

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	☆	120	
演習	メディア基礎	120	○	120			
演習	映像演習Ⅰ	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			2021年度より開始
講義	情報デザインⅡ	120	○	120			2021年度より開始
実技	新映像演習Ⅱ	120	○	120			2021年度より開始
演習	映像演習Ⅲ	120	○	120			2021年度より開始
演習	デジタルデザイン	240	○	120			2021年度より開始
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120			2021年度より開始
実技	インタラクティブアート	120	○	120			2021年度より開始
演習	3DCGⅠ	120	○	120			2021年度より開始
実技	アニメーションⅠ	120	○	120			2021年度より開始
講義	キャリアデザイン	120					2021年度より開始
講義	情報デザインⅢ	120	○	120			2022年度より開始
実技	新映像演習Ⅲ	120	○	120			2022年度より開始
実技	ビジュアルコミュニケーションⅢ	60	○	120			2022年度より開始
実技	アートディレクション	60	○	120			2022年度より開始
実技	メディアアート	120	○	120			2022年度より開始
演習	3DCGⅡ	120	○	120			2022年度より開始
演習	ディレクション演習	120	○	120			2022年度より開始
実技	アニメーションⅡ	120	○	120			2022年度より開始
実技	ビジュアルデザインゼミ	120	○	120			2022年度より開始
総授業時数		3,600		3,000		120	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2020

区分

必修

対象

I部V科1年

科目名	新映像演習 I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	土井昌徳			
授業概要	<p>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。</p> <p>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ことを目指す。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となります。</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	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	PM	講義 (PM)	PC
	2		講義 (PM)	
	3		ワークフロー演習① (PM)	
	4		ワークフロー演習② (PM)	
	5		特別講義	
	6		ワークフロー演習③ (PM) 前期課題作品内容揭示	
	7		ワークフロー演習④ (PM)	
	8		ワークフロー演習⑤ (PM) 企画会議①	
	9		校外特別実習	
	10		課題制作作業① 課題中間発表①	
	11		企画会議② 課題制作作業②	
	12		課題中間発表②課題制作作業③	
	13		課題制作作業④	
	14		作品発表会	
	15		作品発表会(予備)、前期総括	
後期	1	VR/AR	講義 (VR, AR)	PC
	2		講義 (VR, AR)	
	3		ワークフロー演習① (VR)	
	4		ワークフロー演習② (VR)	
	5		特別講義	
	6		ワークフロー演習③ (VR) 後期課題作品内容揭示	
	7		ワークフロー演習④ (AR)	
	8		ワークフロー演習⑤ (AR) 企画会議①	
	9		校外特別実習	
	10		課題制作作業① 課題中間発表①	
	11		企画会議② 課題制作作業②	
	12		課題中間発表②課題制作作業③	
	13		課題制作作業④	
	14		作品発表会	
	15		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			
テキスト 参考書	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)			

2020

区分

必修

対象

I部SV科1年

科目名	ドローイング			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	谷井夕菜			
授業概要	<p>前期：観察（客観的分析）→認識→描写という過程を繰り返しながら鉛筆に慣れ、描写力だけでなく構図（レイアウト）や空間把握、質感等総合的な表現力を養う。</p> <p>後期：鉛筆デッサンだけでなくほかの画材にも幅を広げ、表現できる技術・感覚を身につける。形を正確に素早く取れる力・空間把握をできる力を養う。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	年間授業説明、前期授業説明、鉛筆の使い方・削り方、鉛筆の練習、グレースケールの作成	デッサンセット
	2	鉛筆デッサン①	立方体を描く※鉛筆の使い方、構図、遠近（パース）の理解、面の捉え方	デッサンセット
	3	鉛筆デッサン①	制作継続・完成※陰影、質感の認識	: 講評 デッサンセット
	4	練習課題	円、楕円の練習※色々な角度からの楕円を正確に理解する	デッサンセット
	5	鉛筆デッサン②	円柱を描く※正確な楕円の理解・認識・表現、曲面の表現	デッサンセット
	6	鉛筆デッサン②	制作継続・完成※陰影、質感の表現	: 講評 デッサンセット
	7	鉛筆デッサン③	瓶のコップ、紙コップを描く※正確な形の把握、認識	デッサンセット
	8	鉛筆デッサン③	制作継続※ガラスの質感、陰影の表現	デッサンセット
	9	鉛筆デッサン③	制作継続、描き込み、完成	: 講評 デッサンセット
	10	鉛筆デッサン④	スニーカーを描く/スニーカーは各自用意※構造の理解、構図の工夫	デッサンセット、自分のスニーカー
	11	鉛筆デッサン④	制作継続、描き込み	デッサンセット、自分のスニーカー
	12	鉛筆デッサン④	制作継続、描き込み、完成（授業構成によっては続きは夏休みの課題）	デッサンセット、自分のスニーカー
	13	最終講評	鉛筆デッサン④（+夏休みの課題）講評、授業の振り返り	作品
	14	調整コマ	学生の進み具合での調整日	
	15	調整コマ	学生の進み具合での調整日	
後期	1	オリエンテーション・静物デッサン①	後期授業説明、静物（バケツ・ワインボトル・果物）デッサン※構図の捉え方、空間の捉え方	デッサンセット
	2	静物デッサン①	制作継続※正確な形	デッサンセット
	3	静物デッサン①	制作継続	デッサンセット
	4	静物デッサン①	制作継続	デッサンセット
	5	静物デッサン①	制作継続	: 講評 デッサンセット
	6	クロッキー①	クロッキー（手）※形を素早く正確にとる	デッサンセット
	7	クロッキー②	クロッキー（人物）※形を素早く正確にとる	デッサンセット
	8	クロッキー③	クロッキー（人物・組みポーズ）※形を素早く正確にとる	デッサンセット
	9	クロッキー③、細密デッサン	クロッキー講評、細密デッサン（ペン画で自身の手とモチーフを組み合わせる）説明・制作	ペン、自宅から持ってきたモチーフ、小さいスケッチブック
	10	細密デッサン	制作継続（続きは冬休み課題）	ペン、自宅から持ってきたモチーフ、小さいスケッチブック
	11	静物デッサン②	静物（カモの剥製、ランプ、縄）デッサン	デッサンセット
	12	静物デッサン②	制作継続	デッサンセット
	13	静物デッサン②	制作継続	デッサンセット
	14	最終講評	制作継続、完成、講評（細密デッサンも含め）、授業の振り返り	デッサンセット、作品
	15	調整コマ	学生の進み具合での調整日	
評価方法	課題、夏休み課題、加点課題の総合点数			
テキスト 参考書	備考：※デッサンセット→鉛筆、カッター、練りゴム、消しゴム、指定サイズの紙、大小スケッチブック（授業によって使い分ける）			

2020

区分

必修

対象

I部SV科1年

科目名

映像表現Ⅱ

開講期

前後期

時間数

3H

講師名

浦田 航介

授業概要

本授業では、映像表現Ⅰをはじめ、映像を手法にするための技術、理論などの習得を主な目的とします。「編集」は、コンテンツに込められた情報や想いを伝えるための基礎技術です。

本授業では、映像を編集する基礎技術（Adobe Premiereを基本に）を学び、さらに技術だけではなく、話を構成する方法論、取材の仕方、物事の意味を読み取る概念論まで幅広く取り入れたカリキュラムとします。

また、映像だけではなく、文章の編集も学ぶことで、コンテンツビジネス全般で役立つスキルも身につけます。

授業計画

回数	主題・目的	概要	持参物
1	概論	映像編集の意味を解説。	
2	プレミアの使い方 (1)	ソフトの基本的な使い方を説明	
3	プレミアの使い方 (2)	ソフトの基本的な使い方を説明	
4	プレミアの使い方 (3)	ソフトの基本的な使い方を説明	
5	プレミアの使い方 (4)	ソフトの基本的な使い方を説明	
6	インタビュー基礎	2人もしくは3人でチームを作り、お互いをインタビューする。予備取材で原稿を書く	
7	インタビューの方法	インタビュー原稿を編集。カメラや三脚の使い方を知る	
8	インタビュー動画撮影 (1)	撮影の手順、機材の使い方など	
9	インタビュー動画撮影・編集	インタビュー動画の編集技術（マルチカメラ等）	
10	インタビュー動画編集	インタビュー動画編集作業	
11	インタビュー動画編集	インタビュー動画編集作業	
12	ゲスト講義	番組スタッフなどを招いたゲスト講義	
13	映像制作実践	番組制作の実際のフローなどを学ぶ	
14	映像制作 (1)	ほかの授業や課題で必要な技術的フォロー	
15	映像制作 (2)	ほかの授業や課題で必要な技術的フォロー	
16	編集技術実践 (1)	企業PV等で必要なカラコレ、テロップ、オーディオなどの技術を学ぶ	
17	編集技術実践 (2)	企業PV等で必要なカラコレ、テロップ、オーディオなどの技術を学ぶ	
18	編集技術実践 (3)	企業PV等で必要なカラコレ、テロップ、オーディオなどの技術を学ぶ	
19	映像制作 (1)	お店など実際の案件に触れる。オリエンテーション	
20	映像制作 (2)	ロケハン、構成	
21	映像制作 (3)	撮影	
22	映像制作 (4)	撮影、編集	
23	映像制作 (5)	編集	
24	ゲスト講義	クリエイターによるゲスト講義	
25	自主取材課題 (1)	身近なテーマを設定して取材、映像で説明する	
26	自主取材課題 (2)	身近なテーマを設定して取材、映像で説明する	
27	自主取材課題 (3)	身近なテーマを設定して取材、映像で説明する	
28	自主取材課題 (4)	身近なテーマを設定して取材、映像で説明する	
29	自主取材課題 (5)	身近なテーマを設定して取材、映像で説明する	
30	自主取材課題 (6)	身近なテーマを設定して取材、映像で説明する	

評価方法

出席、課題提出。ただしクオリティより取り組みを重視する。とくに、自らテーマを設定し、何を身に着けたいかという意図をみたい

テキスト
参考書