

2024 科目ガイド

[昼間部総合デザイン科ビジュアルデザイン専攻]

2024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		
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	
専門課程一部 総合デザイン科 ビジュアルデザイン専攻 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
		3DCG I	必			3	3		
		3DCG II	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			

2024		区分	必修	対象	1部SV科1年
科目名	情報デザイン I				
開講期	前後期	単位数	3H		
講師名	関 貴尚				
授業概要	<p>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けられたのかを学ぶことが不可欠となる。</p> <p>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。</p>				
授業計画	回数	主題・目的	授業予定		
前期	1	オリエンテーション	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「ビデオ：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。				
テキスト 参考書	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。				

2024

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"> ・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。 ・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。 		
授業計画	回数	主題・目的	概要
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	<ul style="list-style-type: none"> ●以下のテーマについて、ゲストを招いて話を伺う。 ・日本のデザイン史 ・ブランディング ・広告 ・タイポグラフィ ・サインデザイン ・エディトリアルデザイン ・イラストレーション 等 ●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 ●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。
	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 参考書			

2024

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	時間数	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、クリエイティブの方で課題解決を行う能力を養う。 ●チームでの課題解決やディレクション能力、表現の可能性を広げる。後期はデザイン校との混合チームで課題に取り組む。 ●課題の評価は、適切な成果が想定できることや、十分な分析、既視感のない斬新なアイデアをより高く評価。 【目標】課題の発見→調査と分析→アイデアの拡張と吟味→プロトタイプング→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	主題・目的	概要
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/自分を表す作品とキャッチコピーで自己紹介。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 20点満点》
	6	プロトタイプ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	学内コンペ①	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
	8	学内コンペ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
	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》《課題提出 30点満点》
	10	社会課題解決ワークショップ②	レビュー《ゲスト講師》
	11	学内コンペ③	最終作品レビュー&ブラッシュアップ《課題提出 30点満点》
	12	チームング	チーム制作について振り返り
	13	ブランド構築①	チームによる会社ごっこ。経営理念(PMW)、事業内容を検討する
	14	ブランド構築②	チームによる会社ごっこ。ブランドガイドライン作成。 《課題提出 20点満点》
	15	総括	ブランド構築、チームによる発表と講義全体の振り返り
評価方法	授業出席率含む平常点：50% 課題評価：50%		
使用ソフト テキスト	プレゼンテーション作成ソフト（PowerPoint、Keynote、GoogleSlideなど）※最終的にPDFでスライドの書き出し・提出できれば作成ソフトはなんでも構いません。		

PC、筆記用具

2024

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	時間数	3H	
講師名	福留 千晴			
授業概要	<p>どのようなデザインを企画し、それがどのような課題解決になるのか？ 日本各地の事例と、いま必要なソーシャルデザイン的アプローチや課題解決手法を学びながら、以下の視点・スキルの習得を目指します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題把握力 ・マーケティング力 ・プレゼンテーション力 <p>また年間を通して4名のゲスト講師をお呼びし、各地の事例についてお話をいただきながら、実際の地域課題に対して企画プレゼンを行う演習も想定しています。 (連携先調整中*昨年度は鹿児島県大隅半島の事業者と連携)</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	本講義の目指すもの・講師紹介・各地の事例紹介等	PC、筆記用具
	2	ゲスト①	ゲスト講師①(講演)	
	3	マーケ①	マーケティングの基礎(1)	
	4	マーケ②	マーケティングの基礎(2)	
	5	マーケ③	マーケティングの基礎(3)	
	6	ゲスト②	ゲスト講師②(講演・課題のオリエン)	
	7	ワーク①	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	8	ワーク②	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	9	ワーク③	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	10	ワーク④	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	11	ワーク⑤	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	12	模擬ブレ	模擬プレゼン	
	13	プレゼン	プレゼン本番	
	14	振り返り	プレゼン振り返り	
	15	前期総括	前期総括	
後期	1	オリエン	後期実施に向けたオリエン	PC、筆記用具
	2	ゲスト①	ゲスト講師①(講演)	
	3	企画ブレ①	企画づくりの基礎(1)	
	4	企画ブレ②	企画づくりの基礎(2)	
	5	企画ブレ③	企画づくりの基礎(3)	
	6	ゲスト②	ゲスト講師②(講演・課題のオリエン)	
	7	ワーク①	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	8	ワーク②	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	9	ワーク③	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	10	ワーク④	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	11	ワーク⑤	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり	
	12	模擬ブレ	模擬プレゼン	
	13	プレゼン	プレゼン本番	
	14	振り返り	プレゼン振り返り	
	15	後期総括	後期・年間総括	
評価方法	出席率、講義中の参加・関与度、課題提出率、課題内容、授業内容の理解度			
使用ソフト テキスト	<p>「自分の壁」(養老孟司) 「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」(田中淳一)</p>			

2024

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) 課題作品内容掲示	
	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) 課題作品内容掲示	
	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 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) Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop), Resolume, Styly			

2024

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) 課題作品内容掲示	
	7	PM	ワークフロー演習⑤(PM中級編)	
	8	PM	特別講義	
	9	PM	特別実習	
	10	PM	企画会議① 課題制作作業①	
	11	PM	企画会議② 課題制作作業②	
	12	PM	課題中間発表 課題制作作業③	
	13	PM	課題制作作業④	
	14	PM	作品発表会	
	15	PM	作品発表会(予備)、前期総括	
後期	1	VR/AR	講義(VR, AR中級編)	PC
	2	VR/AR	講義(VR, AR中級編) □	
	3	VR/AR	ワークフロー演習①(VR, AR中級編)	
	4	VR/AR	ワークフロー演習②(VR, AR中級編)	
	5	VR/AR	特別講義	
	6	VR/AR	ワークフロー演習③(VR, AR中級編) 課題作品内容掲示	
	7	VR/AR	ワークフロー演習④(VR, AR中級編)	
	8	VR/AR	ワークフロー演習⑤(VR, AR中級編) 企画会議①	
	9	VR/AR	特別実習	
	10	VR/AR	課題制作作業① 課題中間発表①	
	11	VR/AR	企画会議② 課題制作作業②	
	12	VR/AR	課題中間発表② 課題制作作業③	
	13	VR/AR	課題制作作業④	
	14	VR/AR	作品発表会	
	15	VR/AR	作品発表会(予備)、後期総括	
評価方法	アンケート、受講姿勢、課題提出状況、課題成果物			
テキスト 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) Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop), Resolume, Styly			

2024

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) 課題作品内容掲示	
	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) 課題作品内容掲示	
	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			

2024

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	<p>基本的な撮影技術からデジタルプリント技術までを総合的に学ぶ授業です。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きます。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します。授業の進捗状況により内容を調整する事もあります。</p>		
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 拡張子の種類
	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 ヒストグラムの見方 トーンカーブ
	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 ルミノグラム
	7	講義	WB 光源の種類と色温度について RAW現像
	8	プリント	プリント出力 色空間 iccプロファイル カメラプロファイル
	9	講義	プリントチェック セレクト方法 組み写真
	10	撮影	街中スナップ/撮影のリズムを掴む テーマを設定してみる
	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 後期テーマ設定
	13	撮影	斜光、逆光の効果を理解する 光の色について
	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 光の方向
	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	縦位置横位置、正方形、パノラマ 比率による効果
	4	プリント	プリント出力復習 内容に合った色の表現 組み写真説明
	5	講義	後期テーマプリントチェック
	6	構図	水平、垂直、アオリ、平面構成
	7	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
	8	講義/撮影	フィルター効果 PL ND
	9	講義	後期テーマプリントチェック テーマに沿った組み写真
	10	講義	〃
	11	講義	紙の種類 額装と保存、作品の展示方法
	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	作品提出 組み写真10枚
	15	講評	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 参考書	そのつど紹介します。		

2024

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	単位数	3H
講師名	林 憲治		
授業概要	全ての写真は光と影で写ります。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思い通りの表現が出来るようになります。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スタジオ内で学びます。		
授業計画	回数	主題・目的	授業予定
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	各自好きな物を撮影
	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		
テキスト 参考書			

2024

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	<p>動画の制作について必要な知識を学ぶ。 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。</p>			
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		
評価方法	授業出席回数と提出課題の評価点			
テキスト 参考書	Adobe Premiere、AfterEffects			

2024

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	本郷 伸明			
授業概要	<p>広告映像のディレクターとはどんな仕事なのか？ 見た人を惹きつけ、心に「+」を生む映像とはどうすれば作れるのか？ そんな人を楽しませる映像表現の「極意」を、企画術、演出術、実制作を通して学ぶ授業。 なによりも「映像を作るって楽しい」と思ってもらえるように、基礎から応用まで僕なりの視点で伝えていく。 映像ディレクターとして世に出た時に最も必要な「柔軟な発想力」を鍛えます。</p>			
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	年間学習計画発表/講義：映像ディレクターに必要な「柔軟な発想力」とは/課題：面白いと思うアイデアのかけら集め	
	2	プレゼンテーション	集めたアイデアのかけらを発表&分析（自分の好きを知ろう）	課題提出
	3	講義（課題①）	みかんの理論（アイデアの変換法）/課題①発表	
	4	実制作	課題① 企画演出プラン制作作業/講義	
	5	実制作	課題① ビデオコンテ制作作業/講義	
	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1	課題①作品発表プレゼン&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2	課題①作品発表プレゼン&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/講義	
	11	実制作	課題② ビデオコンテ制作作業/講義	
	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1	課題②作品発表プレゼン&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2	課題②作品発表プレゼン&講評	課題提出
後期	1	ゲスト講義	講義：クリエイターを招いてゲスト講義	
	2	講義（課題③）	講義：記憶に残る映像には必ずある「インパクト」の作り方/課題③（チームで作る映像）発表	
	3	実制作	課題③（チームで制作） 企画演出プラン制作作業/講義	
	4	実制作	課題③（チームで制作） ビデオコンテ制作作業/講義	
	5	実制作	課題③（チームで制作） 実制作期間/講義	
	6	実制作	課題③（チームで制作） 実制作期間/講義	
	7	課題③プレゼン1	課題③作品発表プレゼン&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2	課題③作品発表プレゼン&講評/課題④（チームで作る映像）発表	課題提出
	9	実制作	課題④（チームで制作） 企画演出プラン制作作業/講義	
	10	実制作	課題④（チームで制作） ビデオコンテ制作作業/講義	
	11	実制作	課題④（チームで制作） 実制作期間/講義	
	12	実制作	課題④（チームで制作） 実制作期間/講義	
	13	実制作	課題④（チームで制作） 実制作期間/講義	
	14	課題④プレゼン1	課題④作品発表プレゼン&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2	課題④作品発表プレゼン&講評	課題提出
評価方法	出席と提出課題			
使用ソフト テキスト	after effects, premiere, photoshop, illustrator, など			

2024

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	田島 ふみ			
授業概要	<p>Adobe、下記ソフトの基本操作を学びます イラストレーター フォトショップ インデザイン</p> <p>イラストレーター→フォトショップ→（イラストレーター+フォトショップ）→インデザイン→（インデザイン+フォトショップ）のような流れで進行予定です Adobe Illustrator、Photoshop、inDesignを市販図書+実例を紹介しながら学びます</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）	PC・筆記用具
	2		イラストレーターの使い方	
	3		イラストレーターの使い方	
	4		イラストレーターの使い方	
	5		イラストレーターの使い方	
	6		イラストレーターの使い方	
	7		イラストレーターの使い方	
	8		イラストレーターの使い方	
	9		イラストレーターの使い方	
	10		イラストレーターの使い方	
	11		イラストレーターの使い方	
	12		イラストレーターの使い方	
	13		フォトショップの使い方	
	14		フォトショップの使い方	
	15		フォトショップの使い方	
後期	1		フォトショップの使い方	
	2		フォトショップの使い方	
	3		フォトショップの使い方	
	4		フォトショップの使い方	
	5		フォトショップの使い方	
	6		フォトショップの使い方	
	7		フォトショップの使い方	
	8		インデザインの使い方	
	9		インデザインの使い方	
	10		インデザインの使い方	
	11		インデザインの使い方	
	12		インデザインの使い方	
	13		インデザインの使い方	
	14		インデザインの使い方	
	15		インデザインの使い方	
評価方法	途中、内容に合わせた簡単な課題を出す予定です			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator、Photoshop、inDesign+市販図書+資料			

2024

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だが、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いく。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を使用します
	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、ツールの説明	
	4		Figmaの基本操作	
	5		サムネイル画像制作	
	6	Web演習1	シングルサイトのデザイン	
	7		ファイルの準備、スタイルの登録	
	8		各構造ごとのデザイン・提出	
	9	Web基礎2	Webサイトの情報や文書構造 (HTMLやCSSなどの概要)	
	10	HTML基礎	HTMLの基本構造やタグなどについて	
	11		VSCodeの基本操作	
	12	HTML演習	シングルサイトのHTMLマークアップ	
	13		基本のマークアップ	
	14		リンクや画像のマークアップ・提出	
	15	予備日		
後期	1	復習	後期の授業内容の説明、前期の復習	PCを使用します
	2	CSS基礎	CSSの基本やセレクタなどについて	
	3		文字や背景の装飾	
	4		背景画像、ボックスモデル	
	5		レイアウト (Flexbox・CSS Grid) など	
	6	CSS演習	シングルサイトのCSSコーディング	
	7		コーディングつづき・提出	
	8	Web基礎3	Web制作フローについて	
	9	課題	オリジナルサイトの制作	
	10		アイデア出し・ワイヤーフレーム	
	11		デザイン制作	
	12		デザイン制作つづき	
	13		コーディング	
	14		コーディングつづき・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します			
使用ソフト テキスト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome			

2024

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	<p>この授業では、Web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。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。</p> <p>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も盛り込んだWeb制作の課題を設定し、ノーコードツールにも触れながら、卒業制作などへの応用も視野に入れて学習する。</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、前年度の復習	PCを使用します
	2	Web応用1	レスポンスWebデザインについて	
	3	応用演習1	レスポンス対応のWebサイト制作	
	4		モバイル版のデザイン制作	
	5		構造とHTML・CSSの確認	
	6		ブレイクポイントとスタイル指定、提出	
	7	Web応用2	インタラクションデザインについて	
	8		CSSアニメーション・JavaScriptなどの解説	
	9	Web応用3	Webサイトの公開や運用について	
	10	Web応用4	Webアクセシビリティ・ユーザービリティ・UX・UIについて	
	11	応用演習2	Webサイトのデザイン改善	
	12		検討・分析	
	13		改善案のデザイン制作	
	14		改善案のデザイン制作つづき・提出	
	15	予備日		
後期	1	復習	後期の授業内容の説明、前期の復習	PCを使用します
	2	Web応用5	Webデザインの最新トレンドや技術などの紹介	
	3		STUDIOの解説	
	4		STUDIOの解説つづき	
	5	課題	プロモーションサイトの制作<前半>	
	6		課題の洗い出し・アイデア出し	
	7		プロトタイプ作成・提出	
	8	Web応用6	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します			
使用ソフト テキスト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome			

2024

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	<p>デザインの大きな役割である情報伝達。 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・課題を通して学習します。</p>			
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	出席率＋授業理解度・参加度＋課題評価（企画・デザイン）／プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop プリント配布 資料・書籍紹介			

2024

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	<p>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きます。 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きます。</p>			
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
	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
	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	出席率+授業理解度・参加度+課題評価 (企画・デザイン) / プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介			

2024	区分	必修	対象	I 部SV科3年
------	----	----	----	----------

科目名	アートディクション			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	上原 則博			
授業概要	<p>基礎段階を経た本科目は、デザイン領域からアートディクションという総合的な視点を学びます。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。</p>			
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 PC
	2	概論	アートディクションとは／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	出席率＋授業理解度・参加度＋課題評価 (企画・デザイン) / プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介			

2024

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	<p>デッサンやドローイング、スケッチ等を行い、造形表現の基礎を学ぶ。描くこと、モノの見方を通して空間や素材に対する感度を高め、表現の幅を広げることを目指す。授業の持参物として、スケッチブック、A4画用紙、鉛筆セット一式（6H～6B）、消し具、カッター、以上を毎週持参とするが、他に必要なものについては下記参照の事。詳細は授業内にて説明する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	イントロダクション	描くとは（ドローイング・ゲーム）	筆記用具
	2	練習	線を引く	
	3	練習	線・平面・立体について	
	4	練習	ドリル	
	5	デッサン1	球体	モチーフ
	6	解説	球体	課題
	7	デッサン2	自然物	モチーフ
	8	解説	自然物	課題
	9	デッサン3	ガラス製品	モチーフ
	10	解説	ガラス製品	課題
	11	ドローイング1	人物ドローイング	
	12	ドローイング2	私物ドローイング	モチーフ
	13	ドローイング3	イメージドローイング	
	14	ドローイング4	イメージドローイング	
	15	講評	前期に描いたものを振り返る	課題
後期	1	解説	色について	筆記用具
	2	ドローイング5	イメージドローイング（カラー）	描画材等
	3	ドローイング6	風景	
	4	解説	風景	課題
	5	デッサン4	工業製品	モチーフ
	6	解説	工業製品	課題
	7	デッサン5	自然物	モチーフ
	8	解説	自然物	課題
	9	練習	ドリル	
	10	ドローイング7	人物ドローイング	
	11	ドローイング8	イメージドローイング	
	12	ドローイング9	イメージドローイング	
	13	ドローイング10	イメージドローイング	
	14	ドローイング11	イメージドローイング	
	15	講評	まとめ	課題
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況を踏まえて総合的に評価。			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

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	表 公平			
授業概要	<p>さまざまな場所で目にする広告コピー。 商品が好きになってもらい、 商品売るための作戦を背負った言葉である。</p> <p>本授業ではコピーライティングを軸に、 デザインや映像制作においても役に立つ 言葉で伝えるための方法を学んでいく。</p> <p>広告において魅力的なビジュアルには 必ずメッセージ（言葉）が内包されている。 デザイナーを目指す人にも、 映像ディレクターを目指す人にも、 言葉による発想術を習得していただきたい。</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・自（他）己紹介	
	2	基礎知識	コピーライターの役割&お試しライティング	
	3	基礎知識	自分の好きなもののコピーを書いてみよう	
	4	基礎知識	身近なもののコピーを書いてみよう	
	5	基礎知識	このコピーはなぜ気になるんだろう？	
	6	基礎知識	アイデアとは？	
	7	発想法	アイデア発想について_1	
	8	発想法	アイデア発想について_2	
	9	基礎知識	コンセプトとは？	
	10	発想法	コンセプトメイキング_1	
	11	発想法	コンセプトメイキング_2	
	12	実制作	改めてコピーを書いてみよう_1	
	13	実制作	改めてコピーを書いてみよう_2	
	14	実制作	言葉からデザインする_1	
	15	総論	前期振り返り・一問一答	
後期	1	概要	後期講義概要・前期のおさらい	
	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	広告コミュニケーションの変遷	
	5	実制作	またまたコピーを書いてみよう_1	
	6	実制作	またまたコピーを書いてみよう_2	
	7	実制作	言葉からデザインする_2	
	8	事例紹介	最新広告事例	
	9	実制作	4コマシナリオ開発	
	10	基礎知識	CMプランニング_1	
	11	基礎知識	CMプランニング_2	
	12	実制作	プレゼン準備	
	13	実制作	プレゼン準備	
	14	実制作	プレゼンテーションしてみよう	
	15	総論	後期振り返り・一問一答	
評価方法	課題発表やワークショップへの積極的な取り組みを評価			
使用ソフト テキスト				

2024

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	<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の知識とスキルを身につける。 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。</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。</p>			
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			
	5	観察する	日常を観察する	
	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			
	9	考察する	展示を見にいき、レポートをまとめ提出する。	
	10	沢山考える	アイデアを沢山出せるようになる	
	11			
	12	可能性を知る	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	コードを知る	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ティブを作り、発表する	
	5			
	6	デバイスを知る	物理的なデバイスを用いた表現を理解する	
	7			
	8			
	9	制作する	デバイスによるインタラクティブを作り、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 テキスト	都度紹介します			

2024

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。 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			
	3	作る	実際に作品を作ってみる。発表をする	
	4			
	5	可能性を知る	どんなことができるのか、アイデアの裾野を広げる	
	6	考察する	展示を見にいき、レポートをまとめ提出する。	
	7		レポートの発表と講評	
	8			
	9	作る	実際に作品を作る。発表をする	
	10			
	11			
	12	コードを知る	プログラムによる表現を理解する	
	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			
	2	デバイスを知る	物理的なデバイスを用いた表現を理解する	
	3			
	4			
	5	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。	
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12		基本的にはアイデア出しと制作を行う。 就活に関する話やゲストを招いてのトークなど進捗に合わせて調整。	
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席 / 能動性 / アイデアの自由性			
使用ソフト テキスト	都度紹介			

2024

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が活用されています。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ものを自在に作れることを目指します(ソフトはBlenderを使用)。 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きます。 (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になります。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ります。 (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	ボクセルニワトリ
	2	基礎モデリング	マリオの土管、スター、ブロック、キノコ
	3	アニメ基礎	スライムのモデリングと簡単なアニメーション
	4	テクスチャ	宝箱モデリング、テクスチャ、HDRi
	5	モデリング	ポケモンのコイルのモデリング
	6	布シミュレーション	テーブルクロス、鯉のぼり
	7	パーティクル	ロケット
	8	配列	配列モディファイア、花、螺旋階段
	9	ラーメン	ラーメンのモデリング
	10	キャラモデリング	ローポリのクマのモデリング
	11	リギング	クマのモデルにボーン、ウェイト、アニメーション入れ。
	12	ショートケーキ	マテリアルの作り込み
	13	かぼちゃ	ハロウィンかぼちゃとおバケの¥のモデリング
	14	ローポリキャラ	ローポリの犬のモデリング
	15	部屋	部屋のモデリング
後期	1	シャンデラ	シャンデラのモデリング
	2	カエル	カエルのモデリング
	3	シェイプキー	モアイのモデリング
	4	アニメ顔1	モデリング
	5	アニメ顔2	モデリング
	6	アニメ顔3	髪の毛のモデリング
	7	エフェクト	エフェクト、パーティクル&ノード
	8	機能	ヘアー、グリースペンシル、物理
	9	スカルプト	スカルプト
	10	ワークサイクル	ウォークサイクル
	11	合成	VFX, 実写合成
	12	背景	背景シーン
	13	テクスチャアニメ	テクスチャアニメーション, カービィ
	14	自主課題	チュートリアル
	15	自主課題	チュートリアル
評価方法	提出物、授業、出席		
使用ソフト テキスト	Blender		

2024

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>これまでに身につけた基礎をいかし、2年目はより実践的・応用的な内容を行う。映像、ゲーム、イラスト等、実践する分野においてプロクオリティとして通用するものを目指す。</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、グッズ等様々です。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ます)</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。 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	ライティング1	ライティング、レンズの説明。シーンの試作。
	2	ライティング2	映画のワンシーンを選び、3DCGでライティングを再現する。
	3	ライティング3	制作
	4	ライティング4	制作
	5	スカルプト1	スカルプトによる顔の制作。説明、試作。
	6	スカルプト2	任意の写真をもとにオリジナルキャラクターの顔を制作。
	7	スカルプト3	制作
	8		制作
	9	基本機能	IK、ジオメトリノード、ノーマルマップのベイク、ラインアート
	10	模造1	ゲーム、映画、アニメ等から好きなアセットを選び模造する。
	11	模造2	制作
	12	模造3	制作
	13	イラスト	3DCGを活用してイラストの制作
	14	イラスト	制作
	15	イラスト	制作
後期	1	コンペ1	映像コンペ用のアセットの制作
	2	コンペ2	制作
	3	コンペ3	制作
	4	模擬授業1	学生による模擬授業
	5	模擬授業2	学生による模擬授業
	6	背景1	映像に使う背景として3DCGのアセットを制作
	7	背景2	制作
	8	背景3	制作
	9	背景4	制作
	10	キャラクター	オリジナルキャラクターの制作
	11	キャラクター2	制作
	12	キャラクター3	制作
	13	キャラクター4	制作
	14	短編映像	制作した背景上をオリジナルキャラクターをアニメーションさせる。
	15	短編映像	制作
評価方法	提出物、授業、出席		
使用ソフト テキスト	Blender		

2024

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	<p>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ーを自由に表現することが可能になった。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
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	筆記用具、PC
	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	
後期	1	演出の実践	作品のテーマ決め	筆記用具、PC
	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	
評価方法				
テキスト 参考書				

2024

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ペッション、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 テキスト	ソフト : Adobe After Effects、Illustrator、Photoshop テキスト : After Effects for アニメーション			

2024

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	同素材を使用した自由制作	
	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 テキスト	ソフト: Adobe After Effects、Illustrator、Photoshop			

2024

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	<p>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。 生徒の能力に合わせて幅広くサポートしていく。</p> <p>※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。</p>			
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ー講評／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 テキスト	After effects, premiere, photoshop, illustrator等映像関連ソフト			

2024

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	横山 淳平			
授業概要	<p>就職活動を見越した様々な形式のポートフォリオ（ファイリング、Web、映像など）を制作。</p> <p><前期>-----</p> <p>①ベーシックなポートフォリオ制作からスタートし基本的な作成のルールを学習。 ②課題ではない自主制作により、制作過程のすべての工程を残しポートフォリオの材料とする。 ③ノーコードWeb作成サービス「STUDIO」を使ってポートフォリオサイト作成</p> <p><後期>-----</p> <p>④ショートなムービーポートフォリオ作成。読ませるのではなく魅せることに注力。 ⑤初期のベーシックなポートフォリオから形状、見せ方などオリジナリティの高い2.0を作成し、実際の就職活動でライバルと戦えるものを作成。 ⑥紙、Web、動画の統一感を出し、すべてが連動するポートフォリオを完成させる</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ポートフォリオ1.0	A4ベーシック／ポートフォリオとは・ガイド	PC
	2		作品ページ・InDesign・データ・PDF化	PC
	3		プロフィールページ	PC
	4		作成&チェック	PC
	5		作成	PC
	6		提出&【学生投票】	PC
	7	自主課題	自分の進みたい将来の方向性の作品制作	PC
	8		作成（アイデア出し・ラフ・制作過程をすべて残す）	PC
	9		作成&チェック	PC
	10		完成	PC
	11	Web Portfolio	STUDIOでのWebポートフォリオ作成／操作説明	PC
	12		作成	PC
	13		作成&チェック	PC
	14		作成	PC
	15		提出&【学生投票】	PC
後期	1	動画ポートフォリオ	60秒以内のムービー型／読ませず魅せる	PC
	2		作成	PC
	3		作成&チェック	PC
	4		Webに入れ込み完成	PC
	5	ポートフォリオ2.0	形状・見せ方などオリジナリティの高いポートフォリオ	PC
	6		作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	7		作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	8		作成&チェック	PC
	9		作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	10		完成	PC
	11	2025ポートフォリオ	ファイル・Web・動画、最終形態へのブラッシュアップ	PC
	12		作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	13		作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	14		作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	15	審査	提出&【学生投票】	PC
評価方法	課題の提出とクオリティ、出席、学生間での投票評価で算出。			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop/InDesign/PremierePro 他、Webポートフォリオ作成サービス			