

教育課程（カリキュラム）の検討から授業計画（シラバス）公開までの流れ

- ① 各学科の教員により教育内容について検討する。
- ② 企業委員も含む教育編成会議を実施して教育内容を検討する。
- ③ 実施前年度9月までに変更があれば県へ学則変更を届け出て教育課程を確定する。
- ④ 授業方法・内容（使用教科書等含）について確認・検討を行い、その後に授業計画（シラバス）の修正、作成を行う。作成は原則授業担当者とし、実施する前年度中に行う。
- ⑤ 授業計画（シラバス）を年度初めに学生に示し、授業科目の内容等を説明し、授業の概要を理解させ、教科目の内容に興味関心を持ち、計画的に学習に取り組めるようにする。
また、同時のPDF化してインターネット上に公開する。

なお、授業計画（シラバス）には以下の情報を記載する。

授業科目名、授業担当者、授業担当者の実務経験の有無、教科書名、単位数、時間数、開講（学科、学年、学期、科目種別）、授業方法、授業概要および学習到達目標、評価方法、スケジュール（時数、内容、到達目標・学習課題）

令和8年度 ミュージックスタッフ科 シラバス 目次

ミュージックスタッフ科 1年

科目名	
キャリアデザイン(1)	MS1-01
ビジネス・デザインソフト実習	MS1-02
音楽理論	MS1-03
電気音響概論	MS1-04
照明概論	MS1-05
イベントプロデュース演習	MS1-06
舞台美術実習(1)	MS1-07
ステージライティング実習(1)	MS1-08
映像編集実習	MS1-09
PA・SR実習(1)	MS1-10
レコーディング実習(1)	MS1-11
Pro Tools実習(1)	MS1-12
舞台機構調整技能講座(1)	MS1-13
コンサート実践(1)	MS1-14
ITリテラシー(A)	MS1-15

ミュージックスタッフ科 2年

科目名	
キャリアデザイン(2)	MS2-16
舞台機構調整技能講座(2)	MS2-17
デザインソフト実習	MS2-18
舞台演出実習A	MS2-19
コンサート実践(2)	MS2-20
エンターテインメントビジネス	MS2-21
コンサートプロデュース実習	MS2-22
プロモーション演習	MS2-23
舞台演出実習B	MS2-24
PA・SR実習(2)	MS2-25
音響概論(2)	MS2-26
JAPRS SR検定対策	MS2-27
JAPRS PT検定対策	MS2-28
レコーディング実習(2)	MS2-29
MA実習	MS2-30
ステージライティング実習(2)	MS2-31
舞台照明プランニング実習	MS2-32
舞台美術実習(2)	MS2-33
舞台美術図面制作実習	MS2-34
Pro Tools実習(2)	MS2-35
ITリテラシー(B)	MS2-36

令和8年度 声優科 シラバス 目次

声優科 1年

科目名	
アフレコ実習(2)	VA2-01
ラジオ番組制作(2)	VA2-02
ナレーション実習(2)	VA2-03
ダンスレッスン	VA2-04
取材実習	VA2-05
卒業制作	VA2-06
オーディション対策(2)	VA2-07
自己表現技法(2)	VA2-08
殺陣・アクション	VA2-09
日本舞踊	VA2-10
ヴォーカルレコーディング	VA2-11
エンターテインメントガイド(2)	VA2-12
ITリテラシー	VA2-13

令和8年度 イラスト・マンガアニメ科 シラバス 目次

イラスト・マンガアニメ科 1年

科目名	
キャリアデザイン(1)	CA1-01
セルフブランディング	CA1-02
デジタルイラスト(1)	CA1-03
デッサン	CA1-04
背景制作実習	CA1-05
ストーリーライン設計学	CA1-06
デジタル映像研究	CA1-07
作品制作実習(1)A	CA1-08
作品制作実習(1)B	CA1-09
キャラクターデザイン	CA1-10
ドローイングスキル(基礎)	CA1-11
似顔絵制作(1)	CA1-12
Clipstudio実習	CA1-13
同人誌制作実習(1)	CA1-14
カラーコーディネーション実習	CA1-15
模写・トレース	CA1-16
模写・トレースA	CA1-17
ドローイング実習(1)	CA1-18
ドローイング実習A	CA1-19
ITリテラシー	CA1-20
ITリテラシー(A)	CA1-21

イラスト・マンガアニメ科 2年

科目名	
キャリアデザイン(2)	CA2-22
CGデッサン	CA2-23
イラスト実習(2)	CA2-24
似顔絵制作(2)	CA2-25
作画技術(応用)	CA2-26
作品制作実習(2)A	CA2-27
作品制作実習(2)B	CA2-28
デジタルアニメ制作	CA2-29
作画実習(2)	CA2-30
同人誌制作実習(2)	CA2-31
ITリテラシー	CA2-32
ITリテラシー(B)	CA2-33

令和8年度 ゲームクリエイター科 シラバス 目次

ゲームクリエイター科 1年

科目名	
ゲーム業界研究	G1-01
ゲームグラフィック	G1-02
コンピュータ・リテラシー(1)	G1-03
Unityゲーム制作(1)	G1-04
ゲームプランニング(1)	G1-05
3DCGモデリング	G1-06
C#(1)	G1-07
CG概論	G1-08
TRPG実習	G1-09
アジャイル開発(1)	G1-10
ゲームジャム(1)	G1-11
マネタイゼーション実践(1)	G1-12
アドバンストデバイス(1)	G1-13

ゲームクリエイター科 2年

科目名	
キャリアデザイン(1)	G2-14
アドベンチャーゲーム制作	G2-15
ゲームプランニング(2)	G2-16
Unityゲーム制作(2)	G2-17
アジャイル開発(2)	G2-18
ネットワークプログラミング	G2-19
プロジェクトマネジメント	G2-20
プレゼンテーション	G2-21
UIデザイン	G2-22
ゲーム数学	G2-23
C++	G2-24
レンダーパイプライン	G2-25
プログラミングパターン	G2-26
ゲームジャム(2)	G2-27
マネタイゼーション実践(2)	G2-28
アドバンストデバイス(2)	G2-29

ゲームクリエイター科 3年

科目名	
キャリアデザイン(2)	G3-30
アジャイル開発(3)	G3-31
ゲームプランニング(3)	G3-32
ゲーム運営	G3-33
マーケティング	G3-34
シェーダープログラミング	G3-35
サーバ構築	G3-36
RPG	G3-37
ハイパーカジュアル	G3-38
MO	G3-39
ゲームジャム(3)	G3-40
マネタイゼーション実践(3)	G3-41
アドバンストデバイス(3)	G3-42

令和8年度 CGクリエイター科 シラバス 目次

CGクリエイター科 1年

科目名	
キャリアデザイン(1)	CG1-01
キャラクターアニメーション(1)	CG1-02
モデリング & レンダリング(1)	CG1-03
テクスチャー制作	CG1-04
モーショングラフィックス(1)	CG1-05
フィギュアモデリング(1)	CG1-06
デッサン(1)	CG1-07
デザイン基礎	CG1-08
作品制作(1)	CG1-09
CG概論	CG1-10

CGクリエイター科 2年

科目名	
キャリアデザイン(2)	CG2-11
デッサン(2)	CG2-12
フィギュアモデリング(2)	CG2-13
グループワーク	CG2-14
CGフィギュアモデリング(1)	CG2-15
リギング	CG2-16
作品制作(2)	CG2-17
キャラクターアニメーション(2)	CG2-18
モーショングラフィックス(2)	CG2-19
シミュレーション	CG2-20
デッサン(3)	CG2-21
フィギュアモデリング(3)	CG2-22
キャラクターアニメーション(3)	CG2-23
モーショングラフィックス(3)	CG2-24
CGフィギュアモデリング(2)	CG2-25
ITリテラシー	CG2-26

令和8年度 デザイン科 シラバス 目次

デザイン科 1年

科目名	
キャリアデザイン(1)	DE1-01
色彩演習	DE1-02
シルクスクリーン	DE1-03
ベーシックデザイン	DE1-04
ホームページ制作(1)	DE1-05
デザインソフト実習	DE1-06
文章制作基礎	DE1-07
写真基礎	DE1-08
DTP概論	DE1-09
編集概論	DE1-10
アイディアワーク	DE1-11
映像基礎	DE1-12
動画広告基礎	DE1-13
ITリテラシー(A)	DE1-14

デザイン科 2年

科目名	
キャリアデザイン(2)	DE2-15
写真実習	DE2-16
グラフィックデザイン実践	DE2-17
デジタルマーケティング	DE2-18
Web制作応用	DE2-19
ホームページ制作(2)	DE2-20
広告映像制作	DE2-21
広告コピー	DE2-22
取材実習	DE2-23
ブランディング	DE2-24
Web活用実践	DE2-25
ホームページ実践	DE2-26
公募作品制作実習	DE2-27
CI計画論	DE2-28
映像制作実践	DE2-29