

都作成参考例【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表
(総合デザイン科ビジュアルデザイン専攻)

| 科目区分 | 授業科目 | 授業時間数 | うち実務教員による授業 | 授業時間数 | うちシラバス添付 | 授業時間数 | 備考 |
|------------|-------------|-------|-------------|-------|----------|-------|----|
| 講義 | 特別講義・ホームルーム | 360 | | | | | |
| 講義 | 情報デザインⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | 新映像演習Ⅰ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | メディア基礎 | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | 映像演習Ⅰ | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 演習 | 映像演習Ⅱ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | デジタルスキル | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | デザインリテラシーⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | ドローイング | 120 | | | | | |
| 演習 | シナリオライティング | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 講義 | 情報デザインⅡ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | 新映像演習Ⅱ | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 演習 | 映像演習Ⅲ | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 演習 | デジタルデザイン | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | デザインリテラシーⅡ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | インタラクティブアート | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | 3DCGⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | アニメーションⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 講義 | キャリアデザイン | 120 | ○ | 120 | | | |
| 講義 | 情報デザインⅢ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | 新映像演習Ⅲ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | デジタルデザイン | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | アートディレクション | 60 | ○ | 60 | | | |
| 実技 | メディアアート | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | 3DCGⅡ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | ディレクション演習 | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | アニメーションⅡ | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | ビジュアルデザインゼミ | 180 | ○ | 180 | | | |
| 総授業時数 | | 3,600 | | 3,120 | | 720 | |
| 卒業に必要な授業時数 | | 3,600 | | | | | |

2023

区分

必修

対象

I部SV科1年

| | | | | |
|---------------|---|-----------|-------------------------------|------------|
| 科目名 | 映像演習 I | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 松井 寛泰 | | | |
| 授業概要 | 講義と実技を交えながら一つ一つのステップで知識と技術の習得を目的とする。 | | | |
| | 基本的な撮影技術からデジタルプリント技法までを総合的に学ぶ。最終的にはあらゆる技術を組み合わせて、自分が表現したい写真が撮れるようになる事を旨とする。 | | | |
| | この授業は、実習・実技形式が基本となる。 | | | |
| | 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。 | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | |
| 前期 | 1 | ガイダンス | 授業内容の説明/カメラの種類と取り扱いについて | PC 筆記用具 |
| | 2 | ピント | 被写体に合ったピントモードの選択 | |
| | 3 | 露出1 | 絞り、シャッタースピード、ISO | |
| | 4 | 露出2 | 適正露出と露出補正 | |
| | 5 | 絞りの効果 | 被写界深度 | |
| | 6 | シャッタースピード | 長時間露光と高速シャッター | |
| | 7 | ホワイトバランス | 光源の種類と色温度について | |
| | 8 | プリント | プリント出力 色空間について | |
| | 9 | 講義 | プリントチェック | |
| | 10 | 撮影 | 街中スナップ/撮影のリズムを掴む | |
| | 11 | レンズ色々 | 焦点距離の違いによる変化/撮像素子サイズとイメージサークル | |
| | 12 | 講義 | プリント出力 プリントチェック 保存方法 | |
| | 13 | 構図1 | 縦位置、横位置の効果/背景の注意点/50mm撮影 | |
| | 14 | 撮影 | フラッシュ撮影1 小型ストロボを使った撮影方法 | |
| | 15 | 講評 | 前期まとめ/3枚組み写真/プリントチェック | |
| 後期 | 1 | 講義 | 前期復習 各自の後期テーマを検討 | PC 筆記用具 |
| | 2 | 撮影 | フラッシュ撮影2 小型ストロボ応用編 | |
| | 3 | 撮影 | 斜光、逆光をテーマに撮影 色を意識する | |
| | 4 | プリント | プリント出力 色の変化による印象の違い/組み写真説明 | |
| | 5 | 講義 | 露出計、三脚、4x5カメラの取り扱い | |
| | 6 | 構図2 | 水平、垂直、アオリ、平面構成 | |
| | 7 | プリント | プリントサイズによる印象の違い 作品の完成サイズとは | |
| | 8 | 撮影 | モノクロ撮影 光をテーマに撮影 被写体の形状を意識する | |
| | 9 | 撮影 | 長時間露光/カメラポジション | |
| | 10 | 講義 | プリントチェック テーマに沿った組み写真 | |
| | 11 | 講義 | 〃 | |
| | 12 | 講義/撮影 | これまでの授業内容の復習と応用撮影 | |
| | 13 | 講義/撮影 | 〃 | |
| | 14 | 講義 | 紙の種類 額装と保存、作品の展示方法 | |
| | 15 | 講評 | 後期まとめ/作品提出 組み写真10枚 | |
| 評価方法 | 出席回数/課題提出/授業態度 | | | |
| 使用ソフト テキスト | そのつど紹介 | | | |
| 教員紹介 | 芸術写真家。海外のギャラリーにも作品が多数所蔵されており、国際的な評価を受けている。個展やグループ展等を定期的に行う傍ら、本校講師として撮影技術を中心に実践的な指導を行っている。 | | | |

2023

区分

必修

対象

I部SV科1年

| | | | | |
|---------------|---|-------|---------------|------------|
| 科目名 | シナリオライティング | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 二井内 洋一 | | | |
| 授業概要 | 言葉からアイデアをカタチにする発想術の習得を目指す。 | | | |
| | アイデア発想術からキャッチフレーズ開発、タイトルワーク、ネーミング、CMプランニングまで「見る人を振り向かせ、興味関心を引き寄せ、行動に移してもらうためのライティング表現技術」を学ぶ。 | | | |
| | この授業は、実習・実技形式が基本となる。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。 | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | |
| 前期 | 1 | 概要 | 前期講義概要 | PC 筆記用具 |
| | 2 | 基礎知識 | 広告職種・メディア | |
| | 3 | 基礎知識 | 広告クリエイティブ基礎 | |
| | 4 | 事例紹介 | 最新広告賞事例① | |
| | 5 | 発想法 | アイデアの正体 | |
| | 6 | 実制作 | アイデア発想トレーニング① | |
| | 7 | 実制作 | アイデア発想トレーニング② | |
| | 8 | 発想法 | アイデアの研ぎ澄ませ方 | |
| | 9 | 事例紹介 | 最新広告賞事例② | |
| | 10 | 基礎知識 | ライティング基礎 | |
| | 11 | 発想法 | メッセージの型① | |
| | 12 | 発想法 | メッセージの型② | |
| | 13 | 実制作 | キャッチフレーズ開発① | |
| | 14 | 実制作 | キャッチフレーズ開発② | |
| | 15 | 総論 | 前期振り返り 一問一答 | |
| 後期 | 1 | 概要 | 後期講義概要 | PC 筆記用具 |
| | 2 | 基礎知識 | タイトルワーク | |
| | 3 | 基礎知識 | ネーミング開発 | |
| | 4 | 基礎知識 | コンセプト開発 | |
| | 5 | 事例紹介 | 最新広告賞事例③ | |
| | 6 | 基礎知識 | デジタルコミュニケーション | |
| | 7 | 基礎知識 | SNSコミュニケーション | |
| | 8 | 実制作 | キャッチフレーズ開発③ | |
| | 9 | 実制作 | キャッチフレーズ開発④ | |
| | 10 | 事例紹介 | 最新広告賞事例④ | |
| | 11 | 実制作 | 4コマシナリオ開発 | |
| | 12 | 基礎知識 | CMプランニング① | |
| | 13 | 実制作 | CMプランニング② | |
| | 14 | 基礎知識 | フルファネルプランニング | |
| | 15 | 総論 | 後期振り返り 一問一答 | |
| 評価方法 | 課題発表やワークショップへの積極的な取り組みを評価 | | | |
| 使用ソフト テキスト | 特になし | | | |
| 教員紹介 | 2000年からコピーライター／CMプランナーのキャリアをスタート。2004年から博報堂グループ、2012年から電通グループで、現在は電通デジタルでクリエイティブディレクターとして活躍中。 | | | |

2023

区分

必修

対象

I部SV科2年

| | | | | |
|---------------|---|-------|--------------------------------|----|
| 科目名 | 新映像演習Ⅱ | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 土井 昌徳 | | | |
| 授業概要 | 近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。 | | | |
| | 実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。2、3年次では前年度に学んだ技術をベースに、もう1歩踏み込んだ技術習得や表現を学んでいく。 | | | |
| | この授業は、 実習・実技形式が基本となる。 | | | |
| | 担当講師は、 実務経験に基づいて授業を展開している。 | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 持参物 | |
| 前期 | 1 | PM | 講義 (PM中級編) | PC |
| | 2 | PM | 講義 (PM中級編) | |
| | 3 | PM | ワークフロー演習① (PM中級編) | |
| | 4 | PM | ワークフロー演習② (PM中級編) | |
| | 5 | PM | ワークフロー演習③ (PM中級編) | |
| | 6 | PM | ワークフロー演習④ (PM中級編) 課題作品内容掲示 | |
| | 7 | PM | ワークフロー演習⑤ (PM中級編) | |
| | 8 | PM | 特別講義 | |
| | 9 | PM | 特別実習 | |
| | 10 | PM | 企画会議① 課題制作作業① | |
| | 11 | PM | 企画会議② 課題制作作業② | |
| | 12 | PM | 課題中間発表 課題制作作業③ | |
| | 13 | PM | 課題制作作業④ | |
| | 14 | PM | 作品発表会 | |
| | 15 | PM | 作品発表会(予備)、前期総括 | |
| 後期 | 1 | VR/AR | 講義 (VR, AR中級編) | PC |
| | 2 | VR/AR | 講義 (VR, AR中級編) □ | |
| | 3 | VR/AR | ワークフロー演習① (VR, AR中級編) | |
| | 4 | VR/AR | ワークフロー演習② (VR, AR中級編) | |
| | 5 | VR/AR | 特別講義 | |
| | 6 | VR/AR | ワークフロー演習③ (VR, AR中級編) 課題作品内容掲示 | |
| | 7 | VR/AR | ワークフロー演習④ (VR, AR中級編) | |
| | 8 | VR/AR | ワークフロー演習⑤ (VR, AR中級編) 企画会議① | |
| | 9 | VR/AR | 特別実習 | |
| | 10 | VR/AR | 課題制作作業① 課題中間発表① | |
| | 11 | VR/AR | 企画会議② 課題制作作業② | |
| | 12 | VR/AR | 課題中間発表② 課題制作作業③ | |
| | 13 | VR/AR | 課題制作作業④ | |
| | 14 | VR/AR | 作品発表会 | |
| | 15 | VR/AR | 作品発表会(予備)、後期総括 | |
| 評価方法 | アンケート、受講姿勢、課題提出状況、課題成果物 | | | |
| 使用ソフト テキスト | プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)、VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック) Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop), Resolume, Styly | | | |
| 教員紹介 | プロジェクションマッピング、ライブコンサートのステージビジュアル、VR等を使用した新しい時代の映像表現を専門に手掛ける。ビジュアルデザインスタジオ代表として活動中。実際の仕事に即したコンテンツの企画、制作の指導を行っている。 | | | |

2023

区分

必修

対象

I部SV科2年

| | | | | |
|---------------|---|-----------|--|------|
| 科目名 | 映像演習Ⅲ | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 斎藤 渉 | | | |
| 授業概要 | 映像クリエイターとしての作家性を見出し高める事を目的とする。 | | | |
| | 企画→演出プラン→実制作→作品プレゼンテーション→他者からのアドバイスを元にブラッシュアップというプロと同様のワークフローに沿い自由に映像作品を制作し学習する。 様々なタイプのクリエイターがひしめき合うミュージックビデオやTVCM等の主要な映像業界で活躍出来る才能を育成する。 | | | |
| | この授業は、実習・実技形式が基本となる。 | | | |
| | 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。 | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 年間学習計画の発表／講義：クリエイターに求められるもの／課題：好きな映像を集める | |
| | 2 | プレゼンテーション | 集めた映像の発表と分析 | 課題提出 |
| | 3 | 講義 | 講義：映像の企画演出／課題①発表 | |
| | 4 | 実制作 | 課題①企画演出プラン制作作業 | |
| | 5 | 実制作 | 課題①ビデオコンテ制作作業 | |
| | 6 | 実制作 | 課題①実制作期間／講義 | |
| | 7 | 実制作 | 課題①実制作期間／講義 | |
| | 8 | 課題①プレゼン | 課題①作品発表プレゼンテーション→講評／講師からのアドバイスを次週に反映 | 課題提出 |
| | 9 | 課題①プレゼン | 課題①修正作品プレゼンテーション→講評 課題②発表 | 課題提出 |
| | 10 | 実制作 | 課題②企画演出プラン制作作業 | |
| | 11 | 実制作 | 課題②ビデオコンテ制作作業 | |
| | 12 | 実制作 | 課題②実制作期間／講義 | |
| | 13 | 実制作 | 課題②実制作期間／講義 | |
| | 14 | 課題②プレゼン | 課題②作品発表プレゼンテーション→講評／講師からのアドバイスを次週に反映 | 課題提出 |
| | 15 | 課題②プレゼン | 課題①修正作品プレゼンテーション→講評 | 課題提出 |
| 後期 | 1 | 講義 | 撮影実習 | |
| | 2 | ゲスト講義 | クリエイターを招いてゲスト講義 課題③発表 | |
| | 3 | 実制作 | 課題③企画演出プラン制作作業 | |
| | 4 | 実制作 | 課題③ビデオコンテ制作作業 | |
| | 5 | 実制作 | 課題③実制作期間／講義 | |
| | 6 | 実制作 | 課題③実制作期間／講義 | |
| | 7 | 課題③プレゼン | 課題③作品発表プレゼンテーション→講評／講師からのアドバイスを次週に反映 | 課題提出 |
| | 8 | 課題③プレゼン | 課題③修正作品プレゼンテーション→講評 課題④発表 | 課題提出 |
| | 9 | 実制作 | 課題④企画演出プラン制作作業 | |
| | 10 | 実制作 | 課題④ビデオコンテ制作作業 | |
| | 11 | 実制作 | 課題④実制作期間／講義 | |
| | 12 | 実制作 | 課題④実制作期間／講義 | |
| | 13 | 実制作 | 課題④実制作期間／講義 | |
| | 14 | 課題④プレゼン | 課題④作品発表プレゼンテーション→講評／講師からのアドバイスを次週に反映 | 課題提出 |
| | 15 | 課題④プレゼン | 課題④修正作品プレゼンテーション→講評 | 課題提出 |
| 評価方法 | 出席と提出課題 | | | |
| 使用ソフト テキスト | After effects, premiere, photoshop, illustrator等映像関連ソフト | | | |
| 教員紹介 | 映像ディレクター。多摩美術大学情報デザイン学科卒。2007年MAZRI。2014年よりEPOCH Inc.に所属。現在（2023年より）THE DIRECTORS GUILD所属。 | | | |

2023

区分

必修

対象

I部SV科3年

| | | | | |
|---------------|---|--------------|---|------------|
| 科目名 | メディアアート | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 小岩原 直志 | | | |
| 授業概要 | 映像やポスターなど様々な表現手法がある中でインタラクティブな表現の習得を目指す。 | | | |
| | また、インタラクティブな知識やスキルに限らず、表現を人に伝えるスキルなども身につけていく。進捗や状況に応じて臨機応変にカリキュラムを調整する。 | | | |
| | この授業は、実習・実技形式が基本となる。 | | | |
| | 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。 | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | |
| 前期 | 1 | 理解する | 科目の説明。座学&ディスカッション | PC 筆記用具 |
| | 2 | 作る | 実際に作品を作ってみる。発表をする | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | 可能性を知る | どんなことができるのか、アイデアの裾野を広げる | |
| | 6 | 考察する | 展示を見にいき、レポートをまとめ提出する。 レポートの発表と講評 | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | | |
| | 9 | 作る | 実際に作品を作る。発表をする | |
| | 10 | コードを知る | プログラムによる表現を理解する | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | 制作する | プログラムによるインタラクシオンを作り、発表する | |
| | 15 | | | |
| 後期 | 1 | デバイスを知る | 物理的なデバイスを用いた表現を理解する | PC 筆記用具 |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | 制作する | デバイスによるインタラクシオンを作り、発表する。 | |
| | 6 | アイデア出しと制作をする | 基本的にはアイデア出しと制作を行う。 就活に関する話やゲストを招いてのトークなど進捗に合わせて調整。 | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | | | |
| 評価方法 | 出席 / 能動性 / アイデアの自由性 | | | |
| 使用ソフト テキスト | 都度紹介 | | | |
| 教員紹介 | さまざまなWebサイトをつくりつつ、魔法の美術館では作家として国内外の巡回展、仲間同士で毎年nframe展を行うなど、多岐にわたって活動している。 | | | |

2023

区分

必修

対象

I部SV科3年

| | | | |
|---------------|---|-----------------|----------------------------|
| 科目名 | アニメーションⅡ | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 大槻 彩乃 | | |
| 授業概要 | <p>Adobe AfterEffectsの応用操作を通して、映像における視覚効果の手法を学ぶ。</p> <p>実践的な作品制作をする。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 |
| 前期 | 1 | オリエンテーション・AE制作1 | 授業内容の説明・視覚効果についての解説・PR動画制作 |
| | 2 | AE制作2 | PR動画制作 |
| | 3 | AE制作3 | リレー動画の作成（実写と素材の合成）1 |
| | 4 | AE制作4 | リレー動画の作成（実写と素材の合成）2 |
| | 5 | AE制作5 | 同素材を使用しての自由制作 |
| | 6 | AE制作6 | 実写映像への合成1 |
| | 7 | AE制作7 | 実写映像への合成2 |
| | 8 | AE制作8 | テーマ別ショートムービーの作成1（ホラー） |
| | 9 | AE制作9 | テーマ別ショートムービーの作成2（ファンタジー） |
| | 10 | AE制作10 | テーマ別ショートムービーの作成3（アクション） |
| | 11 | AE実践1 | キャラクターモーション |
| | 12 | 制作課題 | CM作成1 |
| | 13 | 制作課題 | CM作成2 |
| | 14 | 制作課題 | CM作成3 |
| | 15 | 制作課題 | 発表・講評・解説 |
| 後期 | 1 | AE制作14 | MV、リリックビデオの作成1 |
| | 2 | AE制作15 | MV、リリックビデオの作成2 |
| | 3 | AE制作16 | MV、リリックビデオの作成3 |
| | 4 | AE制作17 | 短編アニメーション1 |
| | 5 | AE制作18 | 短編アニメーション2 |
| | 6 | AE実践19 | 短編アニメーション3 |
| | 7 | AE実践7 | テーマ別ショートムービーの作成4 |
| | 8 | AE実践8 | テーマ別ショートムービーの作成5 |
| | 9 | AE実践9 | テーマ別ショートムービーの作成6 |
| | 10 | 制作課題 | アニメーション自由制作（説明・絵コンテ作成） |
| | 11 | 制作課題 | 制作時間 |
| | 12 | 制作課題 | 制作時間 |
| | 13 | 制作課題 | 制作時間 |
| | 14 | 発表・講評 | プレゼンテーション・講評 |
| | 15 | 総括 | 予備・総括 |
| 持参物 | 筆記用具 MacBook/PC | | |
| 持参物 | 筆記用具 MacBook/PC | | |
| 評価方法 | 出席率、課題提出率、課題内容、授業内容の理解度 | | |
| 使用ソフト テキスト | ソフト：Adobe After Effects、Illustrator、Photoshop | | |
| 教員紹介 | タイトルデザイナー、VFX Artistとして活動中。映画やテレビのメインタイトルやエンドロールのデザイン及びVFX制作などに携わる。 | | |