

# 科目ガイド

総合デザイン科ビジュアルデザイン専攻



専門学校

日本デザイナー学院

## 2023年度 総合デザイン科ビジュアルデザイン専攻 履修表

| 年次・学期・週時数                               |             |             |       |         | 一年次 |         | 二年次 |         | 三年次 |    |
|-----------------------------------------|-------------|-------------|-------|---------|-----|---------|-----|---------|-----|----|
| 教科目及び必修・選択の別                            |             |             |       |         | 前期  | 後期      | 前期  | 後期      | 前期  | 後期 |
| 専門課程一部<br>総合デザイン科<br>ビジュアルデザイン専攻<br>履修表 | 講義・実習科目     | 特別講義・HR     | 必     | 3       | 3   | 3       | 3   | 3       | 3   |    |
|                                         |             | 情報デザインⅠ     | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | 情報デザインⅡ     | 必     |         |     | 3       | 3   |         |     |    |
|                                         |             | 情報デザインⅢ     | 必     |         |     |         |     | 3       | 3   |    |
|                                         |             | 新映像演習Ⅰ      | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | 新映像演習Ⅱ      | 必     |         |     | 3       | 3   |         |     |    |
|                                         |             | 新映像演習Ⅲ      | 必     |         |     |         |     | 3       | 3   |    |
|                                         |             | 映像演習Ⅰ       | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | 映像演習Ⅱ       | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | メディア基礎      | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | 映像演習Ⅲ       | 必     |         |     | 3       | 3   |         |     |    |
|                                         |             | デジタルスキル     | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | デジタルデザインⅠ   | 必     |         |     | 3       | 3   |         |     |    |
|                                         |             | デジタルデザインⅡ   | 必     |         |     |         |     | 3       | 3   |    |
|                                         |             | デザインリテラシーⅠ  | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | デザインリテラシーⅡ  | 必     |         |     | 3       | 3   |         |     |    |
|                                         |             | アートディレクション  | 必     |         |     |         |     | 3       |     |    |
|                                         |             | ドローイング      | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | シナリオライティング  | 必     | 3       | 3   |         |     |         |     |    |
|                                         |             | インタラクティブアート | 必     |         |     | 3       | 3   |         |     |    |
|                                         |             | メディアアート     | 必     |         |     |         |     | 3       | 3   |    |
|                                         |             | 3DCGⅠ       | 必     |         |     | 3       | 3   |         |     |    |
|                                         |             | 3DCGⅡ       | 必     |         |     |         |     | 3       | 3   |    |
|                                         |             | ディレクション演習   | 必     |         |     |         |     | 3       | 3   |    |
|                                         | アニメーションⅠ    | 必           |       |         | 3   | 3       |     |         |     |    |
|                                         | アニメーションⅡ    | 必           |       |         |     |         | 3   | 3       |     |    |
|                                         | ビジュアルデザインゼミ | 必           |       |         |     |         | 3   | 6       |     |    |
|                                         | キャリアデザイン    | 必           |       |         | 3   | 3       |     |         |     |    |
|                                         |             |             |       |         |     |         |     |         |     |    |
|                                         |             | 集中授業        | ※随時設定 | 選       | ※   |         | ※   |         | ※   |    |
|                                         | 学外研修        | ※随時設定       | 選     | ※       |     |         | ※   |         | ※   |    |
|                                         | 海外研修        | ※随時設定       | 選     |         |     | ※       |     |         |     |    |
|                                         | 作品展(進級・卒業)  | ※随時設定       | 選     |         | ※   |         | ※   |         | ※   |    |
|                                         |             |             |       |         |     |         |     |         |     |    |
|                                         |             |             |       |         |     |         |     |         |     |    |
| 週時限数                                    |             |             |       | 30時間    |     | 30時間    |     | 30時間    |     |    |
| 年間(40週)時限数合計                            |             |             |       | 1,200時間 |     | 1,200時間 |     | 1,200時間 |     |    |

必は必修 選は選択科目 各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |          |                             |    |          |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------|----|----------|
| 2023          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 区分       | 必修                          | 対象 | I 部SV科1年 |
| 科目名           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 情報デザイン I |                             |    |          |
| 開講期           | 前後期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          | 時間数                         | 3H |          |
| 講師名           | 関 貴尚                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |          |                             |    |          |
| 授業概要          | 近現代美術の歴史とは、メディアの多様化の歴史であるといえるだろう。キュビズムや抽象の登場以降、美術は外界の対象を模倣することをやめ、一見してそれとわかるような明確な主題を失うとともに表現手段であるメディアもまた多様化していった。それはまた、市民社会の成立や資本主義の発達、新たなテクノロジーの登場、二度の世界大戦など社会状況の変化とも密接にかかわっている。したがって、美術作品を読み解くためには、どのような歴史・社会的条件のもとで作品がつくられたのかを学ぶことが不可欠となる。<br>この講義では、近現代美術を理解するうえで重要なテキストを毎回1本ずつとりあげ、美術作品を提示・分析しながら論じることで、狭義の美術のみならず視覚文化一般に対する読解能力を養う。テキストは講義の前週に配布する。授業内容の理解のためにも各自読んでおくこと。 |          |                             |    |          |
| 授業計画          | 回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 主題・目的    | 概要                          |    | 持参物      |
| 前期            | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | オリエン     | 本講義の基本方針                    |    |          |
|               | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | D・H・カーンワイラー「キュビズムへの道」       |    |          |
|               | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | F・T・マリネッティ「未来派文学技術宣言」       |    |          |
|               | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | ヴァルター・ベンヤミン「複製技術時代における芸術作品」 |    |          |
|               | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | エル・リシツキー「芸術と汎幾何学」           |    |          |
|               | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | アンドレ・ブルトン「シュルレアリスム芸術の発生と展望」 |    |          |
|               | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | サルバドール・ダリ「偏執狂的批判的方法」        |    |          |
|               | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | クレメント・グリーンバーグ「モダニズムの絵画」     |    |          |
|               | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | クレメント・グリーンバーグ「抽象表現主義以後」     |    |          |
|               | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 近現代美術史   | マイケル・フリード「芸術と客体性」           |    |          |
|               | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 近現代美術史   | ドナルド・ジャッド「スペシフィック・オブジェクト」   |    |          |
|               | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 近現代美術史   | ロザリンド・クラウス「展開された場における彫刻」    |    |          |
|               | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 近現代美術史   | ダグラス・クリンプ「サイト・スペシフィシティの再定義」 |    |          |
|               | 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 近現代美術史   | ロバート・スミッソン「精神の堆積作用」         |    |          |
|               | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 近現代美術史   | E・H・ゴンブリッチ「棒馬考」             |    |          |
| 後期            | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | ルーシー・リパード「芸術の非物質化」          |    |          |
|               | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | ミシェル・フーコー「これはパイプではない」       |    |          |
|               | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | ロザリンド・クラウス「指標論」             |    |          |
|               | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | ロザリンド・クラウス「ヴィデオ：ナルシズムの美学」   |    |          |
|               | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | クレイグ・オーウェンス「アレゴリー的衝動」       |    |          |
|               | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | ハル・フォスター「民族誌家としてのアーティスト」    |    |          |
|               | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 近現代美術史   | クレア・ビショップ「敵対性と関係性の美学」       |    |          |
|               | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | ケーススタディ1 | 各自が設定したテーマについて発表し、みんなで議論する。 |    |          |
|               | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | ケーススタディ2 |                             |    |          |
|               | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | ケーススタディ3 |                             |    |          |
|               | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | ケーススタディ4 |                             |    |          |
|               | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | ケーススタディ5 |                             |    |          |
|               | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | ケーススタディ6 |                             |    |          |
|               | 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | ケーススタディ7 |                             |    |          |
|               | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | ケーススタディ8 |                             |    |          |
| 評価方法          | 出席、授業態度、レポートなどで総合的に評価します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |          |                             |    |          |
| 使用ソフト<br>テキスト | ハル・フォスター他編著『ART SINCE 1900:図鑑 1900年以後の芸術』（尾崎信一郎他訳、東京書籍、2019年）。個別テーマにかんしては授業内で適宜指示します。                                                                                                                                                                                                                                                                                            |          |                             |    |          |

|             |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|-------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|----|--|---------|--|
| 2023        |  | 区分                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       | 必修                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  | 対象 |  | I部SV科2年 |  |
| 科目名         |  | 情報デザインⅡ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
| 開講期         |  | 前期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       | 時間数                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  | 3H |  |         |  |
| 講師名         |  | 菅沼 比呂志                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
| 授業概要        |  | <p>グラフィックデザインにまつわる様々な仕事や、グラフィックデザイナーの現場を知り、それぞれの場で求められていることと、グラフィックデザイナーの役割を考える授業を目指す。そのため、様々な現場の方々をゲストとしてお招きし、実際の仕事とそのプロセスを伺う。また、インターネットやTV、雑誌、新聞、街中など様々なメディアに溢れるデザインについても考察する。</p> <p>【到達目標】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・様々なデザインの現場を知り、自分のキャリアプランをイメージする。</li><li>・また、そこで求められている技術とその役割を理解し、自分の言葉で語れる。</li></ul> |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
| 授業計画        |  | 回数                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 主題・目的 | 概要                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |    |  | 持参物     |  |
| 前期          |  | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | ガイダンス | 前期の授業内容と進め方の説明                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |    |  |         |  |
|             |  | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 講義    | <div>● 以下のテーマについて、ゲストを招いて話を伺う。<ul style="list-style-type: none"><li>・日本のデザイン史</li><li>・ブランディング</li><li>・広告</li><li>・タイポグラフィー</li><li>・サインデザイン</li><li>・エディトリアルデザイン</li><li>・イラストレーション 等</li></ul>● デザインギャラリーを巡り、実際の作品を観るツアーを実施</div> <div>● インターネットやTV、雑誌、新聞、街中などに溢れるデザインをピックアップし、その魅力を考える。</div> |  |    |  |         |  |
|             |  | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 講義    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
| 後期          |  | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
|             |  | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
| 評価方法        |  | 授業中の発言内容と遅刻・出席回数、提出課題で判断。期日通りの課題提出や発表ができない場合、単位は与えられません。                                                                                                                                                                                                                                                                          |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |
| テキスト<br>参考書 |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |    |  |         |  |

|             |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|-------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|----|------|----|----|----------|--|
| 2023        |    | 区分                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                             | 必修 |      | 対象 |    | I 部SV科2年 |  |
| 科目名         |    | 情報デザインⅡ                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                             |    |      |    |    |          |  |
| 開講期         |    | 後期                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                             |    | 単位数  |    | 3H |          |  |
| 講師名         |    | 松野 正也                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                             |    |      |    |    |          |  |
| 授業概要        |    | <p>●社会やクライアントの本質的な課題発見から、クリエイティブの力で課題解決を行う能力を養う。</p> <p>●後期はゲスト講師を迎え、クリエイティブな事例紹介から、課題解決方法や表現の可能性を広げるヒントを得よう。</p> <p>●課題の評価は、適切な成果が想定できることや、既視感のない斬新なアイデアをより高く評価する。</p> <p>【目標】課題の発見→調査と分析→アイデアの吟味→プロトタイピング→改善→解決のためのアウトプット、といった現代のビジネスシーンで必要とされるデザイン思考とプロセスの設計・実践力を身につける。</p> |                                                             |    |      |    |    |          |  |
| 授業計画        |    | 回数                                                                                                                                                                                                                                                                             | 主題・目的                                                       |    | 授業予定 |    |    |          |  |
| 前期          | 1  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 2  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 3  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 4  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 5  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 6  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 7  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 8  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 9  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 10 |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 11 |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 12 |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 13 |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 14 |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
|             | 15 |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             |    |      |    |    |          |  |
| 後期          | 1  | オリエン～写真で表現                                                                                                                                                                                                                                                                     | オリエンテーション／自分を表す3枚の写真とキャッチコピー制作。グループ内で共有。□                   |    |      |    |    |          |  |
|             | 2  | 広告的思考                                                                                                                                                                                                                                                                          | 消費者を行動に移す広告の「自分ごと化」プロセスについて                                 |    |      |    |    |          |  |
|             | 3  | ロジカル&コンセプチュアル・シンキング                                                                                                                                                                                                                                                            | 論理的思考を持つための演習および物事を概念で捉える演習。本質を掘り起こし、課題やビジョンを定義化します         |    |      |    |    |          |  |
|             | 4  | クリエイティブ・シンキング①                                                                                                                                                                                                                                                                 | より広く発想を広げる訓練を行います                                           |    |      |    |    |          |  |
|             | 5  | クリエイティブ・シンキング②                                                                                                                                                                                                                                                                 | 新しい桃太郎を考える《課題提出 10点満点》                                      |    |      |    |    |          |  |
|             | 6  | プロトタイピングとエレベーターピッチ                                                                                                                                                                                                                                                             | 漠然なものを形にする。フィードバックを繰り返し改善していくプロセスと、短時間で効率的に相手に伝える手段         |    |      |    |    |          |  |
|             | 7  | アウトプットの可能性①                                                                                                                                                                                                                                                                    | メッセージ材としての“紙メディア”を学ぶ。機能と表現それぞれ両立するデザインの可能性（ゲスト外部講師2名予定）※調整中 |    |      |    |    |          |  |
|             | 8  | アウトプットの可能性②                                                                                                                                                                                                                                                                    | フォトグラファーとデザイナー混合チームでのデザイン制作。テーマ・コンセプト立案。企画提案《課題提出 15点満点》    |    |      |    |    |          |  |
|             | 9  | 社会課題解決ワークショップ①                                                                                                                                                                                                                                                                 | チームビルディング、プランニング（ゲスト講師：調整中）                                 |    |      |    |    |          |  |
|             | 10 | 社会課題解決ワークショップ②                                                                                                                                                                                                                                                                 | プランニングレビュー・クリエイティブ制作                                        |    |      |    |    |          |  |
|             | 11 | 社会課題解決ワークショップ③                                                                                                                                                                                                                                                                 | プレゼンテーション・レビュー（ゲスト講師：調整中）《課題提出 15点満点》                       |    |      |    |    |          |  |
|             | 12 | セルフブランディング①                                                                                                                                                                                                                                                                    | 自分をどのように表現・演出し、世の中の共感を得ていくのか（ゲスト講師：富士東洋理髪店 阿部 高大氏）※調整中      |    |      |    |    |          |  |
|             | 13 | セルフブランディング②                                                                                                                                                                                                                                                                    | 名刺のデザイン。《課題提出 10点満点》                                        |    |      |    |    |          |  |
|             | 14 | アウトプット                                                                                                                                                                                                                                                                         | デザインした名刺のアウトプット。プリントを通して表現の可能性を探る。（ゲスト講師：FLATLABO小須田氏）※調整中  |    |      |    |    |          |  |
|             | 15 | 総括                                                                                                                                                                                                                                                                             | 講義全体の振り返り、質疑応答、キャリア相談など                                     |    |      |    |    |          |  |
| 評価方法        |    | 授業出席率含む平常点：30% 課題評価：70%                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                             |    |      |    |    |          |  |
| テキスト<br>参考書 |    | なし                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                             |    |      |    |    |          |  |

2023

区分

必修

対象

I部SV科3年

| 科目名         | 情報デザインⅢ                                                                                                                                                                                                                                                                |          |                                                         |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------------------|
| 開講期         | 前後期                                                                                                                                                                                                                                                                    | 単位数      | 3H                                                      |
| 講師名         | 福留 千晴                                                                                                                                                                                                                                                                  |          |                                                         |
| 授業概要        | <p>どのようなデザインをするのか？<br/>それがどのような課題解決になるのか？<br/>いま必要なソーシャルデザインのアプローチや課題解決方法を各地の事例とともに学びながら、<br/>主に以下の力をつけることを目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題把握力</li> <li>・マーケティング力</li> <li>・プレゼンテーション力</li> </ul> <p>また年間を通して、実際の地域の課題に対して自分なりの答えを提案するための手法を学ぶ。</p> |          |                                                         |
| 授業計画        | 回数                                                                                                                                                                                                                                                                     | 主題・目的    | 授業予定                                                    |
| 前期          | 1                                                                                                                                                                                                                                                                      | オリエン     | 本講義の目指すもの&講師紹介、ソーシャルデザインのアプローチと各地の事例紹介等                 |
|             | 2                                                                                                                                                                                                                                                                      | ゲスト講義①   | クリエイティブ・ディレクター田中淳一さんによる講演                               |
|             | 3                                                                                                                                                                                                                                                                      | マーケティング① | 座学とワークショップを通して、マーケティングを学ぶ                               |
|             | 4                                                                                                                                                                                                                                                                      | マーケティング② |                                                         |
|             | 5                                                                                                                                                                                                                                                                      | マーケティング③ |                                                         |
|             | 6                                                                                                                                                                                                                                                                      | ゲスト講義②   | 福井県小浜市で活動されるUMIHICOさんの講演+課題の発表                          |
|             | 7                                                                                                                                                                                                                                                                      | ワークショップ① | コンセプトワーク等を用いながら、テーマの課題とコンセプトを導き出す<br>(25名を5チーム程度に分けて実施) |
|             | 8                                                                                                                                                                                                                                                                      | ワークショップ② |                                                         |
|             | 9                                                                                                                                                                                                                                                                      | ワークショップ③ |                                                         |
|             | 10                                                                                                                                                                                                                                                                     | <中間発表>   | 各チームの課題とコンセプトを発表&共有                                     |
|             | 11                                                                                                                                                                                                                                                                     | ワークショップ① | コンセプトワーク等を用いながら、テーマの課題とコンセプトを導き出す<br>(25名を5チーム程度に分けて実施) |
|             | 12                                                                                                                                                                                                                                                                     | ワークショップ② |                                                         |
|             | 13                                                                                                                                                                                                                                                                     | ワークショップ③ |                                                         |
|             | 14                                                                                                                                                                                                                                                                     | <最終発表>   | 各チームの課題と最終コンセプトを発表&共有                                   |
|             | 15                                                                                                                                                                                                                                                                     | 振り返り     | 前期の振り返りと後期に向けて                                          |
| 後期          | 1                                                                                                                                                                                                                                                                      | オリエン     | 本講義の目指すもの&前期の振り返り、後期で目指すもの等                             |
|             | 2                                                                                                                                                                                                                                                                      | ゲスト講義③   | 福井県小浜市で活動されるUMIHICOさんの講演                                |
|             | 3                                                                                                                                                                                                                                                                      | プレゼンとは①  | 企画プレゼンの構成や要点、要件の整理、ターゲットの考え方など                          |
|             | 4                                                                                                                                                                                                                                                                      | プレゼンとは②  |                                                         |
|             | 5                                                                                                                                                                                                                                                                      | プレゼンとは③  |                                                         |
|             | 6                                                                                                                                                                                                                                                                      | ワークショップ① | 前期に設定したコンセプトを各チームごとにデザインに落とし込む<br>(25名を5チーム程度に分けて実施想定)  |
|             | 7                                                                                                                                                                                                                                                                      | ワークショップ② |                                                         |
|             | 8                                                                                                                                                                                                                                                                      | ワークショップ③ |                                                         |
|             | 9                                                                                                                                                                                                                                                                      | ゲスト講義④   | 地域で活動するデザイナーさんなどを想定                                     |
|             | 10                                                                                                                                                                                                                                                                     | <中間発表>   | 福井県小浜市とオンライン講義にて各チームの課題を発表・共有                           |
|             | 11                                                                                                                                                                                                                                                                     | ワークショップ④ | コンセプトとデザインを企画書に落とし込む<br>(25名を5チーム程度に分けて実施想定)            |
|             | 12                                                                                                                                                                                                                                                                     | ワークショップ⑤ |                                                         |
|             | 13                                                                                                                                                                                                                                                                     | ワークショップ⑥ |                                                         |
|             | 14                                                                                                                                                                                                                                                                     | <最終発表>   | コンセプトを実際に現地の方々へプレゼンを行う（オンライン想定）                         |
|             | 15                                                                                                                                                                                                                                                                     | 後期総括     | これまでの講義の振り返り                                            |
| 評価方法        | 講義やプロジェクトにおける積極的な姿勢や発言等を評価                                                                                                                                                                                                                                             |          |                                                         |
| テキスト<br>参考書 | <p>&lt;課題図書&gt;「LIFE SHIFT-100年時代の人生戦略/著：リンダ・グラットン」「地域の課題を解決するクリエイティブディレクション術/著：田中淳一」「新しい市場のつくりかた/著：三宅秀道」「人口減少社会の未来学/著：内田樹」「美術館と大学と市民がつくるソーシャルデザインプロジェクト/著：稲庭彩和子」</p>                                                                                                  |          |                                                         |

|               |                                                                                                                                               |       |                               |          |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------|----------|
| 2023          | 区分                                                                                                                                            | 必修    | 対象                            | I 部SV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          | 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。            |       |                               |          |
| 授業計画          | 回数                                                                                                                                            | 主題・目的 | 概要                            | 持参物      |
| 前期            | 1                                                                                                                                             | PM    | 講義（PM初級編）                     | PC       |
|               | 2                                                                                                                                             | PM    | 講義（PM初級編）                     |          |
|               | 3                                                                                                                                             | PM    | ワークフロー演習①（PM初級編）              |          |
|               | 4                                                                                                                                             | PM    | ワークフロー演習②（PM初級編）              |          |
|               | 5                                                                                                                                             | PM    | ワークフロー演習③（PM初級編）              |          |
|               | 6                                                                                                                                             | PM    | ワークフロー演習④（PM初級編） 課題作品内容揭示     |          |
|               | 7                                                                                                                                             | PM    | ワークフロー演習⑤（PM初級編）              |          |
|               | 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初級編）                 | PC       |
|               | 2                                                                                                                                             | VR/AR | 講義（VR, AR初級編）□                |          |
|               | 3                                                                                                                                             | VR/AR | ワークフロー演習①（VR, AR初級編）          |          |
|               | 4                                                                                                                                             | VR/AR | ワークフロー演習②（VR, AR初級編）          |          |
|               | 5                                                                                                                                             | VR/AR | 特別講義                          |          |
|               | 6                                                                                                                                             | VR/AR | ワークフロー演習③（VR, AR初級編） 課題作品内容揭示 |          |
|               | 7                                                                                                                                             | VR/AR | ワークフロー演習④（VR, AR初級編）          |          |
|               | 8                                                                                                                                             | VR/AR | ワークフロー演習⑤（VR, AR初級編） 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                                                                                                                       |       |                               |          |
| テキスト<br>使用ソフト | 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）<br>Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop) , Resolume , Styly |       |                               |          |

|               |                                                                                                                                                                                 |       |                               |     |            |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------|-----|------------|
| 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。 |       |                               |     |            |
| 授業計画          | 回数                                                                                                                                                                              | 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） 課題作品内容揭示     |     |            |
|               | 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） 課題作品内容揭示 |     |            |
|               | 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                                                                                                                                                         |       |                               |     |            |
| テキスト<br>使用ソフト | 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）<br>Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop) , Resolume , Styly                                   |       |                               |     |            |

|       |                                                                                                                                                                                 |       |                               |     |          |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------|-----|----------|
| 2023  |                                                                                                                                                                                 | 区分    | 必修                            | 対象  | I 部SV科3年 |
| 科目名   | 新映像演習Ⅲ                                                                                                                                                                          |       |                               |     |          |
| 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。 |       |                               |     |          |
| 授業計画  | 回数                                                                                                                                                                              | 主題・目的 | 概要                            | 持参物 |          |
| 前期    | 1                                                                                                                                                                               | PM    | 講義（PM上級編）                     | PC  |          |
|       | 2                                                                                                                                                                               | PM    | 講義（PM上級編）                     |     |          |
|       | 3                                                                                                                                                                               | PM    | ワークフロー演習①（PM上級編）              |     |          |
|       | 4                                                                                                                                                                               | PM    | ワークフロー演習②（PM上級編）              |     |          |
|       | 5                                                                                                                                                                               | PM    | ワークフロー演習③（PM上級編）              |     |          |
|       | 6                                                                                                                                                                               | PM    | ワークフロー演習④（PM上級編） 課題作品内容揭示     |     |          |
|       | 7                                                                                                                                                                               | PM    | ワークフロー演習⑤（PM上級編）              |     |          |
|       | 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上級編）                 | PC  |          |
|       | 2                                                                                                                                                                               | VR/AR | 講義（VR, AR上級編） □               |     |          |
|       | 3                                                                                                                                                                               | VR/AR | ワークフロー演習①（VR, AR上級編）          |     |          |
|       | 4                                                                                                                                                                               | VR/AR | ワークフロー演習②（VR, AR上級編）          |     |          |
|       | 5                                                                                                                                                                               | VR/AR | 特別講義                          |     |          |
|       | 6                                                                                                                                                                               | VR/AR | ワークフロー演習③（VR, AR上級編） 課題作品内容揭示 |     |          |
|       | 7                                                                                                                                                                               | VR/AR | ワークフロー演習④（VR, AR上級編）          |     |          |
|       | 8                                                                                                                                                                               | VR/AR | ワークフロー演習⑤（VR, AR上級編） 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                                                                                                                                                         |       |                               |     |          |
| 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）                                                                                                                               |       |                               |     |          |
| 使用ソフト | Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop), Resolume , Styly                                                                                         |       |                               |     |          |

|             |                                                                                                                                         |       |                               |    |          |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------|----|----------|
| 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                                                                                                                                     |       | 単位数                           | 3H |          |
| 講師名         | 松井 寛泰                                                                                                                                   |       |                               |    |          |
| 授業概要        | 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授業。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を身につけていく。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目指す。授業の進捗状況により内容を調整する事もあります。 |       |                               |    |          |
| 授業計画        | 回数                                                                                                                                      | 主題・目的 | 授業予定                          |    |          |
| 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       |    |          |
|             | 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 | 長時間露光と高速シャッター                 |    |          |
|             | 7                                                                                                                                       | スピードハ | 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              |    |          |
|             | 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                                                                                                                          |       |                               |    |          |
| テキスト<br>参考書 | そのつど紹介します。                                                                                                                              |       |                               |    |          |

|               |                                                                                                                                  |         |                           |    |         |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------------|----|---------|
| 2023          |                                                                                                                                  | 区分      | 必修                        | 対象 | I部SV科1年 |
| 科目名           | 映像演習Ⅱ                                                                                                                            |         |                           |    |         |
| 開講期           | 前後期                                                                                                                              |         | 時間数                       | 3H |         |
| 講師名           | 林 憲治                                                                                                                             |         |                           |    |         |
| 授業概要          | 全ての写真は光と影で写る。その光と影を自由にコントロールすることで自らの写真撮影に繋がりたい<br>思い通りの表現が出来るようになる。<br>この授業ではカメラの使い方は勿論のこと光源の大きさや方向で写り方が変化することを基本的に<br>スタジオ内で学ぶ。 |         |                           |    |         |
| 授業計画          | 回                                                                                                                                | 主題・目的   | 概要                        |    | 持参物     |
| 前期            | 1                                                                                                                                | カメラについて | デジタルカメラの使い方、フィルムカメラの種類と概要 |    |         |
|               | 2                                                                                                                                | 光について   | 光源の大きさと光源の位置変化の違い         |    |         |
|               | 3                                                                                                                                | 露出計について | 光をコントロールするために必要な露出計の使い方   |    |         |
|               | 4                                                                                                                                | 大型ストロボ  | 取り扱い方法                    |    |         |
|               | 5                                                                                                                                | 大型ストロボ  | 各自のデジタルカメラで撮影             |    |         |
|               | 6                                                                                                                                | 中判カメラ   | 人物撮影 1灯使用                 |    |         |
|               | 7                                                                                                                                | 中判カメラ   | 人物撮影 2灯使用                 |    |         |
|               | 8                                                                                                                                | 4X5カメラ  | アオリ等を含めた使い方の説明            |    |         |
|               | 9                                                                                                                                | 調整日     |                           |    |         |
|               | 10                                                                                                                               | 調整日     |                           |    |         |
|               | 11                                                                                                                               | デジタルカメラ | クリップオンストロボの使い方            |    |         |
|               | 12                                                                                                                               | デジタルカメラ | カメラを撮影                    |    |         |
|               | 13                                                                                                                               | デジタルカメラ | カメラを撮影                    |    |         |
|               | 14                                                                                                                               | パソコン    | パソコンで画像処理                 |    |         |
|               | 15                                                                                                                               | 予備日     |                           |    |         |
| 後期            | 1                                                                                                                                | デジタルカメラ | 各自好きなものを撮影                |    |         |
|               | 2                                                                                                                                | デジタルカメラ | 黒デコラ板を使って撮影               |    |         |
|               | 3                                                                                                                                | デジタルカメラ | 黒デコラ板を使って撮影               |    |         |
|               | 4                                                                                                                                | デジタルカメラ | 水のペットボトルを撮影               |    |         |
|               | 5                                                                                                                                | デジタルカメラ | 水のペットボトルを撮影               |    |         |
|               | 6                                                                                                                                | デジタルカメラ | ガラスの撮影                    |    |         |
|               | 7                                                                                                                                | デジタルカメラ | ガラスの撮影                    |    |         |
|               | 8                                                                                                                                | デジタルカメラ | 人物撮影 バストアップ               |    |         |
|               | 9                                                                                                                                | デジタルカメラ | パソコンで画像処理                 |    |         |
|               | 10                                                                                                                               | デジタルカメラ | 人物撮影 全身                   |    |         |
|               | 11                                                                                                                               | デジタルカメラ | モデルの撮影                    |    |         |
|               | 12                                                                                                                               | デジタルカメラ | 見本からライティングを読み出して再現する      |    |         |
|               | 13                                                                                                                               | デジタルカメラ | 見本からライティングを読み出して再現する      |    |         |
|               | 14                                                                                                                               | デジタルカメラ | 見本からライティングを読み出して再現する      |    |         |
|               | 15                                                                                                                               | 予備日     |                           |    |         |
| 評価方法          | 出席状況、課題、授業態度等                                                                                                                    |         |                           |    |         |
| 使用ソフト<br>テキスト |                                                                                                                                  |         |                           |    |         |

2023

区分

必修

対象

I部SV科1年

|             |                                                                            |       |                                   |         |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------|---------|
| 科目名         | メディア基礎                                                                     |       |                                   |         |
| 開講期         | 前後期                                                                        |       | 時間数                               | 3H      |
| 講師名         | 栗林 武                                                                       |       |                                   |         |
| 授業概要        | 動画の制作について必要な知識を学ぶ。<br>動画制作に必要なソフト（Adobe PremiereとAfterEffects）の基礎的な使い方を学ぶ。 |       |                                   |         |
| 授業計画        | 回数                                                                         | 主題・目的 | 概要                                | 持参物     |
| 前期          | 1                                                                          | オリエン  | 授業説明                              | PC、筆記用具 |
|             | 2                                                                          | 映像基礎  | 動画の知識・成り立ちなど                      |         |
|             | 3                                                                          | 撮影基礎  | 動画撮影の方法（業務用カメラなどの説明）              |         |
|             | 4                                                                          |       | 撮影方法について、パラパラ動画の撮影                |         |
|             | 5                                                                          | 課題1   | パラパラ動画の編集・Premiereの説明             |         |
|             | 6                                                                          |       | タイトル・音を入れる                        |         |
|             | 7                                                                          |       | 音の編集                              |         |
|             | 8                                                                          |       | 動画の加工（スローモーションや色補正など）             |         |
|             | 9                                                                          | 課題2   | アクションつなぎとは                        |         |
|             | 10                                                                         |       | アクションつなぎ編集つづき（オーディオチャンネルの選択）      |         |
|             | 11                                                                         |       | アクションつなぎ提出（オーディオエフェクト・ダイナミクス操作など） |         |
|             | 12                                                                         | 編集    | ライブ編集について                         |         |
|             | 13                                                                         |       | ライブ編集つづき                          |         |
|             | 14                                                                         |       | クロマキーについて                         |         |
|             | 15                                                                         | 予備日   |                                   |         |
| 後期          | 1                                                                          | AE基礎1 | トラッカーの使い方                         | PC、筆記用具 |
|             | 2                                                                          |       | スマホ映像に合成。合成の方法（色調補正など）            |         |
|             | 3                                                                          | AE基礎2 | アニメーション基礎                         |         |
|             | 4                                                                          |       | 〃                                 |         |
|             | 5                                                                          |       | 〃                                 |         |
|             | 6                                                                          | 課題3   | 実写に合成                             |         |
|             | 7                                                                          |       | 課題制作                              |         |
|             | 8                                                                          |       | 課題提出                              |         |
|             | 9                                                                          | AE基礎3 | エフェクトについて                         |         |
|             | 10                                                                         |       | 絵コンテについて                          |         |
|             | 11                                                                         | 課題4   | 絵コンテ作成                            |         |
|             | 12                                                                         |       | 予告編をつくってみる（PremiereとAEの連携）        |         |
|             | 13                                                                         |       | 〃                                 |         |
|             | 14                                                                         |       | 提出                                |         |
|             | 15                                                                         | 予備日   | ※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります         |         |
| 評価方法        | 授業出席回数と提出課題の評価点                                                            |       |                                   |         |
| テキスト<br>参考書 | Adobe Premiere、AfterEffects                                                |       |                                   |         |

|               |    |                                                                                                                                                                      |                                          |    |     |    |      |         |  |
|---------------|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|----|-----|----|------|---------|--|
| 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に、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。<br>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。 |                                          |    |     |    |      |         |  |
| 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<br>テキスト |    | After effects,premiere,photoshop,illustrator等映像関連ソフト                                                                                                                 |                                          |    |     |    |      |         |  |

|               |                                                                                                                                                                                                                     |       |                                                    |         |          |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------------------------------------------|---------|----------|
| 2023          |                                                                                                                                                                                                                     | 区分    | 必修                                                 | 対象      | I 部SV科1年 |
| 科目名           | デジタルスキル                                                                                                                                                                                                             |       |                                                    |         |          |
| 開講期           | 前後期                                                                                                                                                                                                                 |       | 時間数                                                | 3H      |          |
| 講師名           | 横山 淳平                                                                                                                                                                                                               |       |                                                    |         |          |
| 授業概要          | <p>Adobe、下記ソフトの基本操作を学ぶ。<br/>Illustrator（イラストレーター）、Photoshop（フォトショッップ）、Dimension（ディメンション）、Character Animator（キャラクターアニメーター）<br/>その他 ビジュアル表現の基礎として活用できるソフトウェア。</p> <p>デジタルスキルの基礎から応用までを学習し、作品制作・実務で活用できるスキルを身に付ける。</p> |       |                                                    |         |          |
| 授業計画          | 回                                                                                                                                                                                                                   | 主題・目的 | 概要                                                 | 持参物     |          |
| 前期            | 1                                                                                                                                                                                                                   |       | 始める準備（ソフト、フォントのバージョン含め、インストール確認）                   | 筆記用具/PC |          |
|               | 2                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 3                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 4                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 5                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 6                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 7                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop基礎 - デザイン実務練習                 |         |          |
|               | 8                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop基礎 - デザイン実務練習                 |         |          |
|               | 9                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop基礎 - デザイン実務練習                 |         |          |
|               | 10                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop基礎 - Dimension                |         |          |
|               | 11                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop基礎 - Dimension                |         |          |
|               | 12                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 基礎作品制作                   |         |          |
|               | 13                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 基礎作品制作                   |         |          |
|               | 14                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 基礎作品制作                   |         |          |
|               | 15                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop基礎 - 基礎作品制作                   |         | ↓        |
| 後期            | 1                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習                   | 筆記用具/PC |          |
|               | 2                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 3                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 4                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 5                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習                   |         |          |
|               | 6                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - ロトスコープ                   |         |          |
|               | 7                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - ロトスコープ                   |         |          |
|               | 8                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - Character Animator       |         |          |
|               | 9                                                                                                                                                                                                                   |       | Illustrator・Photoshop応用 - Character Animator       |         |          |
|               | 10                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop応用 - Character Animator + OBS |         |          |
|               | 11                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop応用 - Character Animator + OBS |         |          |
|               | 12                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop応用 - 応用作品制作                   |         |          |
|               | 13                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop応用 - 応用作品制作                   |         |          |
|               | 14                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop応用 - 応用作品制作                   |         |          |
|               | 15                                                                                                                                                                                                                  |       | Illustrator・Photoshop応用 - 応用作品制作                   |         | ↓        |
| 評価方法          | 途中、内容に合わせた簡単な課題を設定します                                                                                                                                                                                               |       |                                                    |         |          |
| 使用ソフト<br>テキスト | Adobe Illustrator、Photoshop、Dimension、Character Animator、OBS など                                                                                                                                                     |       |                                                    |         |          |

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |        |                               |    |          |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------|----|----------|
| 2023  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 区分     | 必修                            | 対象 | I 部SV科2年 |
| 科目名   | デジタルデザイン I                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |        |                               |    |          |
| 開講期   | 前後期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |        | 時間数                           | 3H |          |
| 講師名   | 鈴木 歩美                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |                               |    |          |
| 授業概要  | <p>この授業では、Webデザインの基礎を学んでいく。Web上での表現や発信はSNSや様々なサービスを利用することでも可能ですが、ツールやHTMLなども含めたWebデザインの基礎に触れておくことで、自身の発信だけでなく、クリエイティブな仕事をしていく上でWebを活用したコラボレーションや可能性を広げてくれるだろう。</p> <p>前期はWebサイトの成り立ちや枠組みを理解しながら、演習や課題を通してWebデザインの制作に使用するツールにも触れてみる。後期はWebデザインの制作に必要な基礎知識を身につけつつ、一通りの制作フローの課題に取り組むことでさらに学びを深める。</p> <p>授業ではFigma、Visual Studio Codeなどを使用。</p> |        |                               |    |          |
| 授業計画  | 回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 主題・目的  | 概要                            |    | 持参物      |
| 前期    | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | オリエン   | 授業内容の説明、制作環境の準備               |    | PC       |
|       | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Web入門  | Webデザインの知識・成り立ちなど             |    |          |
|       | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Web基礎1 | Webサイトの基本的な構造や要素              |    |          |
|       | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Web演習1 | シングルサイトのデザイン・Figmaの説明         |    |          |
|       | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        | 要素を配置する                       |    |          |
|       | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        | 内容を編集する・提出                    |    |          |
|       | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Web基礎2 | Webサイトの情報や文書構造（HTMLやCSSなどの概要） |    |          |
|       | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        | Webサイトの素材や著作権（Figmaでの書き出し）    |    |          |
|       | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | HTML基礎 | HTMLの基本構造やタグなどについて            |    |          |
|       | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | HTML演習 | シングルサイトのHTMLマークアップ・VSCodeの説明  |    |          |
|       | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | 基本のマークアップ                     |    |          |
|       | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | リンクや画像のマークアップ・提出              |    |          |
|       | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Web基礎3 | Webにおけるレイアウト                  |    |          |
|       | 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | Webにおける配色・タイポグラフィ             |    |          |
|       | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 予備日    |                               |    |          |
| 後期    | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 復習     | 前期の復習                         |    | PC       |
|       | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | CSS基礎  | CSSの基本やセレクタなどについて             |    |          |
|       | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | CSS演習  | シングルサイトのCSSコーディング             |    |          |
|       | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        | 文字や背景の装飾                      |    |          |
|       | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        | ボックスモデル                       |    |          |
|       | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        | Flexbox・CSS Gridなど            |    |          |
|       | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Web基礎4 | 制作フローについて（FigJamの説明）          |    |          |
|       | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 課題     | オリジナルサイトの制作                   |    |          |
|       | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        | アイデア出し・ワイヤーフレーム               |    |          |
|       | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | デザイン制作                        |    |          |
|       | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | デザイン制作つづき                     |    |          |
|       | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | コーディング                        |    |          |
|       | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | コーディングつづき                     |    |          |
|       | 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | 提出                            |    |          |
|       | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 予備日    | ※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります     |    |          |
| 評価方法  | 出席率、課題の提出内容から総合的に評価                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |        |                               |    |          |
| 使用ソフト | Figma、Visual Studio Code、Google Chrome                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |        |                               |    |          |
| テキスト  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |        |                               |    |          |

|               |  |                                                                                                                                                                  |        |                           |     |    |    |          |  |
|---------------|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------|-----|----|----|----------|--|
| 2023          |  | 区分                                                                                                                                                               |        | 必修                        |     | 対象 |    | I 部SV科3年 |  |
| 科目名           |  | デジタルデザインⅡ                                                                                                                                                        |        |                           |     |    |    |          |  |
| 開講期           |  | 前後期                                                                                                                                                              |        |                           | 時間数 |    | 3H |          |  |
| 講師名           |  | 鈴木 歩美                                                                                                                                                            |        |                           |     |    |    |          |  |
| 授業概要          |  | この授業では、デジタルデザインⅠで学習した内容を踏まえて、さらに学習を進める。                                                                                                                          |        |                           |     |    |    |          |  |
|               |  | 前期はWebデザインにおける知識や理解を深めつつ、より実践に役立つスキルにも触れていく。後期は昨今のトレンドも踏まえ、クリエイティブな仕事やプロジェクトでも役立つUX(ユーザーエクスペリエンス)デザインのプロセスをもとにしたワークショップも盛り込んだWeb制作の課題を設定し、卒業制作などへの応用も視野に入れて学習する。 |        |                           |     |    |    |          |  |
|               |  | 授業ではデザインツール(FigmaやPhotoshopなど)、Visual Studio Codeなどを使用。                                                                                                          |        |                           |     |    |    |          |  |
| 授業計画          |  | 回                                                                                                                                                                | 主題・目的  | 概要                        |     |    |    | 持参物      |  |
| 前期            |  | 1                                                                                                                                                                | オリエン   | 授業内容の説明、制作環境の準備           |     |    |    | PC       |  |
|               |  | 2                                                                                                                                                                | 復習     | Webデザインの基礎の復習             |     |    |    |          |  |
|               |  | 3                                                                                                                                                                | Web応用1 | Webアクセシビリティ・ユーザービリティについて  |     |    |    |          |  |
|               |  | 4                                                                                                                                                                |        | UI・UXについて                 |     |    |    |          |  |
|               |  | 5                                                                                                                                                                | 課題     | Webサイトのデザイン改善             |     |    |    |          |  |
|               |  | 6                                                                                                                                                                |        | 制作                        |     |    |    |          |  |
|               |  | 7                                                                                                                                                                |        | 制作・提出                     |     |    |    |          |  |
|               |  | 8                                                                                                                                                                | Web応用2 | レスポンスWebデザインについて          |     |    |    |          |  |
|               |  | 9                                                                                                                                                                | 演習     | レスポンス対応のコーディング            |     |    |    |          |  |
|               |  | 10                                                                                                                                                               |        | 構造とHTML・CSSの確認            |     |    |    |          |  |
|               |  | 11                                                                                                                                                               |        | ブレイクポイントとスタイル指定           |     |    |    |          |  |
|               |  | 12                                                                                                                                                               | Web応用3 | インタラクションデザインについて          |     |    |    |          |  |
|               |  | 13                                                                                                                                                               |        | CSSアニメーション・JavaScriptの説明  |     |    |    |          |  |
|               |  | 14                                                                                                                                                               |        | SVG・WebGLの説明              |     |    |    |          |  |
|               |  | 15                                                                                                                                                               | 予備日    |                           |     |    |    |          |  |
| 後期            |  | 1                                                                                                                                                                | 復習     | 前期の復習                     |     |    |    | PC       |  |
|               |  | 2                                                                                                                                                                | Web応用4 | Webサイトの公開や運用について          |     |    |    |          |  |
|               |  | 3                                                                                                                                                                |        | Webデザインの最新トレンドや技術などの紹介    |     |    |    |          |  |
|               |  | 4                                                                                                                                                                | 課題     | プロモーションサイトの制作<前半>         |     |    |    |          |  |
|               |  | 5                                                                                                                                                                |        | 課題の洗い出し(ワークショップ)          |     |    |    |          |  |
|               |  | 6                                                                                                                                                                |        | アイデア出し(ワークショップ)           |     |    |    |          |  |
|               |  | 7                                                                                                                                                                |        | プロトタイプ作成・提出               |     |    |    |          |  |
|               |  | 8                                                                                                                                                                | Web応用5 | 卒業制作などへの応用やフォローアップ        |     |    |    |          |  |
|               |  | 9                                                                                                                                                                | 課題     | プロモーションサイトの制作<後半>         |     |    |    |          |  |
|               |  | 10                                                                                                                                                               |        | デザイン制作                    |     |    |    |          |  |
|               |  | 11                                                                                                                                                               |        | デザイン制作つづき                 |     |    |    |          |  |
|               |  | 12                                                                                                                                                               |        | コーディング                    |     |    |    |          |  |
|               |  | 13                                                                                                                                                               |        | コーディングつづき                 |     |    |    |          |  |
|               |  | 14                                                                                                                                                               |        | 発表・提出                     |     |    |    |          |  |
|               |  | 15                                                                                                                                                               | 予備日    | ※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります |     |    |    |          |  |
| 評価方法          |  | 出席率、課題の提出内容から総合的に評価                                                                                                                                              |        |                           |     |    |    |          |  |
| 使用ソフト<br>テキスト |  | デザインツール (FigmaやPhotoshopなど)、Visual Studio Code、Google Chrome                                                                                                     |        |                           |     |    |    |          |  |

|       |    |                                                                              |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
|-------|----|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------|-----|----|-----------------|----------|--|
| 2023  |    | 区分                                                                           |                                           | 必修                        |     | 対象 |                 | I 部SV科1年 |  |
| 科目名   |    | デザインリテラシー I                                                                  |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
| 開講期   |    | 前後期                                                                          |                                           |                           | 時間数 |    | 3H              |          |  |
| 講師名   |    | 上原則博                                                                         |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
| 授業概要  |    | デザインの大きな役割である情報伝達。<br>その情報を視覚的な要素や媒体によって効果的に伝える方法を、基本原則から応用までを演習・課題を通して学習する。 |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
| 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                                                                    | 授業内容の説明／デザインについて                          |                           |     |    | 筆記用具 MacBook/PC |          |  |
|       | 2  | 形の考察                                                                         | 「基本形状とイメージ」課題説明／制作・講評                     |                           |     |    | (随時指示)          |          |  |
|       | 3  | イメージの可視化                                                                     | 「テーマによるデザイン構成」／課題説明／制作                    |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 4  |                                                                              |                                           | ラフスケッチチェック／アドバイス／制作       |     |    |                 |          |  |
|       | 5  | 講評                                                                           | 提出・プレゼンテーション／講評                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 6  | 対義語の可視化                                                                      | 「キーワードによる構成」／課題説明                         |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 7  |                                                                              |                                           | ラフスケッチチェック／アドバイス／制作       |     |    |                 |          |  |
|       | 8  |                                                                              | 提出・プレゼンテーション／講評                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 9  | シンボル・ロゴ                                                                      | 「ロゴとイメージ」／課題説明                            |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 10 |                                                                              |                                           | ラフスケッチチェック／アドバイス／制作       |     |    |                 |          |  |
|       | 11 |                                                                              |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 12 | 講評                                                                           | 提出・プレゼンテーション／講評                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 13 | デザイン展開                                                                       | 「グラフィックへの展開」／課題説明                         |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 14 |                                                                              |                                           | デザインチェック／レイアウト／制作         |     |    |                 |          |  |
|       | 15 | 前期総括                                                                         | 提出・プレゼンテーション／講評／まとめ・シラバスの内容と課題は変更の可能性あります |                           |     |    |                 | ↓        |  |
| 後期    | 1  | オリエンテーション                                                                    | 授業内容の説明／パッケージ概論                           |                           |     |    | 筆記用具 MacBook/PC |          |  |
|       | 2  | パッケージ                                                                        | 「商品・ブランドイメージ」／課題説明                        |                           |     |    | (随時指示)          |          |  |
|       | 3  |                                                                              |                                           | ラフスケッチチェック／アドバイス／制作       |     |    |                 |          |  |
|       | 4  | 講評                                                                           | 提出・プレゼンテーション／講評                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 5  | 音の可視化                                                                        | 「音のイメージのグラフィック展開」／課題説明                    |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 6  |                                                                              |                                           | ラフスケッチチェック／アドバイス／制作       |     |    |                 |          |  |
|       | 7  | 講評                                                                           | 提出・プレゼンテーション／講評                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 8  | メッセージの可視化                                                                    | 「ビジュアルオピニオン」／課題説明                         |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 9  |                                                                              |                                           | テーマ設定／ラフスケッチチェック／アドバイス／制作 |     |    |                 |          |  |
|       | 10 |                                                                              |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 11 | 講評                                                                           | 提出・プレゼンテーション／講評                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 12 | 連作表現                                                                         | 「比較ポスター」／課題説明                             |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 13 |                                                                              |                                           | テーマ設定／ラフスケッチチェック／アドバイス／制作 |     |    |                 |          |  |
|       | 14 |                                                                              |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
|       | 15 | 後期総括                                                                         | 提出・プレゼンテーション／講評／まとめ・シラバスの内容と課題は変更の可能性あります |                           |     |    |                 | ↓        |  |
| 評価方法  |    | 授業参加度／企画・デザイン評価／プレゼンテーション                                                    |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
| 使用ソフト |    | Adobe Illustrator/Photoshop プリント配布 資料・書籍紹介                                   |                                           |                           |     |    |                 |          |  |
| テキスト  |    |                                                                              |                                           |                           |     |    |                 |          |  |

|       |                                                                                                              |           |                                      |                 |          |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------------------------|-----------------|----------|
| 2023  |                                                                                                              | 区分        | 必修                                   | 対象              | I 部SV科2年 |
| 科目名   | デザインリテラシーⅡ                                                                                                   |           |                                      |                 |          |
| 開講期   | 前後期                                                                                                          |           | 時間数                                  | 3H              |          |
| 講師名   | 上原 則博                                                                                                        |           |                                      |                 |          |
| 授業概要  | 基礎デザインの段階から応用的なデザイン表現を学習していく。<br>実際のデザイン媒体を想定した課題制作や様々なグラフィックスデザイン表現を発想から段階的に学ぶことで、ビジュアルコミュニケーションの可能性を探っていく。 |           |                                      |                 |          |
| 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 | 前期授業内容の説明                            | 筆記用具 MacBook/PC |          |
|       | 2                                                                                                            | コンテンツ表現   | 「デバイスコンテンツ」 課題説明 課題01                |                 |          |
|       | 3                                                                                                            |           | ラフデザインチェック/アドバイス                     | ↓               |          |
|       | 4                                                                                                            | 講評        | 提出 ・プレゼンテーション                        |                 |          |
|       | 5                                                                                                            | 情報の可視化    | 「インフォグラフィック」 課題説明 課題02               |                 |          |
|       | 6                                                                                                            |           | ラフデザインチェック/アドバイス                     | ↓               |          |
|       | 7                                                                                                            |           |                                      |                 |          |
|       | 8                                                                                                            | 講評        | 提出 ・プレゼンテーション                        |                 |          |
|       | 9                                                                                                            | 表現の拡張     | 「シネマグラ」 課題説明 課題03                    |                 |          |
|       | 10                                                                                                           |           | コンテチェック/アドバイス                        | ↓               |          |
|       | 11                                                                                                           |           |                                      | ↓               |          |
|       | 12                                                                                                           | 講評        | 提出 ・プレゼンテーション                        |                 |          |
|       | 13                                                                                                           | タイトル表現    | 「タイポグラフィ」 課題説明 課題04                  |                 |          |
|       | 14                                                                                                           |           |                                      | ↓               |          |
|       | 15                                                                                                           | 講評・総括     | *シラバスの内容と課題は変更の可能性あります 提出 ・プレゼンテーション |                 | ↓        |
| 後期    | 1                                                                                                            | オリエンテーション | 後期授業内容の説明                            | 筆記用具 MacBook/PC |          |
|       | 2                                                                                                            | メディア表現    | 「唯一無二の表現」 課題説明 課題05                  |                 |          |
|       | 3                                                                                                            |           | ラフデザインチェック/アドバイス                     |                 |          |
|       | 4                                                                                                            |           |                                      | ↓               |          |
|       | 5                                                                                                            |           |                                      | ↓               |          |
|       | 6                                                                                                            | 講評        | 提出 ・プレゼンテーション                        |                 |          |
|       | 7                                                                                                            | ソーシャルデザイン | 「BI（ブランドアイデンティティ）」 課題説明 課題06         |                 |          |
|       | 8                                                                                                            |           | 商品・サービス企画/パッケージ/SP ラフデザインチェック/アドバイス  |                 |          |
|       | 9                                                                                                            |           |                                      |                 |          |
|       | 10                                                                                                           |           | 広告デザイン展開                             |                 |          |
|       | 11                                                                                                           |           | ラフデザインチェック/アドバイス                     |                 |          |
|       | 12                                                                                                           |           |                                      | ↓               |          |
|       | 13                                                                                                           |           |                                      | ↓               |          |
|       | 14                                                                                                           | 講評        | 提出 ・プレゼンテーション                        |                 |          |
|       | 15                                                                                                           | 総括        | *シラバスの内容と課題は変更の可能性あります               |                 | ↓        |
| 評価方法  | 授業参加度／企画・デザイン評価／プレゼンテーション                                                                                    |           |                                      |                 |          |
| 使用ソフト | Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介                                                                                        |           |                                      |                 |          |
| テキスト  |                                                                                                              |           |                                      |                 |          |

|       |                                                                                                     |           |                                       |                     |                 |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------------------------------------|---------------------|-----------------|
| 2023  |                                                                                                     | 区分        | 必修                                    | 対象                  | I 部SV科3年        |
| 科目名   | アートディレクション                                                                                          |           |                                       |                     |                 |
| 開講期   | 前期                                                                                                  | 時間数       | 3H                                    |                     |                 |
| 講師名   | 上原 則博                                                                                               |           |                                       |                     |                 |
| 授業概要  | 基礎段階を経た本科目は、デザイン領域からアートディレクションという総合的な視点を学ぶ。プランニングやデザイン展開を含む幅広い領域をプロの現場を意識しながら、実例検証と実践的課題制作を通じて学習する。 |           |                                       |                     |                 |
| 授業計画  |                                                                                                     | 主題・目的     | 概要                                    |                     | 持参物             |
| 前期    | 1                                                                                                   | オリエンテーション | 前期授業内容の説明                             |                     | 筆記用具 MacBook/PC |
|       | 2                                                                                                   | 概論        | アートディレクションとは／立場と役割                    |                     |                 |
|       | 3                                                                                                   | 企画とデザイン-1 | 課題-1 「広告企画」(グラフィックと映像)                |                     |                 |
|       | 4                                                                                                   |           |                                       | サムネールチェック (方向性の確認)  |                 |
|       | 5                                                                                                   | デザイン展開    |                                       |                     |                 |
|       | 6                                                                                                   | 映像展開      |                                       | 絵コンテチェック (方向性の確認)   |                 |
|       | 7                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 8                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 9                                                                                                   | 課題講評      | 課題提出／最終プレゼンテーション                      |                     |                 |
|       | 10                                                                                                  | 企画とデザイン-2 | 課題-2 「BIブランディング企画」                    |                     |                 |
|       | 11                                                                                                  |           |                                       | ラフデザインチェック (方向性の確認) |                 |
|       | 12                                                                                                  |           |                                       |                     |                 |
|       | 13                                                                                                  | デザイン展開    |                                       | SP                  |                 |
|       | 14                                                                                                  |           |                                       | デザインブラッシュアップ        |                 |
|       | 15                                                                                                  | 課題講評・総評   | 課題提出／プレゼンテーション * 授業内容および課題は変更の可能性あります |                     | ↓               |
| 後期    | 1                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 2                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 3                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 4                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 5                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 6                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 7                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 8                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 9                                                                                                   |           |                                       |                     |                 |
|       | 10                                                                                                  |           |                                       |                     |                 |
|       | 11                                                                                                  |           |                                       |                     |                 |
|       | 12                                                                                                  |           |                                       |                     |                 |
|       | 13                                                                                                  |           |                                       |                     |                 |
|       | 14                                                                                                  |           |                                       |                     |                 |
|       | 15                                                                                                  |           |                                       |                     |                 |
| 評価方法  | 授業理解度・参加度+課題評価                                                                                      |           |                                       |                     |                 |
| 使用ソフト | Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介                                                                               |           |                                       |                     |                 |
| テキスト  |                                                                                                     |           |                                       |                     |                 |

|       |    |                                                                                                                                       |                      |     |  |    |            |          |  |
|-------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----|--|----|------------|----------|--|
| 2023  |    | 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   |    | 赤本 啓護                                                                                                                                 |                      |     |  |    |            |          |  |
| 授業概要  |    | 対象物を目で見えて描く過程を通して、イメージしたものを紙上に表現する力を養う。モノの見方や空間構造への理解を深めることを目的とする。持ち物は鉛筆セット(6H～6B)、カッター、消し具、A4サイズの画用紙、スケッチブック。その他の持ち物については別途授業内で指定する。 |                      |     |  |    |            |          |  |
| 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                                                                                                                             | 授業内容の説明、描画について       |     |  |    | 授業概要欄参照    |          |  |
|       | 2  | 線を引く                                                                                                                                  | 直線を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 3  | ドローイング                                                                                                                                | かたちを描く               |     |  |    |            |          |  |
|       | 4  | デッサン                                                                                                                                  | 立方体を描く               |     |  |    |            |          |  |
|       | 5  | デッサン                                                                                                                                  | 球体を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 6  | ドローイング                                                                                                                                | 食卓を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 7  | デッサン                                                                                                                                  | ガラスのコップを描く           |     |  |    | ガラスのコップ    |          |  |
|       | 8  | デッサン                                                                                                                                  | 自然物（生姜）を描く           |     |  |    | 生姜 1 個     |          |  |
|       | 9  | ドローイング                                                                                                                                | 人物を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 10 | デッサン                                                                                                                                  | 手を描く                 |     |  |    |            |          |  |
|       | 11 | デッサン                                                                                                                                  | 顔を描く                 |     |  |    | 鏡          |          |  |
|       | 12 | ドローイング                                                                                                                                | 樹を描く                 |     |  |    |            |          |  |
|       | 13 | デッサン                                                                                                                                  | 植物を描く                |     |  |    | 切花         |          |  |
|       | 14 | デッサン                                                                                                                                  | 金属を描く                |     |  |    | 金属製品       |          |  |
|       | 15 | 講評                                                                                                                                    | 作品講評                 |     |  |    | これまでに描いた作品 |          |  |
| 後期    | 1  | オリエンテーション                                                                                                                             | これからの授業内容の説明、描画材について |     |  |    |            |          |  |
|       | 2  | 空間の認識                                                                                                                                 | 静物を組んでみる             |     |  |    |            |          |  |
|       | 3  | 空間の認識                                                                                                                                 | 静物を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 4  | 空間の認識                                                                                                                                 | 静物を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 5  | 濃淡と強弱                                                                                                                                 | いろいろな描画材で描いてみる       |     |  |    |            |          |  |
|       | 6  | 濃淡と強弱                                                                                                                                 | いろいろな描画材で描いてみる       |     |  |    |            |          |  |
|       | 7  | 濃淡と強弱                                                                                                                                 | いろいろな描画材で描いてみる       |     |  |    |            |          |  |
|       | 8  | 光と陰影                                                                                                                                  | 風景を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 9  | 光と陰影                                                                                                                                  | 風景を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 10 | 光と陰影                                                                                                                                  | 風景を描く                |     |  |    |            |          |  |
|       | 11 | ドローイング                                                                                                                                | 言葉からイメージしてドローイングする   |     |  |    |            |          |  |
|       | 12 | ドローイング                                                                                                                                | 言葉からイメージしてドローイングする   |     |  |    |            |          |  |
|       | 13 | ドローイング                                                                                                                                | イメージしてドローイングする       |     |  |    |            |          |  |
|       | 14 | ドローイング                                                                                                                                | イメージしてドローイングする       |     |  |    |            |          |  |
|       | 15 | 講評                                                                                                                                    | 作品講評                 |     |  |    | これまでに描いた作品 |          |  |
| 評価方法  |    | 課題に対する取り組み、制作物、出席状況を踏まえて総合的に評価する。                                                                                                     |                      |     |  |    |            |          |  |
| 使用ソフト |    | 特になし                                                                                                                                  |                      |     |  |    |            |          |  |
| テキスト  |    |                                                                                                                                       |                      |     |  |    |            |          |  |

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |            |               |    |          |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------|----|----------|
| 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          | <p>アイデアをカタチにすると、ビジュアルから発想するか、言葉から発想するか。この講座では、言葉からアイデアをカタチにする術を実践的に学ぶ。</p> <p>広告業界において言葉を武器に、さまざまな表現を創造し世に送り出すコピーライターが、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」を教えていく。</p> <p>映像ディレクターを目指す人、デザイナーを目指す人、イラストレーターを目指す人、クリエイティブで手に職を身に付けたいすべての皆さんに、言葉からの発想術をぜひ習得していただきたいと思う。</p> |            |               |    |          |
| 授業計画          | 回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 主題・目的      | 概要            |    | 持参物      |
| 前期            | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 概要         | 前期講義概要        |    |          |
|               | 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        |    |          |
|               | 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<br>テキスト |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |            |               |    |          |

2023

区分

必修

対象

I部SV科2年

| 科目名           | インタラクティブアート                                                                                  |       |                                                |     |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------|------------------------------------------------|-----|
| 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知識とスキルを身につける。<br>また、インタラクティブに限らず、表現を人に伝えるスキルなども身につけていきましょう。 |       |                                                |     |
|               | 進捗や状況に応じて臨機応変にカリキュラムを調整。                                                                     |       |                                                |     |
| 授業計画          | 回                                                                                            | 主題・目的 | 概要                                             | 持参物 |
| 前期            | 1                                                                                            | 自己紹介  | 講師の自己紹介と、みんなの自己紹介。この科目の進め方について                 |     |
|               | 2                                                                                            | 理解する  | インタラクティブやアート、メディアアートとはディスカッションし、実際に自分の作品を考えてみる |     |
|               | 3                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 4                                                                                            | 観察する  | 日常を観察する                                        |     |
|               | 5                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 6                                                                                            | 考える   | 作り方、考え方。そして実際に作品を作り、発表する                       |     |
|               | 7                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 8                                                                                            | 考察する  | 展示を見にいき、レポートをまとめ提出する。                          |     |
|               | 9                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 10                                                                                           | 沢山考える | アイデアを沢山出せるようになる                                |     |
|               | 11                                                                                           |       |                                                |     |
|               | 12                                                                                           | 可能性を知 | どんなことができるのか、アイデアの裾野を広げる                        |     |
|               | 13                                                                                           | 一緒に作る | チーム別になり、アイデアを考え、プレゼンテーションをする                   |     |
|               | 14                                                                                           |       |                                                |     |
|               | 15                                                                                           |       |                                                |     |
| 後期            | 1                                                                                            | コードを知 | プログラムによる表現を理解する                                |     |
|               | 2                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 3                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 4                                                                                            | 制作する  | プログラムによるインタラクションを作り、発表する                       |     |
|               | 5                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 6                                                                                            | デバイスを | 物理的なデバイスを用いた表現を理解する                            |     |
|               | 7                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 8                                                                                            |       |                                                |     |
|               | 9                                                                                            | 制作する  | デバイスによるインタラクションを作り、発表する。                       |     |
|               | 10                                                                                           |       |                                                |     |
|               | 11                                                                                           |       |                                                |     |
|               | 12                                                                                           |       | ゲストによるトークや、最後の課題の作成などを行う                       |     |
|               | 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<br>テキスト | 都度紹介します                                                                                      |       |                                                |     |

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          | <p>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などの知識とスキルを身につける。</p> <p>また、インタラクティブに限らず、表現を人に伝えるスキルなども身につけていこう。</p> <p>進捗や状況に応じて臨機応変にカリキュラムを調整します。</p> |                                                       |                          |     |  |  |
| 授業計画          | 回                                                                                                                                         | 主題・目的                                                 | 概要                       | 持参物 |  |  |
| 前期            | 1                                                                                                                                         | 理解する                                                  | 科目の説明。座学&ディスカッション        |     |  |  |
|               | 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                                                 | 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。    |     |  |  |
|               | 7                                                                                                                                         |                                                       | レポートの発表と講評               |     |  |  |
|               | 8                                                                                                                                         | 作る                                                    | 実際に作品を作る。発表をする           |     |  |  |
|               | 9                                                                                                                                         |                                                       |                          |     |  |  |
|               | 10                                                                                                                                        |                                                       |                          |     |  |  |
|               | 11                                                                                                                                        | コードを知                                                 | プログラムによる表現を理解する          |     |  |  |
|               | 12                                                                                                                                        |                                                       |                          |     |  |  |
|               | 13                                                                                                                                        |                                                       |                          |     |  |  |
|               | 14                                                                                                                                        | 制作する                                                  | プログラムによるインタラクションを作り、発表する |     |  |  |
|               | 15                                                                                                                                        |                                                       |                          |     |  |  |
| 後期            | 1                                                                                                                                         | デバイスを                                                 | 物理的なデバイスを用いた表現を理解する      |     |  |  |
|               | 2                                                                                                                                         |                                                       |                          |     |  |  |
|               | 3                                                                                                                                         |                                                       |                          |     |  |  |
|               | 4                                                                                                                                         | 制作する                                                  | デバイスによるインタラクションを作り、発表する。 |     |  |  |
|               | 5                                                                                                                                         |                                                       |                          |     |  |  |
|               | 6                                                                                                                                         |                                                       |                          |     |  |  |
|               | 7                                                                                                                                         | 基本的にはアイデア出しと制作を行う。<br>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。 |                          |     |  |  |
|               | 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<br>テキスト | 都度紹介                                                                                                                                      |                                                       |                          |     |  |  |

|       |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                               |    |          |
|-------|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|----|----------|
| 2023  |                | 区分                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 必修                            | 対象 | I 部SV科2年 |
| 科目名   |                | 3DCG I                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                               |    |          |
| 開講期   |                | 前後期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 時間数                           | 3H |          |
| 講師名   |                | いとう みちろう                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                               |    |          |
| 授業概要  |                | <p>映像、ゲーム、アニメーション、デザイン、イラスト、グッズ、建築等の様々な分野で3DCGが活用されている。そうした3DCGの基礎を身に付け、自らの興味によって思ったようなものを3DCGで自在に作れることを目指す(ソフトはBlenderを使用)。<br/>ほとんどの受講者が完全に初心者という前提で基本的なことから行っていく。<br/>(最初は難しく感じる人が多いですが、一年も触っているとほとんどの人がかなり扱えるようになります)</p> <p>ホイール付きのマウスが必須。またテンキーがないタイプのパソコンを使っている人は、テンキーのデバイスがあると操作がやりやすくなる。<br/>(もしできれば授業初日までにあらかじめBlenderをダウンロードしておいてください。)</p> |                               |    |          |
| 授業計画  | 回              | 主題・目的                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 概要                            |    | 持参物      |
| 前期    | 1              | 基本操作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | ダウンロード、ビューポートの操作、モデリング        |    |          |
|       | 2              | モデリング                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | スライムを作る テクスチャペイント             |    |          |
|       | 3              | モデリング                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ポケモンのコイルを作る(+HDRI、空のアドオン)     |    |          |
|       | 4              | 布シミュレーション                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | テーブルクロスと旗を作る                  |    |          |
|       | 5              | 人型キャラ1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 簡単な人型キャラを作る。ボーン、ウェイトの説明。      |    |          |
|       | 6              | 人型キャラ2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | アニメーション                       |    |          |
|       | 7              | 配列モディファイア                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 花、螺旋階段を作る                     |    |          |
|       | 8              | スカルプト                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | スカルプトのやり方の説明                  |    |          |
|       | 9              | モデリング                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ポケモンのディグダを作る                  |    |          |
|       | 10             | パーティクル                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | エミッターとヘアーのパーティクル              |    |          |
|       | 11             | マテリアル                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ドーナツを作る、外部の素材テクスチャの活用等、HDRI等  |    |          |
|       | 12             | キャラクター                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | モデリング                         |    |          |
|       | 13             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | UV展開、テクスチャ                    |    |          |
|       | 14             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | リギング、スキニング                    |    |          |
|       | 15             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | アニメーション                       |    |          |
| 後期    | 1              | モデリング                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ハロウィンのかぼちゃを作る                 |    |          |
|       | 2              | モデリング                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | オバケを作る                        |    |          |
|       | 3              | モデリング                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ポケモンのシャンデラを作る                 |    |          |
|       | 4              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 続き                            |    |          |
|       | 5              | モデリング                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | カエルを作る                        |    |          |
|       | 6              | シェイプキー                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | モアイを作ってシェイプキーの設定              |    |          |
|       | 7              | 合成                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 実写映像との合成                      |    |          |
|       | 8              | 顔1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | アニメっぽいキャラクターの顔のモデリング          |    |          |
|       | 9              | 顔2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 続き                            |    |          |
|       | 10             | キャラクター1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | ローポリキャラクターを作る                 |    |          |
|       | 11             | キャラクター2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | UV展開、テクスチャ、Mixamoの利用          |    |          |
|       | 12             | キャラクター3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | アニメーション                       |    |          |
|       | 13             | 動物1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ローポリの動物                       |    |          |
|       | 14             | 動物2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | マルチレゾリューションでスカルプト、ノーマルマップのペイク |    |          |
|       | 15             | お題でモデリング                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 到達度確認課題。                      |    |          |
| 評価方法  | 制作物、制作過程、授業、出席 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                               |    |          |
| 使用ソフト | Blender        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                               |    |          |
| テキスト  |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                               |    |          |

|       |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                |                                        |     |    |    |          |  |
|-------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------------------|-----|----|----|----------|--|
| 2023  |  | 区分                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | 必修                                     |     | 対象 |    | I 部SV科3年 |  |
| 科目名   |  | 3DCG II                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                |                                        |     |    |    |          |  |
| 開講期   |  | 前後期                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                |                                        | 時間数 |    | 3H |          |  |
| 講師名   |  | いとう みちろう                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                |                                        |     |    |    |          |  |
| 授業概要  |  | <p>昨年度に身につけた基本操作をもとにさらに発展的な内容を実践する。<br/>人型キャラクター、オリジナルキャラクター等の制作を通じて一般的な3DCGのワークフローを身につける。<br/>後期には学生が講師役になり模擬授業を行い、それまでに身につけた内容を共有し合う。</p> <p>3DCGはモデリング、アニメーション、エフェクト、リギング、テクスチャ等内容が幅広く、また利用される分野もゲーム、映像、アニメ、イラスト、デザイン、グッズ等様々である。そのため各人の興味や関心・志望に対応するため個別のカリキュラムにも対応していく。何か自分でやりたいことがある人はそれを追求していこう。</p> <p>目的：一般的な3DCGのワークフローを一通り実践し身につける。<br/>作りたいと思ったものを、適宜必要な情報にアクセスし自分自身で作ることができる。</p> |                |                                        |     |    |    |          |  |
| 授業計画  |  | 回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 主題・目的          | 概要                                     |     |    |    | 持参物      |  |
| 前期    |  | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | フラウイーを作る       | 一年目の内容の振り返り+新しい内容                      |     |    |    |          |  |
|       |  | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 人体モデリング        | 顔1                                     |     |    |    |          |  |
|       |  | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | 顔2                                     |     |    |    |          |  |
|       |  | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | 体                                      |     |    |    |          |  |
|       |  | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | 手                                      |     |    |    |          |  |
|       |  | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | 靴                                      |     |    |    |          |  |
|       |  | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | 服                                      |     |    |    |          |  |
|       |  | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | 髪                                      |     |    |    |          |  |
|       |  | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | UV展開、テクスチャ                             |     |    |    |          |  |
|       |  | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 物理シミュレーション     | 剛体（ドミノ倒し）、流体、ソフトボディ、破壊シミュレーション         |     |    |    |          |  |
|       |  | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | オリジナルキャラクターを作る | デザイン、下絵                                |     |    |    |          |  |
|       |  | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | モデリング                                  |     |    |    |          |  |
|       |  | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | マテリアル、テクスチャ                            |     |    |    |          |  |
|       |  | 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | リギング                                   |     |    |    |          |  |
|       |  | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | アニメーション、仕上げ                            |     |    |    |          |  |
| 後期    |  | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | チョコボを作る        | マルチレゾリューション、ノーマルマップのベイク、IK、ダイナミックペイント等 |     |    |    |          |  |
|       |  | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | 前回の続き or リトポロジー                        |     |    |    |          |  |
|       |  | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 模擬授業1          | 学生が講師役になり模擬授業。一回の授業4人ずつ程度              |     |    |    |          |  |
|       |  | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                |                                        |     |    |    | 2        |  |
|       |  | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                |                                        |     |    |    | 3        |  |
|       |  | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                |                                        |     |    |    | 4        |  |
|       |  | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                |                                        |     |    |    | 5        |  |
|       |  | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                |                                        |     |    |    | 6        |  |
|       |  | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | クリーチャー         | ラフスケルトン                                |     |    |    |          |  |
|       |  | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | リトポロジー                                 |     |    |    |          |  |
|       |  | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | UV展開、テクスチャ                             |     |    |    |          |  |
|       |  | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | マルチレゾリューションによる細部モデリング                  |     |    |    |          |  |
|       |  | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | リギング                                   |     |    |    |          |  |
|       |  | 14                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                | アニメーション、仕上げ                            |     |    |    |          |  |
|       |  | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 確認テスト          | 到達度確認テスト。お題を出してそれを時間内で制作。              |     |    |    |          |  |
| 評価方法  |  | 制作物、制作過程、授業、出席                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |                                        |     |    |    |          |  |
| 使用ソフト |  | Blender                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                |                                        |     |    |    |          |  |
| テキスト  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                |                                        |     |    |    |          |  |

2023

区分

必修

対象

I部SV科3年

科目名

## ディレクション演習

開講期

前後期

時間数

3H

講師名

堀田 陽子

授業概要

今日、記録媒体や編集ソフトなどの映像制作技術が発達した影響で、ディレクターが身につけられる技術は多様になった。それによってディレクターは、撮影・シナリオライティング・VFX・などあらゆることを個人で制作でき、作品にパーソナリティを自由に表現することが可能になった。

このような制作環境において「ディレクションに必要なことがなにか？」という問いに対する答えもひとつではなく、各自の演出スタイルも多様であるべきである。

そこでこの授業では、唯一の答えを提示することよりも、みなさんがこれから制作するであろう未来の作品についての、実践的で意味のある問いかけを探し考えること、対話や制作を通して様々な視点から新たな問いを発見することを目的としたいと考えている。

授業計画

回数

主題・目的

概要

持参物

前期

1

感動の分析  
と言語化

感動を演出方法に分解→言語化する

2

→作品を視聴しレポートをまとめる

3

→作品を視聴しレポートをまとめる

4

→講評

5

感情の研究

一つの感情について取材をする→インタビュー撮影

6

インタビューを編集

7

作品発表→講評

8

作品発表→講評

9

空間と感情  
「歩く」

映像における空間表現 →表現する感情ごとに別れて企画 →班分け

10

ロケーションと動線 ロケハン→演出コンテ制作 アングルとカット割りについて考える

11

→演出コンテ制作→講評

12

→撮影

13

→撮影

14

→編集

15

→講評

筆記用具、PC

後期

1

演出の実践

作品のテーマ決め

2

作品のテーマ決め→ディスカッション

3

撮影準備

4

撮影

5

編集

6

ナレーション収録

7

仕上げ

8

→講評

9

→講評

10

演出プラン  
の  
作成

小説や漫画などの中から映像化したい題材を探す

11

映像化の企画をたてる シナリオ化 ビジュアルイメージを集め企画書制作

12

企画発表→ディスカッションと講評

13

演出コンテ化する

14

演出コンテ発表→ディスカッションと講評

15

演出コンテ発表→ディスカッションと講評

筆記用具、PC

評価方法

テキスト

参考書

|               |                                                                                                                |                 |                                      |    |                 |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------------------------------|----|-----------------|
| 2023          |                                                                                                                | 区分              | 必修                                   | 対象 | I 部SV科2年        |
| 科目名           |                                                                                                                | アニメーション I       |                                      |    |                 |
| 開講期           | 前後期                                                                                                            | 時間数             | 3H                                   |    |                 |
| 講師名           | 大槻 彩乃                                                                                                          |                 |                                      |    |                 |
| 授業概要          | モーショングラフィック・モーションタイポグラフィなど、アニメーション映像表現を通してAdobe AfterEffectsの基礎操作を習得する。映像における視覚効果の手法を学ぶ。（進度によって内容を変更する場合があります） |                 |                                      |    |                 |
| 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・AE基本1 | 授業内容の説明・視覚効果についての解説・コンポジット基本         |    | 筆記用具 MacBook/PC |
|               | 2                                                                                                              | AE基本2           | キーフレームアニメーションの説明・制作                  |    |                 |
|               | 3                                                                                                              | AE基本3           | レイヤーマット・カラーキーの説明・制作                  |    |                 |
|               | 4                                                                                                              | AE基本4           | モーションコントロールの説明・ロゴアニメーション制作           |    |                 |
|               | 5                                                                                                              | AE基本5           | 基本エフェクトの説明・制作1                       |    |                 |
|               | 6                                                                                                              | AE基本6           | 基本エフェクトの説明・制作2                       |    |                 |
|               | 7                                                                                                              | AE基本7           | マスクアニメーションの説明・制作                     |    |                 |
|               | 8                                                                                                              | AE基本8           | 時間制御                                 |    |                 |
|               | 9                                                                                                              | AE基本9           | パペットアニメーションの制作                       |    |                 |
|               | 10                                                                                                             | AE基本10          | トラッキングの説明                            |    |                 |
|               | 11                                                                                                             | AE基本11          | 3D空間の制御                              |    |                 |
|               | 12                                                                                                             | AE基本12          | テキストを使ったモーションタイポグラフィ                 |    |                 |
|               | 13                                                                                                             | AE基本13          | 視覚誘導（PAN・トラックアップ/バック・画面揺らし・手ぶれ画面）    |    |                 |
|               | 14                                                                                                             | 制作課題            | ムービングロゴの制作                           |    |                 |
|               | 15                                                                                                             | 制作課題            | ムービングロゴの制作2 発表・講評・解説                 |    |                 |
| 後期            | 1                                                                                                              | AE実践1           | エンドロールの制作（キーフレームとエクスプレッション、モーションブラー） |    |                 |
|               | 2                                                                                                              | AE実践2           | 視覚効果（雨降らし合成）                         |    |                 |
|               | 3                                                                                                              | AE実践3           | 視覚効果（雨降らし合成2）                        |    |                 |
|               | 4                                                                                                              | AE実践4           | 視覚効果（光と影の表現）                         |    |                 |
|               | 5                                                                                                              | AE実践5           | 視覚効果（炎の表現）                           |    |                 |
|               | 6                                                                                                              | AE実践6           | 視覚効果（誇張表現・アクションの視覚効果）                |    |                 |
|               | 7                                                                                                              | AE実践7           | 視覚効果（誇張表現・アクションの視覚効果）                |    |                 |
|               | 8                                                                                                              | AE実践8           | 3D空間上での短編アニメーション1                    |    |                 |
|               | 9                                                                                                              | AE実践9           | 3D空間上での短編アニメーション2                    |    |                 |
|               | 10                                                                                                             | 制作課題            | 3D空間上での短編アニメーション3/最終課題説明についての説明      |    |                 |
|               | 11                                                                                                             | 制作課題            | 自己PR動画を作成（30秒）音付き                    |    |                 |
|               | 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                                |    |                 |
| 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<br>テキスト | ソフト：Adobe After Effects、Illustrator、Photoshop<br>テキスト：After Effects for アニメーション                                |                 |                                      |    |                 |

|               |                                                                                 |                 |                            |    |                 |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------|----|-----------------|
| 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          | 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。実践的な作品制作をする。（進度によって内容を変更する場合があります） |                 |                            |    |                 |
| 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・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 |    | 筆記用具 MacBook/PC |
|               | 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                      |    |                 |
| 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<br>テキスト | ソフト：Adobe After Effects、Illustrator、Photoshop                                   |                 |                            |    |                 |

|               |                                                                     |               |                                      |    |         |
|---------------|---------------------------------------------------------------------|---------------|--------------------------------------|----|---------|
| 2023          |                                                                     | 区分            | 必修                                   | 対象 | I部SV科3年 |
| 科目名           |                                                                     | 総合ビジュアルデザインゼミ |                                      |    |         |
| 開講期           | 前後期                                                                 |               | 時間数                                  |    |         |
| 講師名           | 斎藤 渉                                                                |               |                                      |    |         |
| 授業概要          | 卒業制作に向け、前期は映像作品の制作・後期を卒業制作に充てるゼミナール形式の授業。<br>生徒の能力に合わせて幅広くサポートしていく。 |               |                                      |    |         |
|               | ※スケジュールは実際の進捗に合わせて変更の可能性があります。                                      |               |                                      |    |         |
| 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     | 卒業制作に向けて二年次の総括                       |    |         |
|               | 2                                                                   | 講義            | 講義                                   |    |         |
|               | 3                                                                   | 実制作           | 課題①企画演出プラン制作作業                       |    |         |
|               | 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                                                                   | 実制作           | 課題①実制作期間／講義                          |    |         |
|               | 9                                                                   | 実制作           | 課題①実制作期間／講義                          |    |         |
|               | 10                                                                  | 実制作           | 課題①実制作期間／講義                          |    |         |
|               | 11                                                                  | 実制作           | 課題①実制作期間／講義                          |    |         |
|               | 12                                                                  | 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    |
|               | 13                                                                  | 課題①プレゼン       | 課題①修正作品発表プレゼンテーション                   |    | 課題提出    |
|               | 14                                                                  | 実制作           | 卒業制作：企画作業                            |    |         |
|               | 15                                                                  | 実制作           | 卒業制作：企画作業                            |    |         |
| 後期            | 1                                                                   | 実制作           | 卒業制作ビデオコンテ作業                         |    |         |
|               | 2                                                                   | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 3                                                                   | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 4                                                                   | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 5                                                                   | プレゼン          | 卒業制作・中間プレゼンテーション                     |    | 課題提出    |
|               | 6                                                                   | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 7                                                                   | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 8                                                                   | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 9                                                                   | プレゼン          | 卒業制作・中間プレゼンテーション                     |    | 課題提出    |
|               | 10                                                                  | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 11                                                                  | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 12                                                                  | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 13                                                                  | プレゼン          | 卒業制作・中間プレゼンテーション                     |    | 課題提出    |
|               | 14                                                                  | 実制作           | 卒業制作実制作                              |    |         |
|               | 15                                                                  | 卒業制作最終チェック    | 卒業制作・プレゼンテーション                       |    | 課題提出    |
| 評価方法          | 出席と提出課題                                                             |               |                                      |    |         |
| 使用ソフト<br>テキスト | After effects,premiere,photoshop,illustrator等映像関連ソフト                |               |                                      |    |         |

2023

区分

必修

対象

I 部SV科2年

|               |                                                                |       |                        |         |
|---------------|----------------------------------------------------------------|-------|------------------------|---------|
| 科目名           | キャリアデザイン                                                       |       |                        |         |
| 開講期           | 前後期                                                            |       | 時間数                    | 3H      |
| 講師名           | 合田 祥之                                                          |       |                        |         |
| 授業概要          | キャリアデザインと言うと多面的な意味があるが、当授業では、主に「早期に完成度の高いポートフォリオをつくる」ことを目的とする。 |       |                        |         |
| 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              | PC、筆記用具 |
|               | 2                                                              |       | ポートフォリオとは何か／理想のポートフォリオ |         |
|               | 3                                                              |       | ポートフォリオ実例紹介            |         |
|               | 4                                                              |       | ポートフォリオ実例紹介            |         |
|               | 5                                                              |       | ポートフォリオ制作上のルール1        |         |
|               | 6                                                              |       | ポートフォリオ制作上のルール2        |         |
|               | 7                                                              |       | ポートフォリオ制作上のルール3        |         |
|               | 8                                                              |       | ポートフォリオ制作上のルール4        |         |
|               | 9                                                              |       | ポートフォリオ制作上のルール5        |         |
|               | 10                                                             |       | デザインの工夫1               |         |
|               | 11                                                             |       | デザインの工夫2               |         |
|               | 12                                                             |       | デザインの工夫3               |         |
|               | 13                                                             |       | デザインの工夫4               |         |
|               | 14                                                             |       | デザインの工夫5               |         |
|               | 15                                                             |       | 前期まとめ                  |         |
| 後期            | 1                                                              |       | ポートフォリオ実制作（テーマ）        | PC、筆記用具 |
|               | 2                                                              |       | ポートフォリオ実制作（テーマ）        |         |
|               | 3                                                              |       | ポートフォリオ実制作（素材）         |         |
|               | 4                                                              |       | ポートフォリオ実制作（素材）         |         |
|               | 5                                                              |       | ポートフォリオ実制作（素材）         |         |
|               | 6                                                              |       | ポートフォリオ実制作（構成）         |         |
|               | 7                                                              |       | ポートフォリオ実制作（構成）         |         |
|               | 8                                                              |       | ポートフォリオ実制作（構成）         |         |
|               | 9                                                              |       | ポートフォリオ実制作（ライティング）     |         |
|               | 10                                                             |       | ポートフォリオ実制作（ライティング）     |         |
|               | 11                                                             |       | ポートフォリオ実制作（自己紹介）       |         |
|               | 12                                                             |       | ポートフォリオ実制作（キャプション）     |         |
|               | 13                                                             |       | 完成したポートフォリオのプレゼンテーション  |         |
|               | 14                                                             |       | 完成したポートフォリオのプレゼンテーション  |         |
|               | 15                                                             |       | ディスカッション　まとめ           |         |
| 評価方法          | 出席状況、授業への取り組み姿勢等を勘案し評価                                         |       |                        |         |
| 使用ソフト<br>テキスト | 都度、プリント等配布。ポートフォリオ作成に使用するソフトは主にInDesign                        |       |                        |         |