

2026年度

# デジタルコンテンツ科

## 1年生

### 授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)					年度	2026年度
					科目コード	W1-K04
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Basic design 基礎造形					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必須	40	2	藤根 菜由子／長谷川 めぐみ	
授業の目的						
<p>言葉と映像という二つの表現手段を通じて、「伝える」ための基礎力を養う。  ライティングでは、自分の考えを言語化し、目的と読み手を意識した文章で社会に向けて発信する力を身につける。絵コンテでは、映像表現の基本文法を学び、構図や演出を用いて意図を視覚的に伝える力を養う。  これらの実践を通じて、今後の制作活動に必要な「考えを形にし、相手に届ける」感覚の土台を築く。</p>						
授業の到達目標						
<p>【ライティング】  質問やテーマに対し、自分なりの回答を言語化できる。  質問やテーマに対し、自分の言葉で考えを構成し、相手や社会に向けて発信できる。</p> <p>【絵コンテ】  映像の構図と構成を理解し、分析・企画・制作を通して、意図を持った絵コンテを作成できるようになる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
受講態度			%	%	20%	20%
確認テスト			20%	%	%	20%
課題・作品			40%	%	%	40%
プレゼンテーション			%	20%	%	20%
使用テキスト・教材						

講師の用意する資料による。

**授業内容・授業計画**

内 容	時間	課題 試験	評価
<b>【ライティング】</b>			
イントロダクション（発信の目的）	4		
発信の目的・戦略（noteの使い方）	4		
法規・権利・倫理	4		
自己紹介＋インタビューしてみよう	4		
私の推しを語ろう	4	○	○
<b>【絵コンテ】</b>			
絵コンテの基礎理解／構図の基礎①（理論）	4		
構図の基礎②（演習・小テスト）／映画における構図分析	4		
絵コンテ制作演習①（映画シーン）／CMの構成理解（理論）	4		
絵コンテ制作演習②（既存CM）／企画立案（オリジナルCM）	4	○	○
絵コンテ制作演習③（オリジナルCM）／発表・講評	4	○	○

シラバス (授業概要)				年度	2026 年度	
				科目コード	W1-K05	
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Web tool works I ----- WEB制作 I				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	180	6	小久保亮/金澤ひかる	
授業の目的						
<p>Web デザインツールの操作を習得し、オリジナルの Web ページをデザインできるようにする。さらに、デザインデータをもとに HTML・CSS でコーディングを行い、Web ページとして実装する力を身につける。</p> <p>また、JavaScript を活用してインタラクションや動的な表現を加え、ユーザー体験を意識した Web ページを制作できるようにする。</p>						
授業の到達目標						
<p>【Figma】 Figma の基本操作を習得し、Web ページのデザインカンパを作成できる。 デザインデータを適切な形式・命名規則で書き出し、提出できる。 レイアウトの基礎原則を踏まえ、情報を整理して視覚的に伝わるデザインを構成できる。 制作意図を言語化し、プレゼンテーションで説明できる。 制作演習やプレゼンテーションに主体的に取り組んでいる。 課題の提出期限を守ることができる。</p> <p>【Code】 HTML・CSS の仕組みを理解し、デザインカンパをもとに Web ページをコーディングできる。 JavaScript の基本構文を理解し、インタラクションを Web ページに組み込むことができる。 デザインの意図を読み取り、それを正確にコードで再現する判断ができる。 コードの構造を整理し、可読性を意識した記述ができる。 エラーや不具合に対して、原因を調べながら粘り強く取り組んでいる。 課題の提出期限を守ることができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
評価項目						
確認テスト (随時)		15%	%	%	15%	
課題・作品		25%	%	%	25%	
受講態度		%	%	20%	20%	

最終課題	30%	%	%	30%
プレゼンテーション	%	10%	%	10%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【Code】				
制作環境の整備と HTML 復習	6			
HTML の実践的な要素	6			
CSS の基礎	6			
ボックスモデルと要素の表示	6			
Flexbox によるレイアウト①	6			
Flexbox によるレイアウト②	6			
CSS 応用技法	6			
レスポンシブデザインの基礎	6			
レスポンシブデザインの実践	6			
実践制作①：1 ページサイト制作	6			
実践制作②：1 ページサイト仕上げ	6	○		○
提出とコードレビュー	6			
複数ページサイトの設計	6			
実践制作③：複数ページサイト制作	6			
実践制作④：仕上げと提出	6	○		○
JavaScript の導入	6			
DOM 操作とイベント	6			
実装演習①	6			
実装演習②	6			
総合仕上げと振り返り	6	○		○
【Figma】				
Figma の基本操作	4			
Web デザインの基礎知識	4			
ワイヤーフレーム作成	4	○		○
サイトデザイン制作①：トップページ	4			
サイトデザイン制作②：サブページ	4	○		○
レスポンシブデザイン対応	4			
プロトタイプ作成	4			
画像書き出しとデータ整理	4			
オリジナルサイトデザイン制作	4			
発表・講評・振り返り	4	○		○
その他	関連科目			

※実務経験のある教員が担当する科目である。

--	--

## シラバス（授業概要）

時間数は45分換算

年度	2026年度
科目コード	W1-K07

授業科目名					学科・コース
Design tool exercise デザイン編集ツール					デジタルコンテンツ科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通期	必須	180	6	加藤優作／庄田緑／大西芙美子 ／沼田 一毅

## 授業の目的

## 【Illustrator】

ベクターグラフィックの特性を理解し、Illustratorの基本操作を習得する。ロゴ・アイコン・図形などの制作を通じて、文字と図版を組み合わせたレイアウトの基礎スキルを身につける。あわせて、Web・印刷・動画など複数の媒体に展開可能なデータ制作の考え方を学ぶ。

## 【Photoshop】

デザインにおける画像の役割を理解し、Photoshopの基本操作を習得する。写真の補正・切り抜き・合成といった実践的な画像編集スキルを身につけるとともに、Web用・印刷用それぞれに適した画像の書き出しと最適化の方法を学ぶ。

## 【After Effects】

モーショングラフィックスの基本概念を理解し、After Effectsの基本操作を習得する。テキストや図形のアニメーション制作を通じて、「静止したデザインに動きを加える」表現技法を身につけ、Web・SNS・映像制作に活かせる動的表現の基礎を学ぶ。

## 授業の到達目標

## 【Illustrator】

Illustratorの基本操作を習得し、ベクターデータの特性を理解して図形やロゴを作成できる。  
文字と図版を組み合わせた基本的なレイアウトを構成できる。  
用途に応じた適切な形式・設定でデータを書き出し、提出できる。  
情報の優先順位を考え、伝わりやすい紙面構成を判断できる。  
制作意図を言語化し、プレゼンテーションで説明できる。  
制作演習やプレゼンテーションに主体的に取り組んでいる。  
課題の提出期限を守ることができる。

## 【Photoshop】

Photoshopの基本操作を習得し、写真の補正・切り抜き・合成ができる。  
解像度・カラーモード・ファイル形式の違いを理解し、用途に応じた画像データの取り扱いができる。  
Web用・印刷用それぞれに適した設定で画像を書き出し、提出できる。  
デザインの目的に合わせて、適切な画像処理の手法を選択・判断できる。  
加工前後の比較を通じて、画像がデザイン全体に与える効果を説明できる。  
素材の扱い方や加工表現に関心を持ち、意欲的に試行錯誤している。  
課題の提出期限を守ることができる。

## 【After Effects】

After Effectsの基本操作を習得し、キーフレームの概念を理解してテキストや図形にアニメーションをつけられる。  
タイムライン・コンポジション・レイヤー構造を理解し、基本的な映像編集ができる。  
用途に応じた形式・設定で動画データを書き出し、提出できる。

動きの緩急やタイミングを意識し、伝えたい意図に合った演出を判断できる。  
完成した映像作品について、演出意図を言語化して説明できる。

身の回りの動的表現（Web・SNS・映像）に関心を持ち、制作に活かそうとしている。  
課題の提出期限を守ることができる。

授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
	評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目					
【Illustrator】					
課題		15%	%	%	15%
作品制作		15%	30%	%	45%
プレゼンテーション		%	15%	%	15%
受講態度		%	%	25%	25%
【Photoshop】【After Effects】					
確認テスト（随時）		15%	%	5%	15%
課題・作品		15%	5%	%	25%
受講態度		%	5%	15%	20%
最終課題		30%	10%		40%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustrator よくばり入門（できるよくばり入門）</li> <li>・Photoshop よくばり入門 CC 対応（できるよくばり入門）</li> <li>・illustrator®クリエイター能力認定試験問題集</li> <li>・Photoshop®クリエイター能力認定試験問題集</li> </ul>					
授業内容・授業計画					
	内 容	時間	課題試験	評価	
【Illustrator】					
1. 初回オリエンテーション					
	Adobe Creative Cloud セットアップ	2			
	Illustrator 概要説明、ソフト基本操作	2			
2. ツール演習					
	図形描画、色/パターン/グラデーション設定	4			
	ペンツールでの描画、オブジェクト操作とレイヤー設定	4			
	オブジェクトとペンツールで画像トレース	4			
	フォント、文字組み、画像配置について	4			
	WEB サイトデザインカンプ制作	4	○	○	
	SNS アイコンとタイトルロゴ、WEB バナー制作	4	○	○	
	入稿データについて	2			
3. フライヤーデザイン制作					

制作	26		
プレゼンテーション	4	○	○
4. Photoshop について			
4-1. Photoshop 基本操作	4		
4-2. 画像補正の基本	4		
4-3. 選択範囲とマスクについて	4		
4-4. レタッチ基礎	4		
4-5. 風景画像加工	4		
4-6. 食べ物画像加工	4		
4-7. Photoshop で描画	6		
4-8. 制作・プレゼン	30	○	○
5. Illustrator クリエイター認定試験対策			
模擬問題	30	○	○
6. Illustrator、Photoshop を使ったデザイン制作			
ロゴデザイン制作	16	○	○
名刺制作	14	○	○
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。		基礎造形 WEB制作 I WEB制作 II 動画制作ツール	

シラバス (授業概要)				年度	2026 年度
				科目コード	W1-K09
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Shooting and Video editing Basic 撮影・動画編集基礎				デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通期	必須	140	5	宮田岳／竹原興紀／沼田 一毅
授業の目的					
<p>【物撮り】 商品や作品を魅力的に見せるための撮影技術を習得する。カメラの基本操作（露出・ホワイトバランス・フォーカス）を理解したうえで、ライティング・フレーミング・構図の基礎を学び、EC サイトや SNS、ポートフォリオなどの用途に対応できる静止画撮影の力を身につける。</p> <p>【After Effects 制作】 After Effects を用いたモーショングラフィックスの制作技術を習得する。テキスト・図形・写真素材にアニメーションを加える手法を学び、SNS 向け動画やタイトルシーケンス、Web 用動的コンテンツなど、目的に応じた短尺映像を企画・制作できる力を身につける。</p> <p>【Premiere Pro】 Premiere Pro を用いた動画編集の基礎技術を習得する。FIX 撮影・ジンバル撮影などで得た素材をもとに、カット編集・テロップ・音声調整といった編集工程を学ぶ。あわせて、コンテンツの目的から逆算して構成を設計し、撮影計画（コンテ作成）から編集・書き出しまでを一貫して行える映像制作の基礎力を身につける。</p>					
授業の到達目標					
<p>【物撮り】 カメラの基本操作（露出・ホワイトバランス・フォーカス・ISO）を理解し、マニュアル設定で撮影できる。 被写体や用途に応じてレンズとライティングを選択し、意図に合った写真を撮影できる。 撮影に必要な準備（機材チェック・セッティング・撤収）を自ら段取りして行うことができる。</p> <p>掲載媒体（EC・SNS・ポートフォリオ等）の特性を踏まえ、構図やアングルを判断できる。 撮影データを適切な形式・解像度で書き出し、用途に応じたファイル管理ができる。</p> <p>光や構図の違いによる表現効果に関心を持ち、複数のアプローチを試行している。 課題の提出期限を守ることができる。</p> <p>【After Effects 制作】 After Effects の基本操作を習得し、キーフレームを用いてテキスト・図形・画像にアニメーションをつけられる。 タイムライン・コンポジション・レイヤー構造を理解し、複数の素材を組み合わせた映像を構成できる。 用途に応じたフレームレート・解像度・書き出し形式を選択し、適切にデータを出力できる。</p> <p>コンテンツの目的から逆算し、動きの緩急・タイミング・演出を判断できる。 制作意図を言語化し、演出の根拠を説明できる。</p> <p>身の回りのモーショングラフィックス表現（Web・SNS・映像）に関心を持ち、制作に取り入れようとしている。 課題の提出期限を守ることができる。</p> <p>【Premiere Pro】 Premiere Pro の基本操作を習得し、カット編集・テロップ挿入・音声調整を行って映像を完成させることができる。 FIX 撮影とジンバル撮影の特性の違いを理解し、それぞれの素材を活かした編集ができる。 編集作業に適したフォルダ構成・ファイル命名規則でプロジェクトを管理できる。</p>					

コンテンツの目的から構成を設計し、必要な撮影素材を洗い出してコンテを作成できる。  
チーム内でコミュニケーションを取りながら、企画・撮影・編集の進行を共有・管理できる。

企画段階から完成までの全工程に主体的に取り組んでいる。  
課題の提出期限を守ることができる。

#### 授業方式

対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
----	---	------	---	---------	--

#### 授業形態

講義	○	演習		実験・実習・実技	
----	---	----	--	----------	--

#### アクティブ・ラーニング

グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					

#### 成績評価の方法

評価項目	評価観点				配点計
	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
確認テスト・レポート（随時）	30%		10%		40%
課題・作品	15%	5%			25%
受講態度・取組姿勢		5%	15%		20%
最終課題	10%	2%	3%		15%

#### 使用テキスト・教材

- ・世界一わかりやすいデジタル一眼レフカメラと写真の教科書
- ・デジカメ&ビデオカメラで動画を上手く撮る本
- ・PremierePro よくばり入門
- ・AfterEffects よくばり入門

#### 授業内容・授業計画

内 容	時間	課題 試験	評価
■物撮り			
カメラの基本と露出の三角形	4		
フレーミングと構図の基礎	4		
構図の実践演習と講評	4		
カメラの撮影設定	4		
被写界深度と露出補正	4		
フォーカスの制御	4		
自然光の読み方①	4		
自然光の読み方②	4		
レンズの焦点距離と表現	4		
狙って創る撮影技法	4		
テクニカル撮影演習	4		
デジカメ動画の基礎知識	4		
FIX撮影の基本	4		
ジンバル撮影と被写体サイズ	4		
動画撮影の総合実習	4	○	○

<b>■Premiere Pro</b>			
Premiere Pro の導入と素材管理	4		
編集ワークフローの基本	4		
動画の基礎知識	4		
カット編集の基本	4		
エフェクトとトランジション	4		
カラーと色調の調整	4		
テロップ・図形・BGM	4		
編集演習と提出	4		
キーフレームアニメーション	4		
動きのあるタイトルと速度制御	4		
補正と仕上げの技術	4		
企画と構成	4		
ロケハンと撮影準備	4		
撮影	4		
編集・仕上げ・提出	4	○	○
<b>■After Effects 制作</b>			
After Effects の基本操作	4		
キーフレームアニメーション	4		
テキストアニメーションとエフェクト	4		
実践制作：モーショングラフィックス	4		
書き出しと発表	4	○	○
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。		動画制作ツール 動画制作実習！	

シラバス (授業概要)		年度			2026 年度	
		科目コード			W1-K12	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Design Basic WEB デザイン基礎					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	40	2	金澤 ひかる	
授業の目的						
<p>デザインの4原則（近接・整列・反復・コントラスト）を理解し、Webサイトの構成要素を論理的に読み解く力を養う。既存のWebサイトを観察・分析する中で、「なぜこの配置なのか」「なぜこの見た目なのか」を4原則の視点から言語化できる思考力を身につける。</p> <p>また、目的に応じたデザインの参考事例を収集・評価し、自らの制作に応用する発想力を養う。あわせて、クライアントや制作チーム間で求められる、デザインの意図や効果を客観的に説明できるコミュニケーションの基礎を築く。</p>						
授業の到達目標						
<p>デザインの4原則（近接・整列・反復・コントラスト）を理解し、それぞれの原則がレイアウトに果たす役割を説明できる。</p> <p>色・文字・余白などのデザイン要素がユーザーに与える印象や効果を理解している。</p> <p>既存のWebサイトを4原則の視点から分析し、デザインの意図や効果を根拠を持って言語化できる。</p> <p>指定された目的・ターゲットに対して、4原則を意識したWebページのデザインキャンプを検討・作成できる。</p> <p>日常的に目にするWebサイトや広告のデザインに関心を持ち、「なぜこう見えるのか」を考える習慣を身につけようとしている。</p> <p>課題の提出期限を守ることができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
最終課題			20%	20%		40%
提出物（個人）			10%	20%		30%
グループワーク				10%	10%	20%
受講態度					10%	10%



シラバス (授業概要)		年度	2026 年度			
		科目コード	W1-K13			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web language and basic knowledge WEB言語・知識					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	100	3	吉田 幸央	
授業の目的						
Web ページを記述するための基本となるマークアップ言語 (HTML) と、視覚的な見栄えを与えるスタイルシート言語 (CSS) を用い、求められる Web ページをレイアウトし、様々なパーツを表示するためのコーディング (記述) 技術を身に付ける。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ HTML とスタイルシートの役割を理解し、目的に合わせ適切に記述することができる。</li> <li>・ Web ページで発信される情報を、文書構造に合わせマークアップすることができる。</li> <li>・ ボックスレイアウトの概念を理解し、求めに応じたページレイアウトを記述することができる。</li> <li>・ 端末に合わせページレイアウトが変化するレスポンシブレイアウトを記述することができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
最終課題 (制作・プレゼンテーション)		40%	20%		60%	
中間課題		10%	10%		20%	
受講態度				20%	20%	
使用テキスト・教材						
・ 1 冊ですべて身につく HTML&CSS と Web デザイン入門講座 [第 2 版] (SB クリエイティブ)						



シラバス (授業概要)					年度	2026年度
					科目コード	W1-K14
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Development Design I WEBデザインI					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	120	4	久保 大治/小久保 亮	
授業の目的						
<p>Webサイトの企画から設計・デザイン・実装までの一連の制作工程を実践し、Webデザインの基礎力を身につける。「誰に・何を・なぜ伝えるのか」というマーケティングの視点を取り入れ、見た目の美しさだけでなく、目的を達成するためのデザインを考える力を養う。</p> <p>また、Figma・Codeなど他授業で習得した知識・技術を統合し、企画意図に基づいたWebページを完成させる実践力を身につける。</p>						
授業の到達目標						
<p>【Design】</p> <p>「誰に・何を・なぜ伝えるのか」を整理し、目的に基づいたWebサイトの企画・構成を設計できる。クライアントの要望をヒアリングし、ターゲットと目的に合ったデザインカンプを作成・提案できる。</p> <p>参考サイトの調査・分析を通じて、デザインの根拠を持った提案ができる。</p> <p>マーケティングの基本的な視点（ターゲット設定・競合分析・訴求ポイントの整理）を制作に反映できる。</p> <p>デザインの意図や選択の理由を、クライアントやチームメンバーに対して論理的に説明できる。</p> <p>積極的に情報収集を行い、企画やデザインの質を高めようとしている。</p> <p>課題の提出期限を守ることができる。</p> <p>【Coding】</p> <p>デザインカンプを正確に読み取り、HTML・CSSで意図通りに実装できる。</p> <p>レスポンス対応を含む実践的なWebページのコーディングができる。</p> <p>JavaScriptを活用し、ユーザー操作に応じたインタラクションを実装できる。</p> <p>ページの表示速度やアクセシビリティを意識した実装上の判断ができる。</p> <p>実装結果をデザインカンプと照合し、差異を検証・修正する工程を自ら管理できる。</p> <p>エラーや表示崩れに対して原因を調査し、粘り強く解決に取り組んでいる。</p> <p>課題の提出期限を守ることができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						

評価項目	評価観点			配点計
	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
確認テスト（随時）	10%		5%	15%
課題・作品	15%	5%		25%
受講態度		5%	15%	20%
最終課題	30%	10%		40%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
	内 容	時間	課題 試験	評価
<b>■Design</b>				
	マーケティング視点のWeb デザインとは	6		
	デザインリサーチと競合分析	6		
	サイト設計と情報設計	6		
	クライアントワーク演習：ヒアリングと要件整理	6		
	デザインキャンプ制作①：トップページ	6		
	デザインキャンプ制作②：サブページとレスポンス	6		
	デザインプレゼンテーション	6		
	デザイン修正とブラッシュアップ	6		
	オリジナルサイトデザイン制作	6		
	最終発表・講評・振り返り	6	○	○
<b>■Coding</b>				
	実務を意識したコーディング環境の構築	6		
	デザインキャンプからのコーディング①	6		
	デザインキャンプからのコーディング②	6		
	レスポンス実装	6		
	JavaScript によるインタラクション①	6		
	JavaScript によるインタラクション②	6		
	表示品質の検証と最適化	6		
	複数ページサイトの実装	6		
	オリジナルサイトのコーディング	6		
	最終検証・提出・振り返り	6	○	○
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>		

	WEB デザイン II
--	-------------

シラバス (授業概要)		年度	2026年度			
		科目コード	W1-K24			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Capstone Project I 修了制作 I					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	30	1	遠藤 鈴江	
授業の目的						
1年次に習得したデザイン・技術・制作プロセスの基礎を総合的に活用し、設定されたテーマに基づくオリジナル作品の企画・制作に取り組む。制作を通じて、学んだ知識と技術を実践の中で定着させるとともに、企画立案から完成・発表までを自らの力でやり遂げる力を養う。あわせて、修了制作発表会でのプレゼンテーションを通じて、制作意図や工夫点を他者に伝える力の基礎を身につける。						
授業の到達目標						
1年次に習得したデザイン・技術・制作プロセスの基礎知識を、作品制作に応用することができる。作品のコンセプトに応じて、習得した知識・技術の中から適切な手法を選択し、表現に活かすことができる。 制作スケジュールを意識し、提出期限を守って作品を完成させることができる。 制作期間を通じて集中力と主体性を持って取り組むことができる。 修了制作発表会において、制作意図や工夫点を自分の言葉でプレゼンテーションすることができる。 自己満足にとどまらず、閲覧者・利用者の視点を意識した表現ができる。 1年間の集大成にふさわしい完成度と丁寧な仕上がりの作品を制作することができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
中間ディスカッション (随時)			%	10%	10%	20%
課題・作品			10%	5%	10%	25%
受講態度			%	5%	15%	20%
プレゼンテーション			%	10%	5%	15%
最終課題			10%	10%	%	20%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
第1回 オリエンテーション・テーマ発表	2		
第2回 リサーチ・企画立案	2		
第3回 企画書制作・フィードバック	2		
第4～7回 本制作①	8		
第8回 中間発表・相互フィードバック	2		
第9～13回 本制作②	10		
第14回 最終調整・発表準備	2		
第15回 修了制作発表会	2	○	○
その他	関連科目		

2026年度

# デジタルコンテンツ科

## 2年生

### 授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)					年度	2026年度	
					科目コード	W2-K06	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Web tool worksII ----- WEB制作II					デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必須	30	1	小久保亮		
授業の目的							
自身のポートフォリオサイトを作成・公開することを目標に、WordPressの基本およびテーマのカスタマイズ方法を学び、実践できるようになる。							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・WordPressの基本を理解している。</li> <li>・WordPressのテーマをカスタマイズできる。</li> <li>・自身のこれまでの制作物の情報を適切に表現できる。</li> </ul>							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション			
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
確認テスト(随時)			10%		5%	15%	
課題・作品			15%	5%		25%	
受講態度				5%	15%	20%	
最終課題			30%	10%		40%	
使用テキスト・教材							



--	--

シラバス (授業概要)		年度		2026年度	
		科目コード		W2-K08	
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Motion Graphics Exercise ----- 動画制作ツール				デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前後期	必須	180	6	沼田一毅
授業の目的					
映像制作ツールの基本操作を習得し、素材の編集・構成を通じて一本の映像作品として完成させる力を身につける。あわせて、デジタル合成・モーショングラフィックス・テキストアニメーションなどの視覚表現技法を学び、企画の意図やクライアントの要望に応じた映像表現ができるようになることを目指す。					
授業の到達目標					
映像制作ツールの基本操作を習得し、制作の目的に応じて適切に活用することができる。素材の読み込み・編集・書き出しまでの一連の制作ワークフローを理解し、実践することができる。モーショングラフィックスやテキストアニメーションを用いて、情報を視覚的にわかりやすく表現することができる。 デジタル合成の基本を理解し、映像表現に活用することができる。					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
課題・作品		50%	30%		80%
受講態度			5%	5%	10%
課題プレゼンテーション			5%	5%	10%
使用テキスト・教材					



シラバス (授業概要)				年度	2026 年度	
				科目コード	W2-K10	
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Video Production Practical Training I ----- 動画制作実習 I				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通期	必須	180	6	竹原興紀/長谷川めぐみ	
授業の目的						
<p>【動画制作実習 I-I】 動画制作に必要な撮影技術の基礎を身につける。カメラの基本操作とライティング技法を習得し、被写体の魅力を引き出す映像素材を自ら撮影できるようになることを目指す。</p> <p>【動画制作実習 I-II】 動画編集ツールの基本操作を習得し、撮影素材を適切に編集・構成して一本の動画として完成させる力を身につける。商品やサービスの魅力を的確に伝える CM 動画の制作を通じて、実践的な編集技術と構成力を養う。</p> <p>【動画制作実習 I-III】 3DCG ツールの基本操作に触れ、モデリング・マテリアル・ライティング・レンダリングといった制作工程の全体像を理解する。自学自習で学びを継続・発展させるための基礎力を身につけることを目指す。</p>						
授業の到達目標						
<p>【動画制作実習 I-I】 カメラの基礎知識（露出・ホワイトバランス・フォーカス等）を正しく理解し、撮影意図に応じて操作することができる。 撮影シチュエーションに応じたレンズ・構図・アングルの選択ができる。 ライティングの基本パターンを理解し、被写体の質感や魅力を引き出す照明を構築することができる。 撮影に必要な準備・段取り・現場管理を適切に行うことができる。</p> <p>【動画制作実習 I-II】 動画編集ツールの基本操作を習得し、カット編集・トリミング・トランジション等を適切に使い分けることができる。 素材のファイル管理（解像度の選択・フォルダ構成・命名規則等）を編集ワークフローに沿って適切に行うことができる。 テロップ・BGM・効果音を効果的に組み合わせ、商品やサービスの魅力を伝える CM 動画を構成・完成させることができる。 チーム内でコミュニケーションを取りながらアイデアを共有し、制作を円滑に進めることができる。</p> <p>【動画制作実習 I-III】 3DCG ツールの基本的なインターフェースと操作方法を理解し、簡単なモデリングができる。 マテリアル・ライティング・レンダリングの基本概念を理解し、一連の工程を体験的に実践することができる。 公式ドキュメントやチュートリアルを活用し、自学自習で学びを継続する方法を身につけている。</p> <p>【共通】 課題に対して主体的に取り組み、提出期限を遵守することができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						

講義		演習	○	実験・実習・実技	
<b>アクティブ・ラーニング</b>					
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
<b>成績評価の方法</b>					
	評価観点				
評価項目	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
確認テスト・レポート（随時）	30%		10%	40%	
課題・作品	15%	5%		25%	
受講態度・取組姿勢		5%	15%	20%	
最終課題	10%	2%	3%	15%	
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
	内 容	時間	課題 試験	評価	
	<b>【動画制作実習 I-I】</b>				
	オリエンテーション・カメラ基礎	9			
	レンズ・構図・アングル	9			
	ライティング基礎	12			
	撮影準備・現場管理	9			
	物撮り実習	18			
	セレクト・レタッチ基礎	6			
	作品講評・振り返り	6	○	○	
	<b>【動画制作実習 I-II】</b>				
	オリエンテーション・編集ツール基本操作	6			
	ファイル管理・編集ワークフロー	6			
	カット編集基礎	12			
	テロップ・音声編集	12			
	CM 動画の分析・企画手法	6			
	CM 動画企画・構成設計	6			
	CM 素材撮影	6			
	CM 動画制作①	18			
	中間レビュー	6			
	CM 動画制作②・仕上げ	18			
	作品発表・振り返り	4	○	○	
	<b>【動画制作実習 I-III】</b>				

オリエンテーション・3DCG ツール概要	4		⋮
モデリング基礎	6		⋮
マテリアル・ライティング	4		⋮
レンダリング・作品仕上げ	4	○	○
自学自習ガイダンス・振り返り	2		⋮
			⋮
			⋮
			⋮
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※実務経験のある教員が担当する科目である。	撮影・動画編集基礎 動画制作実習Ⅰ		

シラバス (授業概要)		年度		2026 年度		
		科目コード		W2-K15		
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Web Development DesignII WEBデザインII				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前後期	必須	90	3	久保 大治/小瀧 賢	
授業の目的						
<p>実際のクライアントや想定課題に基づく Web サイト制作を通じて、実務に近い制作プロセスを実践的に学ぶ。ヒアリングによる要望の把握、課題の整理、企画提案からデザイン・実装・納品までの一連の工程を経験し、クライアントの課題解決につながる Web サイトを制作する力を養う。あわせて、チームまたは個人での制作を通じて、進行管理やコミュニケーションを含むディレクションの基礎を身につける。</p>						
授業の到達目標						
<p>ヒアリングを通じてクライアントの要望と課題を的確に把握し、制作の方向性を整理することができる。  把握した課題に対して、ターゲットや目的を踏まえた企画・デザインを提案することができる。  提案に基づき、課題解決につながる Web サイトをデザインから実装まで一貫して制作することができる。  チームまたは個人での制作において、スケジュールを管理し期限内に成果物を完成させることができる。  制作の各工程においてクライアントやチームメンバーと適切なコミュニケーションを取り、制作を円滑に進めることができる。  完成した作品をクライアントに向けてプレゼンテーションし、制作意図と課題への解決策を論理的に説明することができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品			10%		5%	15%
受講態度				5%	15%	20%
最終課題・作品			30%	10%		40%
課題プレゼンテーション			10%	15%		25%



※実務経験のある教員が担当する科目である。

WEB デザイン I

シラバス (授業概要)		年度		2026 年度			
		科目コード		W2-K16			
時間数は45分換算							
授業科目名				学科・コース			
Web Development Structure W E B 構造				デジタルコンテンツ科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前後期	必須	120	4	小瀧 賢		
授業の目的							
CMS を活用した Web サイト構築の仕組みを体系的に理解し、オリジナルテーマの設計・実装ができる技術を習得する。テンプレート構造・動的出力の仕組み・テーマカスタマイズの手法を学び、デザインと機能の両面からクライアントの要件に応じた Web サイトを構築できる実践力を養う。							
授業の到達目標							
CMS の基本概念とテンプレートによる動的サイト生成の仕組みを正しく理解することができる。テンプレート階層の構造を理解し、目的に応じたテンプレートファイルを設計・作成することができる。 PHP の基礎を習得し、テーマ内での動的出力やループ処理を実装することができる。 オリジナルテーマを一から設計・実装し、デザインキャンプを再現した Web サイトとして構築することができる。 ローカル開発環境の構築からサーバーへのデプロイまで、一連の制作環境を適切に扱うことができる。 カスタム投稿タイプ・カスタムフィールド等の拡張機能を理解し、クライアントの要件に応じたサイト設計に活用することができる。							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		P B L		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目	評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品				10%		5%	15%
受講態度					5%	15%	20%
最終課題・作品				30%	10%		40%
課題プレゼンテーション				10%	15%		25%

使用テキスト・教材			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
オリエンテーション・ローカル開発環境構築 (3 コマ)	6		
PHP 基礎① (文法・変数・配列・条件分岐) (6 コマ)	12		
PHP 基礎② (ループ・関数・テンプレートへの応用) (6 コマ)	12		
CMS 基本構造・管理画面の理解 (6 コマ)	12		
テンプレート階層・テーマファイル構成 (6 コマ)	12		
テンプレートタグ・ループの仕組み (3 コマ)	6		
デザインキャンプの分析・テーマ設計 (3 コマ)	6		
13 日 トップページ・ヘッダー・フッターの実装 (6 コマ)	12		
15 日 下層ページ・アーカイブ・シングルページの実装 (6 コマ)	12		
中間レビュー (3 コマ)	6		
18 日 カスタム投稿タイプ・カスタムフィールドの実装 (6 コマ)	12		
最終調整・デプロイ (3 コマ)	6		
最終プレゼンテーション・振り返り (3 コマ)	6	○	○
その他	関連科目		

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度			
		科目コード	W2-K19			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Programming Algorithm プログラミング・アルゴリズム					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	吉田 幸央	
授業の目的						
Web 制作企業で Web ディレクターの経験のある教員が、HTML・JavaScript を使用した Web アプリケーションの開発を行う前提として、JavaScript をベースとしたプログラミングの基礎を指導する。順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを理解するとともに、これらをフローチャートに起こし、プログラムとして展開できるようになることを目指す。また、アプリケーションの開発には、統合開発環境として「Monaca」を使用する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JavaScript の基本文法を理解し、プログラミングを行うことができる。</li> <li>・ 順次処理、条件分岐、繰り返し処理など、基本的なアルゴリズムが理解できる。</li> <li>・ 行いたい処理を、フローチャートに起こすことができる。</li> <li>・ 統合開発環境「Monaca」を使用して、アプリケーションの開発を行うことができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
期末試験 (筆記)			80%			80%
受講態度					20%	20%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JavaScript で学ぶプログラミング入門 (アシアル)</li> <li>・ Monaca で学ぶアプリ制作入門 (アシアル)</li> </ul>						



シラバス (授業概要)	年度		2026 年度			
	科目コード		W2-K20			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Contents Practice I コンテンツ実践 I				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	90	3	吉田 幸央	
授業の目的						
Web 制作企業で Web ディレクターの経験のある教員が、統合開発環境「Monaca」を使用した Web アプリケーションの開発を指導する。授業は、企画立案から企画書、フローチャートの作成、コード設計へと進んでいく。プログラミング工程では、プログラミング・アルゴリズムで習得した順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを組み合わせ、プログラミングを行い、企画から開発までの一連の流れを習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自らアプリケーションの企画を行い、企画書に起こすことができる。</li> <li>・順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを組み合わせ、設計通りにプログラムを実装することができる。</li> <li>・統合開発環境「Monaca」を使用して、アプリケーションの開発を行うことができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
作品制作			30%	30%		60%
企画立案制作				20%		20%
受講態度					20%	20%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JavaScript で学ぶプログラミング入門 (アシアル)</li> <li>・ Monaca で学ぶアプリ制作入門 (アシアル)</li> </ul>						



シラバス (授業概要)					年度	2026 年度
					科目コード	W2-K22
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Portfolio I ポートフォリオ I					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前後期	必須	80	3	久保 大治／大場 弘枝	
授業の目的						
<p>【ポートフォリオ I-I】 これまでの学習で制作した作品を整理・選定し、PDF 形式および印刷に対応したポートフォリオとしてまとめる力を身につける。作品の羅列ではなく、各作品の制作意図・ターゲット・工夫点・担当範囲を言語化し、自身のスキルと思考プロセスを第三者に的確に伝えるための構成・レイアウト・ビジュアル表現を習得する。映像作品についてはスクリーンショットと QR コード等を活用した効果的な掲載方法を学び、Web デザイン・映像制作の双方の成果物を一冊の中で訴求できるポートフォリオの制作を目指す。</p> <p>【ポートフォリオ I-II】 就職活動に必要な応募書類の基礎を学び、一般的な履歴書を正確かつ丁寧に作成できる力を身につける。あわせて、クリエイティブ職の採用選考で求められる書類提出のマナーや、ポートフォリオと履歴書を組み合わせた自己 PR の基本的な考え方を理解する。</p>						
授業の到達目標						
<p>【ポートフォリオ I-I】 これまでの制作物の中から、自身のスキルや強みを伝えるのに適した作品を選定・整理することができる。 各作品について、制作意図・ターゲット・工夫点・使用ツール・担当範囲を簡潔に言語化することができる。 情報の優先順位を意識したページ構成・レイアウトを設計し、見やすく伝わるポートフォリオを制作することができる。 映像作品についてスクリーンショットの選定や QR コード等を活用し、紙面上で効果的に掲載することができる。 PDF 形式での書き出しおよび印刷に適したデータを作成し、提出・面接の両方に対応できる状態に仕上げることができる。</p> <p>【ポートフォリオ I-II】 履歴書の各項目（学歴・資格・志望動機・自己 PR 等）を正確かつ丁寧に記入することができる。 応募書類の提出におけるビジネスマナー（送付状・ファイル形式・提出期限等）を理解し、実践することができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						



<b>その他</b>	<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。	ポートフォリオ II	

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度			
		科目コード	W2-K25			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Capstone Project II 修了制作 II					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必須	60	2	久保 大治	
授業の目的						
2年間で習得したデザイン・技術・制作プロセスの知識と実践力を総合的に活用し、設定されたテーマに基づくオリジナル作品の企画・制作に取り組む。制作にあたっては、ターゲットや目的を自ら分析・設定したうえで企画を立案し、品質とスケジュールの両面を管理しながら完成まで主体的にやり遂げる力を養う。あわせて、修了制作発表会でのプレゼンテーションを通じて、制作意図・課題解決のプロセス・成果を論理的に伝える力を身につける。						
授業の到達目標						
2年間で習得したデザイン・技術・制作プロセスの知識と実践力を、作品制作に総合的に活用することができる。 テーマに対してターゲットや目的を自ら分析・設定し、根拠のある企画を立案することができる。企画意図に応じて、習得した知識・技術の中から最適な手法を選択し、表現に落とし込むことができる。 制作スケジュールを自ら設計・管理し、品質を保ちながら期限内に作品を完成させることができる。閲覧者・利用者の視点を意識し、自己満足にとどまらない伝わる表現ができる。 細部の仕上げまで妥協せず、2年間の集大成にふさわしい完成度の作品を制作することができる。修了制作発表会において、制作意図・課題解決のプロセス・成果を論理的にプレゼンテーションすることができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
中間ディスカッション (随時)			%	10%	10%	20%
課題・作品			10%	5%	10%	25%
受講態度			%	5%	15%	20%
プレゼンテーション			%	10%	5%	15%
最終課題			10%	10%	%	20%
			%	%	%	%
			%	%	%	%

<b>使用テキスト・教材</b>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
	<b>内 容</b>	<b>時間</b>	<b>課題 試験</b>	<b>評価</b>
	オリエンテーション・テーマ発表 (3 コマ)	6		
	リサーチ・企画立案 (3 コマ)	6		
	企画書制作・プレゼンテーション (3 コマ)	6		
	本制作① (9 コマ)	18		
	中間発表・相互フィードバック (3 コマ)	6		
	本制作② (3 コマ)	6		
	最終調整・発表準備 (3 コマ)	6		
	修了制作発表会 (3 コマ)	6	○	○
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>		

2026年度

# デジタルコンテンツ科

## 3年生

### 授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)				年度	2026 年度	
				科目コード	W3-K11	
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Video Production Practical Training II 動画制作実習 II				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通期	必須	180	6	沼田一毅/長谷川めぐみ	
授業の目的						
<p>【動画制作】          実際のクライアントの課題に向き合い、動画制作を通じてその解決を目指す実践的なプロジェクトに取り組む。ヒアリングによる課題の把握、企画提案、撮影・編集・納品までの一連の制作プロセスを、チームまたは個人で主体的に遂行する力を養う。あわせて、クライアントとのコミュニケーションやプレゼンテーションを通じて、制作意図と課題解決のアプローチを的確に伝えるディレクション力の基礎を身につける。</p> <p>【表現実践】          これまでに習得した撮影・編集・モーショングラフィックス等の映像制作技術を土台に、より高度な映像表現に挑戦する。既存の手法にとどまらず、新たな技法や表現アプローチを自ら探求・実験し、自身の表現の幅を広げることを目指す。制作と振り返りを繰り返しながら、実務に向けた表現力と制作体力を養う。</p>						
授業の到達目標						
<p>【動画制作】          ヒアリングを通じてクライアントの課題を的確に把握し、動画による解決の方向性を整理することができる。          把握した課題に対して、ターゲットや目的を踏まえた映像企画を立案・提案することができる。          撮影意図に応じてカメラ設定・ライティング・構図・機材を適切に選択し、企画に沿った映像素材を撮影することができる。          映像・音声・音楽を効果的に組み合わせ、クライアントの課題解決につながる動画を編集・完成させることができる。          クライアントやチームメンバーと適切なコミュニケーションを取りながら、制作を円滑に進めることができる。          完成した作品をクライアントに向けてプレゼンテーションし、企画意図と課題への解決策を論理的に説明することができる。</p> <p>【表現実践】          これまでに習得した映像制作技術を土台に、自ら新たな技法や表現アプローチを探求・実験することができる。          既存の手法の組み合わせや応用により、独自性のある映像表現を構築することができる。          制作と振り返りを繰り返しながら、自身の表現の課題を発見し改善につなげることができる。          実務を見据え、自身の強みや目指す表現の方向性を言語化することができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						

成績評価の方法					
評価項目	評価観点	知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
	課題・作品		20%	20%	10%
コミュニケーション・プレゼンテーション			10%	20%	30%
受講態度・取組姿勢			5%	15%	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
内 容		時間	課題 試験	評価	
【動画制作】					
オリエンテーション・課題発表 (3 コマ)		6			
ヒアリング・課題整理 (3 コマ)		6			
リサーチ・企画立案 (3 コマ)		6			
企画書・絵コンテ制作 (3 コマ)		6			
企画提案プレゼンテーション (3 コマ)		6			
撮影準備・プリプロダクション (3 コマ)		6			
撮影 (9 コマ)		18			
編集① (構成・カット編集) (9 コマ)		18			
中間レビュー (3 コマ)		6			
編集② (テロップ・音響・仕上げ) (9 コマ)		18			
修正対応 (3 コマ)		6			
納品準備・データ整理 (3 コマ)		6			
最終プレゼンテーション (3 コマ)		6			
振り返り・ポートフォリオ素材整理 (3 コマ)		6	○	○	
【表現実践】					
オリエンテーション・表現の探求 (3 コマ)		6			
テーマ設定・実験計画 (3 コマ)		6			
表現実験① (6 コマ)		12			
中間共有・フィードバック (3 コマ)		6			
表現実験②・作品化 (9 コマ)		18			
作品発表・相互批評 (3 コマ)		6			
振り返り (3 コマ)		6	○	○	
その他		関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。		撮影・動画編集基礎、 動画制作実習！			

--	--

シラバス (授業概要)					年度	2026 年度	
					科目コード	W3-K17	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Web Analysis WEB分析・解析					デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通年	必修	120	4	小久保 亮		
授業の目的							
JavaScript の基礎文法と DOM 操作の既習知識を土台に、コードの意味と動作原理を正しく理解したうえで自ら設計・実装できる力を養う。配列操作・オブジェクト・ループ処理などの基本概念を「使いこなせる」レベルに引き上げるとともに、実務で頻出する UI コンポーネントの実装を通じて、コピー&ペーストに頼らず自力でロジックを組み立てる力を身につける。あわせて、実際に公開されている Web サイトの実装を分析し、技術と表現の関係を読み解く力を養う。							
授業の到達目標							
配列メソッド (forEach・map・filter 等) の動作原理を理解し、目的に応じて適切なメソッドを選択・活用することができる。 オブジェクトのプロパティ・メソッドの構造を理解し、データの設計と操作に活用することができる。 DOM 操作とイベント処理の仕組みを原理から理解し、意図した動作を自力で設計・実装することができる。 タブ切替・アコーディオン・モーダル・スライダー等の実用的な UI コンポーネントを、コードの意味を理解したうえで自ら構築することができる。 実際に公開されている Web サイトのインタラクションを開発者ツール等で分析し、使用されている技術や実装手法を読み解くことができる。							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○		
アクティブ・ラーニング							
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
課題・作品			30%	30%		60%	
プレゼンテーション				20%		20%	
受講態度					20%	20%	
使用テキスト・教材							



	・デザイン・コーディング
--	--------------

シラバス (授業概要)					年度	2026 年度
					科目コード	W3-K18
					時間数は45分換算	
授業科目名					学科・コース	
Website Design and Management サイト制作・運営実習					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必須	120	4	鈴木一穂／里中恵介	
授業の目的						
<p>運用： Web サイトの制作実習を通じて、現代の Web 制作現場で求められる周辺知識と技術を体系的に補完することを目的とする。バージョン管理や現代的なフレームワーク、公開・運用に関わる技術など、年度ごとに移り変わる技術動向に柔軟に対応しながら、卒業後の現場で活用できる実践的な制作力を養う。</p> <p>ディスプレイ： Web サイト制作で培った情報設計・視覚伝達の知識を、卒業制作展という物理空間での表現へと拡張することを目的とする。画面内に閉じた表現にとどまらず、制作物を鑑賞者に最も効果的に届けるための展示技術を習得し、自らの作品を空間の中で「見せる」力を身につける。</p>						
授業の到達目標						
<p>運用： バージョン管理の基本的な仕組みを理解し、制作実習の中で活用することができる。学習した制作ツール・フレームワークを用いて、Web サイトを完成させることができる。制作過程で生じた課題を、調査・検証を通じて自ら解決することができる。公開や運用を見据えた制作の進め方を理解し、実践することができる。スケジュールを意識して制作に取り組み、期限内に成果物を提出することができる。</p> <p>ディスプレイ： 展示の目的に応じて、作品を効果的に見せるための構成を考えることができる。鑑賞者の視点や動線を意識した展示計画を立てることができる。展示に必要な制作物を準備することができる。限られた空間や時間の中で、表現の優先順位を判断することができる。他者と協働しながら、展示の準備・設営・撤収を遂行することができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目						
課題・作品			10%		5%	15%
受講態度				5%	15%	20%

最終課題・作品	30%	10%		40%
課題プレゼンテーション	10%	15%		25%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
内 容	時間	課題 試験	評価	
運営				
オリエンテーション、開発環境構築	4			
バージョン管理の基礎	4			
フレームワークの基本構造	4			
コンポーネント設計	4	△	△	
ページ構築の手法	4			
コンテンツ管理の仕組み	4	△	△	
制作テーマ設定と設計	4			
制作実習①(基本実装)	4			
制作実習②(機能拡張)	4			
制作実習③(表現の調整)	4			
パフォーマンスと検索最適化	4			
公開とホスティング	4			
公開後の運用と解析	4			
制作仕上げ	4			
発表・講評	4			
ディスプレイ	4			
オリエンテーション、展示企画の概要把握	4			
展示テーマの設定	4			
出展内容の選定と整理	4			
会場下見と空間把握	4			
動線設計	4			
展示構成計画	4			
必要制作物の洗い出しとスケジュールリング	4			
展示物制作①	4			
展示物制作②	4			
広報・案内物の制作	4			
設営シミュレーション	4			
設営作業	4			
展示開催・運営	4			
撤収・記録	4			

		⋮
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。	WEB デザイン I、WEB デザイン II、WEB 制作 I、WEB 制作 II	

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度			
		科目コード	W3-K21			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Contents Practice II コンテンツ実践II					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	60	2	小久保 亮	
授業の目的						
<p>生成 AI を活用して Web アプリケーションを企画・制作・公開する一連の流れを習得することを目的とする。</p> <p>アプリは人の困りごとを解決するために存在するという前提に立ち、相手の目線で課題を発見し、解決策を形にする力を養う。</p> <p>また、AI が生成したコードを鵜呑みにせず、自ら読み解き説明できる状態でアプリを世に出す姿勢を身につける。</p>						
授業の到達目標						
<p>身の回りや他者の困りごとを観察・聞き取りを通じて発見することができる。</p> <p>発見した課題に対して、対象者を明確にした解決策を企画書としてまとめることができる。</p> <p>生成 AI を活用してアプリのモックアップおよび実装を行い、Web サーバー上で動作する形で公開することができる。</p> <p>生成 AI が出力したコードについて、使用されている技術や処理の流れを自らの言葉で説明することができる。</p> <p>ユーザーからのフィードバックを受けて、アプリを改善することができる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		30%	30%		60%	
プレゼンテーション			20%		20%	
受講態度				20%	20%	
使用テキスト・教材						



	・プログラミング・アルゴリズム
--	-----------------

シラバス (授業概要)					年度	2026 年度
					科目コード	W3-K23
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Portfolio II ポートフォリオ II					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前後期	必須	60	2	小久保亮	
授業の目的						
2年次までの作品を振り返ることで改めて自身の強みや個性を認識し、就職に繋げるためのWeb版ポートフォリオを製作する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイターの就職について意識を高める</li> <li>・就職活動をするための準備を整える</li> <li>・ポートフォリオ制作に必要な基礎知識を身につける</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		10%		5%	15%	
受講態度			5%	15%	20%	
最終課題・作品		30%	10%		40%	
課題プレゼンテーション		10%	15%		25%	
使用テキスト・教材						



シラバス (授業概要)					年度	2025年度	
					科目コード	W3-K26	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Graduation project 卒業制作					デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	後期	必須	360	12	小久保亮/沼田一毅 /里中恵介/遠藤鈴江/久保大治		
授業の目的							
3年間の集大成として各々が企業案件に挑戦し、制作した作品の展示を行う。							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・企業の要望を汲み取り、企画立案ができる</li> <li>・正確なスケジュール管理を行い、制作マネジメントができる</li> <li>・企業の要望に沿ったクオリティの制作物ができる</li> <li>・企業を納得させられるプレゼンテーションができる</li> <li>・制作作品を第三者に見せる事を考えた展示ができる。</li> </ul>							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ	○	PBL	○	反転授業			
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
中間ディスカッション (随時)			%	10%	10%	20%	
企画立案			10%	5%	10%	20%	
受講態度			%	5%	15%	20%	
展示、プレゼンテーション			%	10%	5%	15%	
最終課題			10%	10%	%	25%	
			%	%	%	%	
			%	%	%	%	
使用テキスト・教材							

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
#1-2 卒業制作オリエンテーション	4		
#3-20 企画書制作 リサーチ 状況設定・環境設定	36		
#21-23 中間審査(企画)	6		△
#24-33 企画書修正	20		
#61-63 中間審査(企画)	6		△
#64-99 企業との日程調整、撮影、素材集め デザイン、編集、プロトタイプ作成	72		
#100-102 中間審査(デザイン)	6		△
#103-117 デザイン、プロトタイプ修正	30		
#118-120 中間審査(デザイン)	6		△
#121-140 コーディング、編集調整	20		
#141-143 中間審査(作品)	6		△
#144-158 最終調整	30		
#159-162 最終審査	6		○
#163-177 展示計画	30		
#178-180 展示審査	6		○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			