

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：Illustrator 実習 1（実習）			通期		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			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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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		
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	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		2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

			識を持たせないよう気を付ける	
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に工夫する	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に目指す	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	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

			身につけられるよう指導する	
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、オリジナル리티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、オリジナル리티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に指導する	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				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：Photoshop 実習 1（実習）			通期		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			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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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 機能について解かり易い解説を心がけ、興味を煽る	2
2	環境設定・選択		環境設定、パフォーマンス、各選択ツール、選択範囲				難しい、という印象を持たせないようにする	2
3	その他の選択方法		クイックマスク・アルファチャンネル、選択範囲の保存と読み込み				繊細なこだわりが結果につながるという体験	2
4	課題 1		クイックマスクとアルファチャンネル				細部にこだわった丁寧な作業が結果に結びつくことを実感させる	2
5	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、カット・コピー・ペースト、拡大・縮小・回転・歪み・ワープなど				Photoshop は簡単かつ面白い、と強く印象付けたい	2
6	カラーモードと色調補正 課題 2		様々なカラーモード、トーン・コントラスト・色相・彩度、ポスタライゼーションなど 料理写真の加工				“出来る”という自信作り	2
7	ペイント		いろいろなペイント系ツール				簡単な課題を出すことで、よりPhotoshop に親しみを持てるよう工夫する	2
8	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				様々なツールの生み出す結果を楽しめるような授業づくり	2
9	レイヤー		レイヤー機能、調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー				苦手意識を待たないよう、体験の中でレイヤーに親しませる	2
10	パスとシェイプ		パスの作成と編集				失敗も含め楽しみ、チャレンジ精神を培う	2
11	テキスト		テキストの入力と編集、文字加工				より充実した知識と技能を身につけさせる	2
12	フィルター 画像の入出力		フィルターの概要と使用、保存形式				より充実した知識と技能を身につけさせる	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

13	課題 3-1	写真加工	自分自身の撮影した写真の加工を通して、Photoshop をより身近なものに感じて貰いたい	2
14	課題 3-2	写真加工	楽しみながら課題を制作し、Photoshop への理解を深める	2
15	課題 3-3	写真加工と講評	Photoshop を自分のものとし、今後も気楽に扱えるツールと感じて貰えるよう導く	2
16	フィルター、画像の入出力	アルファチャンネルを使ったフィルター、保存形式など	前期の学習をふまえた導入とする	2
17	フォトレタッチ	色調補正ツール、写真の補正	演習問題に取り組みながらフォトショップの可能性について知る時間とする	2
18	ロゴデザイン	ロゴデザイン、カスタムシェイプでロゴデザイン	視点を変えたフォトショップのワザで楽しむ	2
19	課題 4	オリジナルロゴ作成	Photoshop = 楽しいというイメージ作り	2
20	食べ物写真の補正	ノイズを抑える、ゴミの除去、色調補正、特定色の彩度調整	前期課題の食べ物写真とはまた違った工夫を紹介したい	2
21	曇天を夕暮れに 課題 5	傾きの修正、特定部分の自色調変更 イラストのカラーバリエーション	より Photoshop に親しみを持てるよう工夫する	2
22	カード&ステーション アリー	アクション 立体ポップ	工程の記録・再生の便利さを体験する	2
23	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、フィルターで生成したパターンテキストチャーを使いブックカバーを作る	教科書掲載の作品制作過程をなぞり、気軽にモノづくりに親しむ	2
24	フィルターで作るブック カバー	自分で撮った写真を使いブックカバーを作る	素材集めから制作の過程を楽しむ	2
25	フィルターで作るブック カバー	自分で撮った写真を使いブックカバーを作る	自分が集めた素材から実用品が出来上がる喜びを知る	2
26	フォトコラージュ	写真の合成やコラージュ	実技を通してより深い技術の定着へとつなげる	2
27	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、ブックカバーなど)	自由制作を通し集大成といえる作品作りへ導く	2
28	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、ブックカバーなど)	自由制作を通し集大成といえる作品作りへと導	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

			く	
29	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、ブックカバーなど)	自由制作を通し 集大成といえる 作品作りへと導く	2
30	自由制作	ここまでの学習をふまえた作品制作 と講評会	自由制作を通し 集大成といえる 作品作りへと導く	2
その他				

2022 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(ペインティング) (実習)			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(ペインティング)では基本的な色面構成課題を重ね、イラストにおける色とマチエールの役割を学ぶ。			前期 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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	色面構成 1		無彩色／二種類の平行線			導入。たくさんのバリエーションを工夫し、その中から最も良いものを自身で選ぶ		2
2	色面構成 2		無彩色＋1／塗り絵			限られた色遣いの中から最も効果的な色彩を工夫する		2
3	色面構成 3 - 1		有彩色モノトーン／任意の数の直線			エスキースの重要性を知る		2
4	色面構成 3 - 2		有彩色モノトーン／任意の数の直線			絵の具の発色を含め、色の響きを体感する		2
5	講評 色面構成 4 - 1		講評会 ハイキー／フリーハンドの曲線			他者の作品を観ることで客観的視点を育む。 エスキース。		2
6	色面構成 4 - 2		ハイキー／フリーハンドの曲線			ガッシュの特性を活かし、塗り重ねを恐れず作成		2
7	色面構成 4 - 3		ハイキー／フリーハンドの曲線			より高い完成度を求める		2
8	講評 色面構成 5 - 1		講評会 ローキー／三つの四角形			結果に対する反省と満足感 エスキース。		2
9	色面構成 5 - 2		ローキー／三つの四角形			濁った色の組み合わせが生むハーモニーの美しさを実感する		2
10	色面構成 5 - 2		ローキー／三つの四角形			より完成度の高い作品とは何かを考える		2
11	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			他者の作品から学ぶ機会を作る。 自由な発想で様々なアイデアを。		2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

12	イラストレーションコンテスト	下書きから制作	過去作品を紹介することで、アイデアのヒントとする	2
13	イラストレーションコンテスト	制作	個性を活かす	2
14	イラストレーションコンテスト	制作	集中力の育成	2
15	イラストレーションコンテスト、講評	仕上げ、講評	完成度を上げる	2
16	色面構成 6 - 1	補色／任意の数の多角形	前期に続く色面構成	2
17	色面構成 6 - 2	補色／任意の数の多角形	色の組み合わせのバリエーションを増やす	2
18	色面構成 6 - 3 講評	補色／任意の数の多角形 講評会	強い色の組み合わせが、離れて見たときにどのような効果をもたらすか実感する	2
19	色面構成 7 - 1	グラデーション／連続する線と形	色のグラデーションの生み出す効果を知る	2
20	色面構成 7 - 2	グラデーション／連続する線と形	集中力を養う	2
21	色面構成 7 - 3	グラデーション／連続する線と形	より高い完成度を求める	2
22	講評 コラージュ[music]	講評会 イメージ作り	これまでの学習をふまえ、表現の幅を増やす	2
23	コラージュ[music]	制作	画面構成を考える	2
24	コラージュ[music]	仕上げ	粗密を考える。マチエールや素材の工夫等コラージュだからこその表現を考える	2
25	コラージュ[music] 講評	仕上げ 講評会	新しい表現方法の発見	2
26	言葉からイメージする [I am…]	エスキース	一年の集大成となる作品のエスキース作りを目指す	2
27	言葉からイメージする [I am…]	下書きから制作	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
28	言葉からイメージする [I am…]	制作	集中と客観的判断の両面を持たせる	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

29	言葉からイメージする [I am…]	制作	自分の作品を好きになる	2
30	言葉からイメージする [I am…] 講評	仕上げ、 講評会	今後へとつながる講評会とする	2
その他				

2022 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）		通期	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		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。		前期 2H×15W = 30H 後期 2H×15W = 30H 合計 60H
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 2 級	教材費	3,410 円
テキスト・教材		カラーコーディネーター検定試験 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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

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				

2022 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（講義）			通 期		教科担任：関 義人		
学科名：A I ・情報システム科（選択） I C Tクリエイイト科（選択）			コース：		2 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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H
目指す検定・資格		日本語能力検定（N 2 N 3）				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N 3 語彙 日本語能力試験対策N 1、N 2、N 3 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		入力 不要
2	漢字ドリル	同 ②			同上		
3	漢字ドリル	同 ③			同上		
4	漢字ドリル	同 ④			同上		
5	漢字ドリル	同 ⑤			同上		
6	漢字ドリル	小学校 3 ・ 4 年生で習う漢字①			同上		
7	漢字ドリル	同 ②			同上		
8	漢字ドリル	同 ③			同上		
9	漢字ドリル	同 ④			同上		
10	漢字ドリル	同 ⑤			同上		
11	漢字ドリル	小学校 5 ・ 6 年生で習う漢字①			同上		
12	漢字ドリル	同 ②			同上		
13	漢字ドリル	同 ③			同上		
14	漢字ドリル	同 ④			同上		
15	漢字ドリル	同 ⑤			同上		
その他	授業での学習の他に、自宅等での予習・復習を課す。						

2022 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2（選択）			後 期		教科担任：関 義人		
学科名：A I ・情報システム科 I C Tクリエイト科			コース：		2 年	単位数： 2 単位	
授業のねらい		前期と同様			前期 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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		「くもん小学ドリル」					
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	文章ドリル	小学校1・2年生の文章読解 ①			正しい語彙の使い方ができる。		入力 不要
2	文章ドリル	同 ②			同上		
3	文章ドリル	同 ③			同上		
4	文章ドリル	同 ④			同上		
5	文章ドリル	同 ⑤			同上		
6	文章ドリル	小学校3・4年生の文章読解 ①			同上		
7	文章ドリル	同 ②			同上		
8	文章ドリル	同 ③			同上		
9	文章ドリル	同 ④			同上		
10	文章ドリル	同 ⑤			同上		
11	文章ドリル	小学校5・6年生の文章読解 ①			同上		
12	文章ドリル	同 ②			同上		
13	文章ドリル	同 ③			同上		
14	文章ドリル	同 ④			同上		
15	文章ドリル	同 ⑤			同上		
その他	授業での学習の他に、自宅等での予習・復習を課す。						

2022 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 合計	2H×15W = 30H 30H
目指す検定・資格		『未来ノート』『マイロード 2 1』 『就職 一般常識トレーニングブック』				教材費	
テキスト・教材							
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	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		
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		
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		
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		
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づき、自分らしさを考える		
7	未来ノート 6	自己理解 「なぜ働くの？」			メンバーの考えを聴きあい、多様な価値観を受け入れられるようになる		
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		
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、未来へのプランニングを行う		
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。		
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ビューすることで、仕事を自分に引き寄せて考える		
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		
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		
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		
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		
その他							

2022 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（講義）			前期		教科担任：高橋淳	
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 合計	4H×15W = 60H 60H
目指す検定・資格		目標 基本情報処理技術者試験・IT パスポート試験等 取得可能な検定 基本情報処理技術者試験 IT パスポート試験等			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			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		4
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		4
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		4
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		4
5	〃	基数変換のやり方		進数の変換について理解させる		4
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		4
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		4
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		4
9	章末まとめ	上記の確認のための試験、解答		上記内容に関する理解度の把握と復習		4
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		4
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		4
12	〃	論理演算と論理回路				4
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		4
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		4
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		4
その他						

2022 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（実習）			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		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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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。				個々の興味を適切に、未知の作品に触れる機会としたい		2
10	ランプシェード制作 1	基本キッドの組み立てと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	ランプシェード制作 2	アイデアのラフスケッチと素材確認				アイデアを基に適切な素材を確認する		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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

13	ランプシェード制作 3	制作	集中力を養う	2
14	ランプシェード制作 4	制作	客観的な判断と、必要であればアイデアの修正を指導する	2
15	ランプシェード制作 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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

その他	
-----	--

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：HTML&CSS（実習）			通期		教科担任：小鷹 早智			
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			HTML5 と CSS3 の基本タグを学習し、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 後期 合計		2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H
目指す検定・資格						教材費		
テキスト・教材			Dreamweaver					
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	(h-1) HTML 入門 第 1 回		【HTML】HTML とは／HTML の基本の書き方			HTML の基本を学ぶ		2
2	(h-2) HTML 入門 第 2 回		【HTML】HTML の基本構造／必須コード／基本のタグ			HTML の基本の書き方を学ぶ		2
3	(C-1) CSS 入門 第 1 回		【CSS】CSS とは／CSS の基本の書き方			CSS の基本を学ぶ		2
4	(C-2) CSS 入門 第 2 回		【CSS】基本のタグ／セレクタ			CSS の基本の書き方を学ぶ		2
5	(C-2) CSS 入門 第 2 回		【CSS】（実践）ナビゲーションに CSS をかけてみよう			実際にスタイルを適応させる		2
6	(C-3) テキストのスタイル		【CSS】フォント／サイズ／行間			テキストのスタイルを学ぶ		2
7	(C-3) テキストのスタイル		【CSS】（実践）お知らせページを作ってみよう			実際にテキストにスタイルを適応させる		2
8	(h-3) HTML 入門 第 3 回		【HTML】レイアウト／リスト			レイアウトを組みリストを作成する		2
9	(h-3) HTML 入門 第 3 回		【HTML】（実践）アバウトページを作ってみよう			実際にレイアウトとリストでページを作る		2
10	(C-4) ボックスのスタイル		【CSS】ボックスモデル／余白／境界線			ボックスモデルという概念を理解する		2
11	(C-4) ボックスのスタイル		【CSS】（実践）カフェメニューページを作ってみよう			ボックス系 CSS を利用してページを作る		2
12	(C-5) 背景・シャドウ・リスト		【CSS】背景色／背景画像／影／リストスタイル			より一歩進んだ Web サイトマークアップを可能にする		2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

1 3	(C-6) レイアウト	【CSS】 2 カラムレイアウト	カラムについて学 ぶ	2
1 4	(C-6) レイアウト	【CSS】 (実践) Web サイト 2 カラムレイアウトを作っ てみよう	2 カラムレイア ウトを適応させ る	2
1 5	まとめ	【まとめ】 まとめと復習	これまでを振り 返し、学習の集 大成とする	2
1 6	(h-4) フォーム	【HTML】 フォーム構成する各アイテム	フォームを形成 するタグを学ぶ	2
1 7	(h-4) フォーム	【HTML】 (実践) ログインページ を作ってみよう	フォームに関す るタグを適応さ せる	2
1 8	(h-5) テーブル	【HTML】 (実践) 企業概要ページを作ってみよう	テーブルタグを 使ってページを 作る	2
1 9	(h-6) テキストとリス ト	【HTML】 見出し／段落／リスト／リンク	文章の構造を意 識する	2
2 0	(h-6) テキストとリス ト	【HTML】 (実践) カフェメニューページを作ってみよ う	テキスト系タグ を使ってページ を作る	2
2 1	C-7) セレクタ	【CSS】 id/class	基本のセレクタ を理解する	2
2 2	(C-8) セレクタ応用	【CSS】 擬似クラス／隣接セレクタ	一歩進んだ便利 なセレクタを理 解する	2
2 3	(h-7) リンクと画像・ 動画・オーディオ	【HTML】 リンクと埋め込み／youtube／iframe／ google map	HTML 最大の特徴 を活かす	2
2 4	(h-8) HTML テクニック	【HTML】 メール起動／ファビコン／PDF ダウンロード	実践で役立つテ クニックを身に つける	2
2 5	(h-9) 要素のセクショ ニング	【HTML】 Web の文書構造	文書構造を意識 した正しいグル ーピングを身に つける	2
2 6	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】 (トップページ) メニュー ／スライド／お知らせ	トップページを 作成する	2
2 7	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】 (固定ページ About)	下層ページを作 成する	2
2 8	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】 (カテゴリ list)	お知らせ一覧ペ ージを作成する	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

2 9	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】(シングル post)	お知らせ詳細ページを作成する	2
3 0	まとめ	【講評会】	今後へとつながる講評会とする	2
そ の 他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名： 広告論(講義)			通期		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：			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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H
目指す検定・資格							教材費	
テキスト・教材			センスがないと思っている人のための読むデザイン 鎌田隆史 旬報社					
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	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

			の仕組みを学ぶ	
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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

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				

2022 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（実習）			通期		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：			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、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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

			作	
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	自身のポートフォリオ見直し、修正や調整が必要な部分は手を加えていく	2
その他				

2022 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（実習）			前期		教科担任：須田 香奈子	
学科名：ICT クリエイト科			コース：		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 合計	2H×15W = 30H 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 後期			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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

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				

2022 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）			通期		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		マルチメディアに関連するデジタルコンテンツ、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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H	
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 マルチメディア検定 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。		4
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。		4
3	マルチメディアの中核をなすデジタル端末	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。		4
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。		4
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。		4
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。		4
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。		4
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。		4
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。		4

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

10	デ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。	4
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ア化について学ぶ。	4
12	〃	医療と福祉 学術と文化	〃	4
13	〃	行政と政治	〃	4
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。	4
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。	4
その他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名： SNS 論（講義）			前期		教科担任： 廣田健	
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		Twitter、instagram、LINE、facebook、Youtube 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 合計	2H×15W = 30H 30H
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		不要				
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	各 SNS の法規を歴史に沿って指導する。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	各 SNS のルールと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。			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	Twitter 論	Twitter に特化してマーケティング戦略を 10 のカテゴリーに分けて理解させる。			Twitter の基礎と応用を理解させる	2
6	インスタグラム論	インスタグラムに特化してマーケティング戦略を 10 のカテゴリーに分けて理解させる。			Instagram の基礎と応用を理解させる	2
7	LINE 論	LINE に特化してマーケティング戦略を 10 のカテゴリーに分けて理解させる。			LINE の基礎と応用を理解させる	2
8	Facebook 論	フェイスブックに特化してマーケティング戦略を 10 のカテゴリーに分けて理解させる。			Facebook の基礎と応用を理解させる	2
9	SNS 広告	企業サイトなどにおける SNS 広告の効果的な作成法を理解させる			基本的な考え方について理解させる	2
10	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 商品撮影	2
11	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
12	撮影実習 3	SNS 公式サイトを仮想して屋外撮影の実習を指導する			屋外実習	2
13	Twitter 制作実習	個人用ではない公式サイトとしての Twitter 制作を理解させる			仮想した企業サイトを 作成させる	2
14	Instagram 制作実習	個人用ではない公式サイトとしての Instagram 制作を理解させる			仮想した企業サイトを 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 LINEr 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					

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名： DTM 演習（演習）			前期		教科担任： 廣田健			
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			APPLE 社の GARAGEBAND を使い、リズムの組み立てと、鍵盤による音符の打ち込みを習得させる。			前期 合計	2H×15W = 30H 30H	
目指す検定・資格						教材費		
テキスト・教材			不要					
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	インターフェースの理解		アプリケーションインターフェースの説明と DTM（デスクトップミュージック）DAW（デジタルオーディオワークステーション）の違いを理解させる			使い方について指導する		2
2	ループ素材の使い方 1		事前に用意された音源ループを選択しリズムとして成立させるまでを理解させる			世界のリズムを指導する		2
3	ループ素材の使い方 2		事前に用意された音源ループを選択しベース音として成立させるまでを理解させる			低音楽器の効果を理解させる		2
4	ループ素材の使い方 3		事前に用意された音源ループを選択し複数小節として成立させるまでを理解させる			音楽になるまでの流れを理解させる		2
5	ループ素材の使い方 4		調子や音色の違う音源ループを組み合わせ、一つのリズムトラックにすることを理解させる。			一連の音楽楽器を理解させる		2
6	MIDI 理論		MIDI(Musical Instruments Digital Interface)のサンプル譜面を用い DAW との違いと親和性を理解させる			2 種類の音楽制作法の組み合わせを理解させる		2
7	MIDI 制作		ピアノロール、あるいは譜面による作曲術を理解させる			基本的な考え方について理解させる		2
8	作曲法		ギター、鍵盤を用い、和音（コード）を理解させつつ、（主旋律）メロディーをつける方法を理解させる			ポイントとなる考え方について理解させる		2
9	複数トラック		リズム系、旋律系を重ねて複数トラックに並ばせ音楽として成立させる方法を理解させる			基本的な考え方について理解させる		2
10	音色の変換		MIDI トラックにした音を様々な音色に変え、最適な音楽バランスを理解させる			楽器の音や考え方について理解させる		2
11	テンポの変換		MIDI トラックにした音をテンポ変換し、スロー、ファストにする技法を理解させる			テンポについて理解させる		2
12	エフェクト 1		MIDI トラックにつけた楽器の音色に対し効果を加える方法を理解させる			楽器のエフェクト効果を理解させる		2
13	エフェクト 2		音源そのものに対して効果を加える方法を理解させる			音源ループに対するエフェクトを理解させる		2
14	ミキシング		これまで作ってきたトラックを効果的に配置しミックスするまでを理解させる			トラックダウンを理解させる		2
15	音楽ファイルへの変換		制作した楽曲を CD 化する方法、ハイレゾ、圧縮音源などに保存することを理解させる			音源の最終保存を理解させる		2
その他	実習課題を課す							

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：キャラクター実習（実習）			後期		教科担任：須田 香奈子				
学科名：ICT クリエイト科			コース：			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 合計		2H× 15W = 30H 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			前期 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 目を描く		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	鼻・口を描く 表情を描く		鼻の影のつけ方や唇の形で個性を出す。 魅力的な表情によって感情表現する。				男女の描き分け		2
3	角度をつけた顔 髪型を描く		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。 また、髪型によっても個性が表現できる。				パーツの配置が不自然にならないよう練習		2
4	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
5	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
6	ポーズを描く		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				様々なポーズを描いてみる		2
7	角度のある全身を描く		三次元空間での表現				パースの基本原則を応用した表現		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	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 1-1		天使・悪魔を描く				ポーズのテーマを決めて描く		2
12	課題制作 1-2		天使・悪魔を描く				ポーズのテーマを決めて描く		2
13	課題制作 2-1		自由制作				自由な発想でイラストを描く		2
14	課題制作 2-2		自由制作				自由な発想でイラストを描く		2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

15	課題制作 2-3	自由制作	自由な発想でイラストを描く	2
その他				

2022 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 合計	30H×2W = 60H 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					5 6
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								

2022 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）			通期		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：	2 単位	
授業のねらい			さまざまな色彩の分野で共通する製品づくりのプロセスに関連したカラーコーディネーターの実務と、必要とされる知識について学ぶ。			前期 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H	
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 2 級			教材費	5,830 円	
テキスト・教材			カラーコーディネーター検定試験 アドバンスクラス 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	色の見えの多様性とユニバーサルデザイン		色の見えの多様性 カラーユニバースデザインの考え方			色の見えは多様性があり、その多様性を配慮した色の組み合わせが必要。		4
2	色を作り、形をつくる色材、混色から画像へ		色をつくる 形をつくる			色をつくり出す素である色材、新たな色をつくる混色と、色を組み合わせる原理。		4
3	色彩と照明計画		人工光源の照明と分光分布 照明の明るさと色、見え			色彩を考慮した照明計画をするために、人工光源の発光の仕組みと、照明と色の見えに関することを学ぶ。		4
4	表色系と測色方法及び色彩管理の手法		CIE 表色系 色差の表示方法 色の測定方法 色彩管理			色の数値による表示方法、色の差の数値化及び色彩管理の考え方について学ぶ。		4
5	安全色彩		視認性・誘目性・識別性に配慮した安全色			生活に関する安全情報を色の特性を利用した安全色、安全標識の意味やデザインについて学ぶ。		4
6	製品の色彩調査手法－色彩分析と心理評価		色彩分析と心理評価			色のマーケティングリサーチにおいて、製品色の傾向や人の意識の捉え方を学ぶ。		4
7	さまざまな配色用語と実際		配色の構成要素 色彩調和と配色用語			主要な配色用語の解説、色選択の目安となるよう、身近な表色系である PCCS を用いて示す。		4
8	ファッションカラーと色彩計画の諸条件		ファッションビジネス ファッションにおける色彩業務			ファッションにおける色彩的特		4

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

			質とカラーコーディネート。	
9	メイクアップ製品の色彩設計・管理とカラーコーディネート	メイクアップ製品の色彩 メイクアップ製品の色を創る メイクアップ製品の色を選び、コーディネートする	メイクアップ分野のカラー・エキスパートになろう。	4
10	インテリア製品の色彩の特徴とカラーコーディネート	インテリア製品の色彩の特徴 インテリアにおけるカラーコーディネート	インテリア製品の色彩の枠組み インテリアデザインのスタイル インテリア空間のカラーコーディネート	4
11	プロダクツの色彩的特徴	プロダクツにおける色彩の魅力と流行との関係 プロダクツのカラーデザイン 実例とその考え方	プロダクツのカラーをデザインしたり、コーディネートしたりするための基本的な考え方や方法をマスターする。	4
12	環境色彩	建築環境における色彩デザインの考え方	景観を構成する全ての要素の色彩の関係性を整え、美しく個性ある街を作るための環境色彩計画。	4
13	効果的なプレゼンテーションを生み出すカラーコーディネート技術	ビジュアルコミュニケーションとスライド制作 グラフィック制作物におけるカラーコーディネート	スライドや印刷物のデザイン制作における効果的な表現技術をカラーコーディネーションの視点から学ぶ。	4
14	近現代のデザインとカラーの歴史	19世紀末から20世紀初頭にかけてのデザイン 抽象・前衛、アールデコ、モダンデザイン 価値観の転換、ポストモダン、ニーズへの対応、想像と調和	近代デザインやカラーの変遷を学び、社会やニーズの変化に対応するための考え方をマスターする。	4
15	ファッションカラーの変遷と時代背景	所有することがステータスだった時代の色彩 生産者主導型から生活者主導型の市場へ 多様化、複雑化した時代の色彩	日本の戦後から現在に至るファッションカラーの変遷と時代背景、生活意識との関係を考える。	4
その他				

2022 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(ペインティング) (実習)			通期		教科担任：須田 香奈子			
学科名：ICT クリエイト科			コース：			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(ペインティング)では基本的な色面構成課題を重ね、イラストにおける色とマチエールの役割を学ぶ。			前期 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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	色面構成 1		無彩色／二種類の平行線			導入。たくさんのバリエーションを工夫し、その中から最も良いものを自身で選ぶ		2
2	色面構成 2		無彩色＋1／塗り絵			限られた色遣いの中から最も効果的な色彩を工夫する		2
3	色面構成 3 - 1		有彩色モノトーン／任意の数の直線			エスキースの重要性を知る		2
4	色面構成 3 - 2		有彩色モノトーン／任意の数の直線			絵の具の発色を含め、色の響きを体感する		2
5	講評 色面構成 4 - 1		講評会 ハイキー／フリーハンドの曲線			他者の作品を観ることで客観的視点を育む。 エスキース。		2
6	色面構成 4 - 2		ハイキー／フリーハンドの曲線			ガッシュの特性を活かし、塗り重ねを恐れず作成		2
7	色面構成 4 - 3		ハイキー／フリーハンドの曲線			より高い完成度を求める		2
8	講評 色面構成 5 - 1		講評会 ローキー／三つの四角形			結果に対する反省と満足感 エスキース。		2
9	色面構成 5 - 2		ローキー／三つの四角形			濁った色の組み合わせが生むハーモニーの美しさを実感する		2
10	色面構成 5 - 2		ローキー／三つの四角形			より完成度の高い作品とは何かを考える		2
11	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			他者の作品から学ぶ機会を作る。 自由な発想で様々なアイデアを。		2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

12	イラストレーションコンテスト	下書きから制作	過去作品を紹介することで、アイデアのヒントとする	2
13	イラストレーションコンテスト	制作	個性を活かす	2
14	イラストレーションコンテスト	制作	集中力の育成	2
15	イラストレーションコンテスト、講評	仕上げ、講評	完成度を上げる	2
16	色面構成 6 - 1	補色／任意の数の多角形	前期に続く色面構成	2
17	色面構成 6 - 2	補色／任意の数の多角形	色の組み合わせのバリエーションを増やす	2
18	色面構成 6 - 3 講評	補色／任意の数の多角形 講評会	強い色の組み合わせが、離れて見たときにどのような効果をもたらすか実感する	2
19	色面構成 7 - 1	グラデーション／連続する線と形	色のグラデーションの生み出す効果を知る	2
20	色面構成 7 - 2	グラデーション／連続する線と形	集中力を養う	2
21	色面構成 7 - 3	グラデーション／連続する線と形	より高い完成度を求める	2
22	講評 コラージュ [music]	講評会 イメージ作り	これまでの学習をふまえ、表現の幅を増やす	2
23	コラージュ [music]	制作	画面構成を考える	2
24	コラージュ [music]	仕上げ	粗密を考える。マチエールや素材の工夫等コラージュだからこその表現を考える	2
25	コラージュ [music] 講評	仕上げ 講評会	新しい表現方法の発見	2
26	言葉からイメージする [I am...]	エスキース	一年の集大成となる作品のエスキース作りを目指す	2
27	言葉からイメージする [I am...]	下書きから制作	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
28	言葉からイメージする [I am...]	制作	集中と客観的判断の両面を持たせる	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

29	言葉からイメージする [I am…]	制作	自分の作品を好きになる	2
30	言葉からイメージする [I am…] 講評	仕上げ、 講評会	今後へとつながる講評会とする	2
その他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：Illustrator 実習 2（実習）			通期		教科担任：須田 香奈子		
学科名：ICT クリエイト科			コース：		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 後期 合計 2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H	
目指す検定・資格			Illustrator クリエイター能力認定試験			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	文字関連の機能	段組設定、タブパネル、テキストオブジェクトのリンク、テキスト回り込み、段落パネル、段落・文字スタイルパネル				文字組みによるレイアウトに必要な機能・用語を学ぶ	2
2	パスの応用操作	パスの編集				様々なツールやメニューを使用して、パスを簡単に変形・編集する	2
3	漢字でタイポグラフィ～文字の視覚化	ナイフツール、パスファインダー、ダイレクト選択ツールと移動複製、破線、ブレンドツールとクリッピングマスク				漢字を絵文字のようにデザインする作例を通し、文字を「絵」として編集する	2
4	課題制作 1	漢字絵のオリジナル作品制作				教科書の作例からのオリジナル作品への発展	2
5	課題制作 1	漢字絵のオリジナル作品制作				教科書の作例からのオリジナル作品への発展	2
6	課題制作 1	漢字絵のオリジナル作品制作				教科書の作例からのオリジナル作品への発展	2
7	イラストレーション 1	シンボルで作る桜の木、				回転複製、グラデーション、シンボル、個別に変形、ブラシなど	2
8	イラストレーション 2	グラデーションを使用したイラストレーション				スウォッチ登録やグラデーションメッシュ	2
9	イラストレーション 3	画像トレースを使用したイラストレーション				ライブペイント機能で直感的なパスの編集を行う	2
10	課題制作 2	画像トレースを使用したイラストレーション				ライブペイント機能で直感的なパスの編集を行う	2
11	課題制作 2	画像トレースを使用したイラストレーション				ライブペイント機能で直感的なパスの編集を行う	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

12	ロゴデザイン	動物病院のロゴマーク	ラフスケッチのトレース、文字のアウトライン化などの基本テクニック	2
13	課題 3	オリジナルロゴマーク	完成形を意識した手書きのラフスケッチを描く	2
14	課題 3	オリジナルロゴマーク	ペンツールによるトレース練習	2
15	課題 3	オリジナルロゴマーク	バリエーションを設計する	2
16	課題制作 4	Design Grand prix TOUHOKU 出品に向けた作品制作	柔軟な発想でアイデアを練る	2
17	課題制作 4	Design Grand prix TOUHOKU 出品に向けた作品制作	DTP での学習をふまえた制作	2
18	課題制作 4	Design Grand prix TOUHOKU 出品に向けた作品制作	他者の意見と自分の考えをふまえ、取捨選択する	2
19	課題制作 4	Design Grand prix TOUHOKU 出品に向けた作品制作	より完成度の高い作品作り	2
20	アピアランスでロゴデザイン	アピアランスに効果を適用 グラフィックライブラリを活用	アピアランスの仕組みについて	2
21	課題 5	オリジナルロゴデザイン	言葉の組み合わせから生まれるイメージを表現する	2
22	課題 5	オリジナルロゴデザイン	アピアランスの強力な表現力を身につける	2
23	課題 5	オリジナルロゴデザイン	完成度の高い作品制作	2
24	Web デザイン	Web 用保存、 アピアランスで Web パーツをデザイン	Web 用画像ファイル形式に保存する方法と、アピアランステクニック	2
25	グラフの作成	グラフの基本操作 グラフデザインのカスタマイズ	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	2
26	課題 6	自由制作	制限を設けず、自主性を重んじた制作	2
27	課題 6	自由制作	制限を設けず、自主性を重んじた制作	2
28	課題 6 中間発表	自由制作	互いの作品の良い点・問題点・解決策を考える。	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

29	課題 6	自由制作	完成度を上げる	2
30	課題 6 講評	自由制作	総括	2
その他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：Photoshop 実習 2（実習）			通期		教科担任：須田 香奈子			
学科名：ICT クリエイト科			コース：		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発展させ、応用力へとつなげる。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 後期 合計		2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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	画像の入出力		保存形式 プリントとスキャナー			用途に合った保存形式について		2
2	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
3	フォトレタッチ 2		食べ物写真の補正、曇天を夕暮れに			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
4	課題 1		カラーバリエーションの作成			色調補正や調整レイヤーの復習		2
5	ロゴデザイン 1		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 METAL STYLE、すすけたナンバープレート			フィルターやレイヤー効果の活用方法		2
6	ロゴデザイン 2		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
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	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
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		2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

			向上を目指す	
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	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
17	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
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	アイデアを作品化する	2
19	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
20	課題 5 “ブックカバー”	写真とパターンを組み合わせで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
21	課題 5 “ブックカバー”	写真とパターンを組み合わせで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
22	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
23	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
24	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
25	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 レイヤーカンパの作成	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
26	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
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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

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	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 (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
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) と講評会	自由制作を通し 集大成といえる 作品制作 総括	2
その他				

2022 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）			通 期		教科担任：後藤 清彦	
学科名：医薬事務・企業会計科			コース：		2 年	単位数： 4 単位
授業のねらい		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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H
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』『マイロード』 専門学校生のための就職筆記試験対策問題集				
評価方法		前期 試験・課題提出・就職活動状況（模擬面接出席状況を総合する 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 P R 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・課題を読んだ意見文			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 P R 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	ワーキングアクトベンチャー企業研究	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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

15	ワーキング・アドベンチャー振返り		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 模擬面接実施 8月上旬 ワーキング・アドベンチャー 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			

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			

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：WordPress 実習（実習）			通期		教科担任：小鷹 早智	
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		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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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	(1) WordPress の基礎	【基礎】WordPress とは			WordPress の基本を学ぶ	2
2	(2) WordPress で Web サイトを作る	【基礎】インストール／テーマ			サーバーにインストールする手順を学ぶ	2
3	(2) WordPress で Web サイトを作る	【基礎】HTML と CSS の基礎知識			覚えておくべき HTML を学ぶ	2
4	(2) WordPress で Web サイトを作る	【基礎】プラグイン／セキュリティ			セキュリティ対策について学ぶ	2
5	(3) WordPress の操作方法（使い方）	【無料テーマ】ダッシュボード／投稿／カテゴリーとタグ			管理画面に慣れる	2
6	(3) WordPress の操作方法（使い方）	【無料テーマ】メディア／固定ページ			メニュー項目について学ぶ	2
7	(3) WordPress の操作方法（使い方）	【無料テーマ】グーテンバーク			便利な機能を学ぶ	2
8	(3) WordPress の操作方法（使い方）	【無料テーマ】コードエディター／コメント機能			入力方法を知る	2
9	(3) WordPress の操作方法（使い方）	【無料テーマ】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
10	(3) WordPress の操作方法（使い方）	【無料テーマ】ウィジェット／メニュー機能			サイドバーやメニューについて学ぶ	2
11	(3) WordPress の操作方法（使い方）	【無料テーマ】ヘッダー、背景			ヘッダーや背景のカスタマイズについて学ぶ	2
12	(3) WordPress の操作方法（使い方）	【無料テーマ】テーマエディター／子テーマ			テーマの作りについて学ぶ	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

1	(3) WordPress の操作方法 (使い方)	【無料テーマ】プラグイン	拡張機能を体験する	2
1	(3) WordPress の操作方法 (使い方)	【無料テーマ】ユーザー機能／ツール機能／サイトヘルス	アカウントの管理や機能・状態を確認する	2
1	(3) WordPress の操作方法 (使い方)	【無料テーマ】設定／カスタムフィールド	基本設定と項目の追加機能を体験する	2
1	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】header/footer/index	テーマの構造を学ぶ	2
1	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】category/single	投稿の作り方	2
1	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】page/sidebar	固定ページの作り方	2
1	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】functions	WP 関数について学ぶ	2
2	オリジナルテーマ制作	【オリジナルテーマ制作】投稿／固定ページ	オリジナルテーマで Web サイトを完成させる	2
2	(4) WordPress の管理・保守と運用	【応用】管理／アップデート／バックアップ	管理の方法を学ぶ	2
2	(4) WordPress の管理・保守と運用	【応用】表示速度／SEO／Google アナリティクス	SEO や分析について学ぶ	2
2	(5) WordPress のトラブル対応	【応用】トラブル対応／トラブル例	トラブルの対処法について学ぶ	2
2	(5) WordPress のトラブル対応	【応用】エラー表示／フォーラム	エラー表示について理解する	2
2	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
2	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
2	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
2	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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

2	オリジナルサイト制作	【オリジナルサイト制作】	これまでに振り返り、学習の集大成とする	2
3	まとめ	【講評会】	今後へとつながる講評会とする	2
その他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：DTP（実習）			通期		教科担任：須田 香奈子			
学科名：ICT クリエイト科			コース：		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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

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③ 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	フレームのコーナーのデザイン、アンダーライン、仕切り線など	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

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

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				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名： AfterEffects 実習（実習）			通期		教科担任：廣田 健（実務経験教員）	
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		映像を制作するにあたり特殊効果（エフェクト）は必須となっている。SFX から VFX へとニーズが変化していることから、TV 業界勤務の経験を活かしそのような映像制作ができる技術を身につけさせる。			通期 合計	2H×30W = 60H 60H
目指す検定・資格					教材費	2,700 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				
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	特殊効果を 1 つ作ってみよう	・ AE の画面設定をする・AE 動画作成 コンポジション、レイヤー、エフェクトの関係を整理する			コンポジション を理解する CC Star Burst（ス ターバースト）	4
2	流星をバックに文字を動かしてみよう	・ 流星の上に文字を乗せてみる ・ 文字を動画の途中から表示する ・ 文字が徐々に表示される設定 文字を回したり、大きさを変更する			段落パネルの設 定法 タイムラインの 設定 レイヤーについ て理解する キーフレームを 理解する	4
3	泡をバックに図形を動かしてみよう	・ 星型の図形を動かしてみよう ・ 星の動きを滑らかにする 星をハート型に動かす			CC Bubbles（バブ ル） 位置プロパティ を理解する	4
4	定番エフェクトの使い方を覚えよう	・ ブラーエフェクトでぼかす ・ レンズフレアで光る玉を飛ばす ・ グローエフェクトで文字を光らせる フラクタルノイズで霧を出す			ブラーエフェク ト レンズフレアエ フェクト グローエフェク ト フラクタルノイ ズ	4
5	AE の醍醐味、パーティクルを使ってみよう	・ パーティクルを飛ばしてみる ・ 星が連続して飛び出すエフェクト 花火のような爆発効果			CC particle systems II	4
6	初心者にも便利なエクスプレッションを	・ エクスプレッションを使ってみる レイヤーを時間の経過に合わせて動かす			アニメーション メニューのエク スプレッション を理解する	4
7	3D レイヤーで立体的な表現に挑戦	・ 3D レイヤーを使ってみる ・ ライトとカメラを設置する アニメーションを作ってみる			3D レイヤーを理 解する ライトとカメラ の設定	4
8	複数のレイヤーを一緒に動かしたり、まとめたりしよう	・ 複数レイヤーを一緒に動かそう ポリコンポーズでまとめてみる			CC Sphere プリコンポーズ を理解する	4
9	レイヤーの様々な合成方法を覚えよう①	・ マスクパスで切り抜いてみる キーイングエフェクトで自動的に背景を抜いてみる			不透明度、描画モ ード、マスクパ ス、キーイングエ フェクト、トラッ クマットで合成	4

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

10	レイヤーの様々な合成方法を覚えよう②	<ul style="list-style-type: none"> ・ トラックマツトで文字の中に棒人間を映してみる ・ 描画モードの仕組みをしてみる 	マスクパスで合成 リニアカラーキーを理解する	4
11	できた物を書き出したり、素材を読み込んで配置しよう①	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作ったデータをファイルに書き出す ・ RAM プレビューを保存する ・ レンダーキューに追加して書き出す AdobeMediaEncorder で書き出す	目的に合わせたか書き出し方法を理解する	4
12	できた物を書き出したり、素材を読み込んで配置しよう②	<ul style="list-style-type: none"> ・ 動画素材を読み込んで配置する ・ 特定のフレームを静止画として書き出す 静止画を読み込む	素材の配置、切り取りについて理解する	4
13	課題制作 1	これまで学習してきた内容を元に、テーマを決めて映像を作成する	自分の興味のあるテーマを決め映像制作に取り組む	4
14	課題制作 2	完成した映像を、視聴メディアに合わせた形でファイルに書き出す	いつ・どこで・誰に向けてメッセージを発信するのか検討する	4
15	課題制作 3	完成した映像を DreamWeaver 実習で作った課題(サイト)に埋め込む	Web 素材として必要な要素(時間、データ量、色調など)を検討しサイトに埋め込む	4
その他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名： プログラミング応用（講義）			前期		教科担任：高橋 淳			
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			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 合計	2H×15W = 30H 30H
目指す検定・資格			目標 基本情報処理技術者試験・ITパスポート試験等 取得可能な検定 基本情報処理技術者試験 ITパスポート試験等				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
その他								

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名： SNS 論（講義）			前期		教科担任： 廣田健	
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		Twitter、instagram、LINE、facebook、Youtube 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 合計	2H×15W = 30H 30H
目指す検定・資格					教材費	
テキスト・教材		不要				
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	各 SNS の法規を歴史に沿って指導する。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	各 SNS のルールと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。			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	Twitter 論	Twitter に特化してマーケティング戦略を 10 のカテゴリーに分けて理解させる。			Twitter の基礎と応用を理解させる	2
6	インスタグラム論	インスタグラムに特化してマーケティング戦略を 10 のカテゴリーに分けて理解させる。			Instagram の基礎と応用を理解させる	2
7	LINE 論	LINE に特化してマーケティング戦略を 10 のカテゴリーに分けて理解させる。			LINE の基礎と応用を理解させる	2
8	Facebook 論	フェイスブックに特化してマーケティング戦略を 10 のカテゴリーに分けて理解させる。			Facebook の基礎と応用を理解させる	2
9	SNS 広告	企業サイトなどにおける SNS 広告の効果的な作成法を理解させる			基本的な考え方について理解させる	2
10	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 商品撮影	2
11	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
12	撮影実習 3	SNS 公式サイトを仮想して屋外撮影の実習を指導する			屋外実習	2
13	Twitter 制作実習	個人用ではない公式サイトとしての Twitter 制作を理解させる			仮想した企業サイトを作成させる	2
14	Instagram 制作実習	個人用ではない公式サイトとしての Instagram 制作を理解させる			仮想した企業サイトを作成させる	2
15	LINE 制作実習	個人用ではない公式サイトとしての LINEr 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					

2022 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（実習）			通期		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：			2 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、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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

			作	
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	2
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	自身のポートフォリオ見直し、修正や調整が必要な部分は手を加えていく	2
その他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：PC 応用（講義）			通期		教科担任：後藤 清彦		
学科名：ICT クリエイト科			コース：		年	単位数：	2 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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H	
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。		4
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。		4
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。		4
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 3次元CG 映像とアニメーション			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。		4
5							4
6							4
7	コンピュータシステムのしくみと技術	ハードウェア 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。		4
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 放送と通信			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		4

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

9			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。	4
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。	4
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。	4
12				4
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。	4
14				4
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。	4
その他				

2022 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 2（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：			2 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 合計	30H×2W = 60H 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					5 6
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								

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：卒業制作（演習）			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：3 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。			後期 合計	6H×15W = 90H 90H
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。	6
2						6
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。	6
4						6
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と管理し制作を進める。	6
6						6
7						6
8						6
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。	6
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組む。	6
11						6
12						6
13						6
14						6
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						

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名：キャラクター実習（PC）（実習）			通期		教科担任：須田 香奈子			
学科名：ICT クリエイト科			コース：			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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 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	ペンツール練習		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		新規ドキュメント、下書き配置、顔パーツ作成				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				線とカラーの設定をマスターする	2
8	ペンツールでキャラクターを描こう 3		スカート作成、腕パーツ作成				破線を利用した表現	2
9	俯瞰イラストを描こう 1		クォータービューのイラストを描く、定規・ガイドの設定、保存・書き出し				クォータービューについて、構造と描き方	2
10	俯瞰イラストを描こう 2		ベースライン作成、ガイド作成、頭部作成				アートボードを数値通りにつくる。ガイドをマスターする。	2
11	俯瞰イラストを描こう 3		体を作成する、アイテムを作成する、イラストの描きだし				イラスト制作に役立つ便利技	2
12	課題制作 2		下書き配置				オリジナル作品制作	2
13	課題制作 2		作成				オリジナル作品制作	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

14	課題制作 2	作成	オリジナル作品制作	2
15	課題制作 2	完成	オリジナル作品制作	2
16	アニメ風キャラクターを描こう 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	アニメ風キャラクターを描こう 2	画像トレースで線画を作る 鉛筆・塗りブラシ・ブラシツール	ビットマップ画像をパス化する イラストに味を加える	2
18	アニメ風キャラクターを描こう 3	イラスト画像トレース、ライブペイントで色を塗る	モノクロの線画に塗り絵感覚でアニメタッチに仕上げる	2
19	アニメ風キャラクターを描こう 4	ハーフトーンオブジェクトの作り方 スクリーントーン風ドットパターン	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 3	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 3	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	課題 3	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
23	ゲーム風イラストを描こう 1	色を塗る、線に強弱をつける	線幅ツールで表情をつける	2
24	ゲーム風イラストを描こう 2	内側描画で描きこむ	内側描画でクリッピングマスク化して影をつける	2
25	ゲーム風イラストを描こう 3	線にグラデーションをつける、柄を入れる、背景を描く	ブラシの応用等	2
26	課題 4	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
27	課題 4	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
28	課題 4	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
29	課題 4	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
30	課題 4 講評	自由制作	テーマに沿ったイラスト制作	2
その他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名： 3DCG（実習）			通期		教科担任：須田 香奈子			
学科名：ICT クリエイト科			コース：			2 年	単位数：	2 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 後期 合計	2H×15W = 30H 2H×15W = 30H 60H
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				起動、エディター画面、投影方法、視点切り替え	2
2	モデリング基礎 1		移動・拡大縮小・回転、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	2
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、面の向き、結合、ペアレント、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	2
4	モデリング基礎 3		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）、リボン・ハット・クマのぬいぐるみを作る				udemy 講座を利用した学習	2
5	課題 1		簡単なオリジナルキャラクターを作る				箱を組み合わせてキャラクターを作る	2
6	課題 1		簡単なオリジナルキャラクターを作る				箱を組み合わせてキャラクターを作る	2
7	課題 1		簡単なオリジナルキャラクターを作る				箱を組み合わせてキャラクターを作る	2
8	課題 1		簡単なオリジナルキャラクターを作る				箱を組み合わせてキャラクターを作る	2
9	キャラクターアニメーションを作ろう		統合し床を作る キャラクターが走る動画を作り、ジャンプさせる				アニメーション初級編	2
10	キャラクターの形を作ろう		キャラクターの頭部と胴体を作る。左右対称の形状にし、つま先・顔を作る				モデリング基本編。人の形を作る	2
11	キャラクターのリグを作ろう 1		アニメーションの修正 アーマチュアを使ってメッシュを变形				モデリング応用編。アニメーションに必要なリギング(仕組み)について	2
12	キャラクターのリグを作ろう 2		人型モデルにボーンを設定する				人型モデルにアーマチュアを入れる	2
13	キャラクターのリグを作ろう 3		人型モデルに IK をつける				IK(インバースキネマティクス)の基本	2
14	キャラクターのリグを作ろう 4		ペアレントとコンストレイトを設定する				オブジェクトに複雑な関係を設定する	2

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

15	Blender 復習	修正と確認	様々な機能を試 行する	2
16	キャラクターアニメー ションを作ろう	手を振るアニメーション 歩くアニメーション	IK を使ってアニ メーションを作 る	2
17	アクションを使おう	複数のアクションを組み合わせてアニメーションを作 る	“歩く” “跳ねる の” アクションを 作成し組み合わ せる	2
18	質感をつけよう	キャラクターに服を着せ、表情をつける ライティング、カメラを調整する	マテリアル・レン ダリング編	2
19	映像を編集しよう	背景を作成する、コレクションを使う、シーケンスを編 集する	シーケンサー編	2
20	課題 2	オリジナルキャラクターを作る	モデリング復習 と反復練習	2
21	課題 2	オリジナルキャラクターを作る	モデリング復習 と反復練習	2
22	課題 2	オリジナルキャラクターを作る	モデリング復習 と反復練習	2
23	課題 2	オリジナルキャラクターを作る	モデリング復習と 反復練習	2
24	課題 2	オリジナルキャラクターを作る	カメラ調整	2
25	課題 3	課題 2 で作ったキャラクターにアニメーションを設定 する	ボーンの設定	2
26	課題 3	課題 2 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	2
27	課題 3	課題 2 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	2
28	課題 3	課題 2 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	2
29	課題 3	課題 2 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	2
30	課題 3	課題 2 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	2
そ の 他				

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

教科名： iPhone アプリケーション（演習）			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： 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 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			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			SNS アプリ開発を通して iphone 本体へのインストール	8

2022 年度 授業計画書 専門学校山形V. カレッジ

		クロージャ	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。	
9	カメラアプリ開発で学ぶ プロトコルとデリゲート	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 型キャストイング	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、型キャストイ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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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	<ul style="list-style-type: none"> ・ アプリアイコンの登録 ・ 起動画面の制作 外国語に対応	アプリアイコンの制作・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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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				