大縮小できるアプリの作成。	4
4	Swiftプログラミング基礎	・Swiftとは ・変数と定数 繰り返し処理（for文）	iphone,ipad用アプリ制作のプログラミング言語であるSwiftを基礎から学ぶ。	4
5	Swiftプログラミング応用	・型（データ） ・条件で処理を分岐する（if文） ・配列と辞書 関数	前章で学んだ変数や、for文を振り返りながらさらにSwiftの理解を進める。	4
6	クラスとインスタンス～UI部品の利用～	・UI部品とクラス ・UI部品のカスタマイズ クラスを作成する	ボタンやスライダーなどUI部品の使い方を通して、アプリ開発における必須の機能であるクラスとインスタンスについて学ぶ。	4
7	iPhoneアプリ開発	・UI部品の配置 ・Auto Layout ・UI部品とコードを接続する ・機能を与えるプログラミング 継承	シンプルなiphoneアプリを実際に制作し、その過程でXcodeを用いたiphoneアプリ開発の基本を実習する。	4

8	SNSアプリ開発で学ぶボタン機能と画像配置	・ シンプルなSNSアプリ ・ ボタンによる特定処理の実行 ・ 画像の配置とイニシャライザ クロージャ	SNSアプリ開発を通してiphone本体へのインストール、ボタンの利用方法、画像の配置、イニシャライザなど重要項目を習得する。	4
9	カメラアプリ開発で学ぶプロトコルとデリゲート	・ カメラアプリ制作 ・ プロトコル ・ 列挙体 ・ 型メソッド ・ デリゲート 型キャスティング	カメラアプリの開発を通して、プロトコルやデリゲート、列挙体、型メソッド、型キャスティングのどの機能や文法について学ぶ。	4
10	課題制作２	カメラアプリ制作	iphone本体に標準搭載されているカメラ機能をiphoneアプリ側から操作する「カメラアプリ」を制作する。	4
11	今後につながる高度なアプリ開発	・ 実践的なアプリ開発 ・ RSSデータの取得と解析 画面遷移の実装	前週まで習得した知識を活用し、テーブルビュー、RSSデータの解析、画面遷移の総合演習を実施する。	4
12	アプリ開発の仕上げ	・ アプリアイコンの登録 ・ 起動画面の制作 外国語に対応	アプリアコンの制作・登録、起動画面のデザイン・制作、外国語への対応など、制作したアプリの仕上げ作業を習得する。	4
13	アプリ開発で収益を上げる方法	アプリから収益を得る方法	制作したアプリを販売したり、提供後に課金したりすることで、制作したアプリから収益を上げる方法を学ぶ。	4
14	情報の収集方法とアプリの公開	・ 公式ドキュメント アプリをApp Storeに公開する方法	公式ドキュメントの読み方や、その他有益なサイト、アプリをApp Storeに公開する方法を学ぶ。	4
15	課題制作３	・ ニュースリーダー RSS	RSSを取得し解析するニュースリーダーを制作する。	4
その他				

教科名： iPhoneアプリケーションex1,2（演習）			前期　後期	教科担任：後藤　清彦	
学科名：　ICTクリエイト科		コース：モバイルアプリ	2年	単位数：　4単位	
授業のねらい		スマートフォンの普及により、多くのアプリケーションがリリースされている。Apple社が提供するアプリ開発キットのXcodeを使い実用的なアプリの企画・開発・制作できる知識を身につける。		前期　4H×15W = 60H 後期　4H×15W = 60H 合計　120H	
目指す検定･資格				教材費	
テキスト・教材		絶対に挫折しないiPhoneアプリ開発「超」入門　第7版			
評価方法		前期　課題 後期　課題		その他	
時数	単元	授業内容（細目）		学習上の留意点	実時数
1	IPhoneアプリ開発の基礎知識	・ iPhoneアプリとは ・ アプリ開発の流れ Xcodeのダウンロードとインストール		企画・開発・テスト・公開・保守等iPhone向けアプリの制作の流れについて学び、環境を整える。	8
2	Xcodeとシュミレータの基本操作	・ Xcodeの基本操作 シミュレータの基本操作		アプリ開発キットのXcodeや、付随しているシミュレータの操作法を学ぶ。	8
3	課題制作１	・ 地図アプリ制作		世界地図を表示させ、拡大縮小できるアプリの作成。	8
4	Swiftプログラミング基礎	・ Swiftとは ・ 変数と定数 繰り返し処理（for文）		iphone,ipad用アプリ制作のプログラミング言語であるSwiftを基礎から学ぶ。	8
5	Swiftプログラミング応用	・ 型（データ） ・ 条件で処理を分岐する（if文） ・ 配列と辞書 関数		前章で学んだ変数や、for文を振り返りながらさらにSwiftの理解を進める。	8
6	クラスとインスタンス～UI部品の利用～	・ UI部品とクラス ・ UI部品のカスタマイズ クラスを作成する		ボタンやスライダーなどUI部品の使い方を通して、アプリ開発における必須の機能であるクラスとインスタンスについて学ぶ。	8
7	iPhoneアプリ開発	・ UI部品の配置 ・ Auto Layout ・ UI部品とコードを接続する ・ 機能を与えるプログラミング 継承		シンプルなiphoneアプリを実際に制作し、その過程でXcodeを用いたiphoneアプリ開発の基本を実習する。	8

8	SNSアプリ開発で学ぶボタン機能と画像配置	・ シンプルなSNSアプリ ・ ボタンによる特定処理の実行 ・ 画像の配置とイニシャライザ クロージャ	SNSアプリ開発を通してiphone本体へのインストール、ボタンの利用方法、画像の配置、イニシャライザなど重要項目を習得する。	8
9	カメラアプリ開発で学ぶプロトコルとデリゲート	・ カメラアプリ制作 ・ プロトコル ・ 列挙体 ・ 型メソッド ・ デリゲート 型キャスティング	カメラアプリの開発を通して、プロトコルやデリゲート、列挙体、型メソッド、型キャスティングのどの機能や文法について学ぶ。	8
10	課題制作２	カメラアプリ制作	iphone本体に標準搭載されているカメラ機能をiphoneアプリ側から操作する「カメラアプリ」を制作する。	8
11	今後につながる高度なアプリ開発	・ 実践的なアプリ開発 ・ RSSデータの取得と解析 画面遷移の実装	前週まで習得した知識を活用し、テーブルビュー、RSSデータの解析、画面遷移の総合演習を実施する。	8
12	アプリ開発の仕上げ	・ アプリアイコンの登録 ・ 起動画面の制作 外国語に対応	アプリアコンの制作・登録、起動画面のデザイン・制作、外国語への対応など、制作したアプリの仕上げ作業を習得する。	8
13	アプリ開発で収益を上げる方法	アプリから収益を得る方法	制作したアプリを販売したり、提供後に課金したりすることで、制作したアプリから収益を上げる方法を学ぶ。	8
14	情報の収集方法とアプリの公開	・ 公式ドキュメント アプリをApp Storeに公開する方法	公式ドキュメントの読み方や、その他有益なサイト、アプリをApp Storeに公開する方法を学ぶ。	8
15	課題制作３	・ ニュースリーダー RSS	RSSを取得し解析するニュースリーダーを制作する。	8
その他				