

2026

2026 科目ガイド

[総合デザイン科 ビジュアルデザイン専攻]

2026年度 昼間部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	
教科目、必修・選択の別及び種別										
専門課程 一部総合デザイン科 ビジュアルデザイン専攻	講義・演習・実習科目	特別講義・HR	必	講義	3		3		3	
		情報デザインⅠ	必	講義	3	3				
		情報デザインⅡ	必	講義			3	3		
		情報デザインⅢ	必	講義					3	3
		新映像演習Ⅰ	必	演習	3	3				
		新映像演習Ⅱ	必	演習			3	3		
		新映像演習Ⅲ	必	演習					3	3
		映像演習Ⅰ	必	演習	3	3				
		映像演習Ⅱ	必	演習	3	3				
		メディア基礎	必	実習	2	2				
		映像演習Ⅲ	必	演習			3	3		
		デジタルスキル	必	実習	2	2				
		デジタルデザインⅠ	必	実習			2	2		
		デジタルデザインⅡ	必	実習					2	2
		デザインリテラシーⅠ	必	演習	3	3				
		デザインリテラシーⅡ	必	演習			3	3		
		アートディレクション	必	演習					3	
		ドローイング	必	実習	2	2				
		シナリオライティング	必	実習	2	2				
		インタラクティブアート	必	実習			2	2		
		メディアアート	必	実習					2	2
		3DCGⅠ	必	実習			2	2		
		3DCGⅡ	必	実習					2	2
	ディレクション演習	必	演習					3	3	
	アニメーションⅠ	必	実習			2	2			
	アニメーションⅡ	必	実習					2	2	
	ビジュアルデザインゼミ	必	演習					3	6	
	キャリアデザイン	必	演習			3	3			
	特別科目	集中授業	選	実習	2		2		2	
		学外研修	選	実習	2			2		2
		海外研修	選	実習			2			
		作品展(進級・卒業)	選	実習		2		2		2
		各期単位数			26 単位	23 単位	26 単位	23 単位	26 単位	23 単位
		年間単位数合計			49 単位 1,200 時間相当		49 単位 1,200 時間相当		49 単位 1,200 時間相当	

必は必修 選は選択科目

各学年学期、定められた単位数を履修すること。総合デザイン科においては、1 年間に履修する授業科目の上限は上記のとおり。単位未取得の場合は、再履修、再試験または補修授業、特別課題のいずれかを合格することで単位取得を認める。必要な科目単位数を取得していても、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。

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	<p>本講義では、「メディア」について考える。メディアというとマスメディアやソーシャルメディアなどが馴染み深いものではあるが、情報を伝達するとき空気のようにまわりついてきて、切り離すことができない要素がメディアである。そのメディアがどんなものなのか理解し、そのメディアによって社会や人々の感情がどのように動かされてきたのか考察する。そのため、本講義では、ファッション、アイドル、戦争、死、政治などを、メディア(新聞、ラジオ、テレビ、インターネットなど...)の視点から読み解く。</p> <p>なお、本講義では、Swingのフォーム機能を使って、授業中に質問やコメントを募集する場合がある。本講義を履修することによって以下の能力を修得することを目指す。</p> <p>1)メディア特性を知り、自らの制作に活かす。 2)メディアという観点から分析・観察する視点を獲得する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	イントロ	オリエンテーション	
	2	講義	情報デザインのすすめ	
	3	イントロ	「メディア」とは(メディアの概念・種類)	
	4	講義	スポーツとメディア1	
	5	講義	スポーツとメディア2	
	6	講義	ファッションとメディア1	
	7	講義	ファッションとメディア2	
	8	講義	アイドルとメディア1	
	9	講義	アイドルとメディア2	
	10	講義	SNSというメディア	
	11	講義	戦争とメディア1	
	12	講義	戦争とメディア2	
	13	講義	映画『ドントルックアップ』から考える1	
	14	講義	映画『ドントルックアップ』から考える2	
	15	講義	震災とメディア	
後期	1	イントロ	前期の復習(メディアとは)	
	2	講義	メディアと技術革新	
	3	講義	死とメディア	
	4	講義	政治とメディア1	
	5	講義	政治とメディア2	
	6	講義	ジョージ・オーウェル小説『1984年』から考える	
	7	講義	映画「監視資本主義 デジタル社会がもたらす光と影」	
	8	講義	メディアと情動	
	9	講義	映画『スポットライト』から考える1	
	10	講義	映画『スポットライト』から考える2	
	11	講義	アートとメディア1	
	12	講義	アートとメディア2	
	13	講義	差別とメディア	
	14	講義	ジェンダーとメディア	
	15	授業内課題	メディアに支配されないために	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

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	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	<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。 <ul style="list-style-type: none"> ・日本のデザイン史 ・ブランディング ・広告 ・タイポグラフィー ・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				
評価方法				
使用ソフト	テキスト			

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、クリエイティブの力で課題解決を行う能力を養う。</p> <p>●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。</p> <p>●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。</p> <p>【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	主題・目的	概要	持参物
前期				
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。	PC、筆記用具
	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	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(PMVV)、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、チームよる発表と講義全体の振り返り	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

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、どのような課題解決を目指すのか？ 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。 ・本質的な課題の把握 ・企画マーケティング ・プレゼンテーション</p> <p>また年間を通して4～5名のゲスト講師をお呼びし、事例等についてお話いただきながら、実際の地域や企業の課題に対してグループごとに企画プレゼンを行う演習も前期・後期それぞれで予定しています。</p> <p><昨年度事例*敬称略> 前期演習:NPO法人たがやす(鹿児島県)、後期演習:深井醤油株式会社(埼玉県) ゲスト講師:平原礼奈(ダイバーシティデザイナー)、田中誠(アートディレクター)、田中淳一(クリエイティブディレクター)</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	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	ゲスト講義①	ゲスト講義①講演	
	3	座学①	マーケティング基礎(1)	
	4	座学②	マーケティング基礎(2)	
	5	座学③	マーケティング基礎(3)	
	6	ゲスト講義②	ゲスト講義②講演・課題オリエン	
	7	グループワーク①	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	8	グループワーク②	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	9	グループワーク③	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	10	グループワーク④	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	11	グループワーク⑤	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	12	模擬プレゼン	模擬プレゼンとフィードバック	
	13	プレゼン	プレゼンとフィードバック	
	14	振り返り	プレゼンの振り返り	
	15	前期総括	前期総括	
後期	1	オリエンテーション	後期講義に向けたオリエン	PC、筆記用具
	2	ゲスト講義①	ゲスト講義①講演	
	3	座学①	企画づくり基礎(1)	
	4	座学②	企画づくり基礎(2)	
	5	座学③	企画づくり基礎(3)	
	6	ゲスト講義②	ゲスト講義②講演・課題オリエン	
	7	グループワーク①	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	8	グループワーク②	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	9	グループワーク③	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	10	グループワーク④	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	11	グループワーク⑤	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	12	模擬プレゼン	模擬プレゼンとフィードバック	
	13	プレゼン	プレゼンとフィードバック	
	14	振り返り	プレゼンの振り返り	
	15	後期・年間総括	後期・年間総括	
評価方法	出席率、講義中の参加および関与度、課題提出率、講義内容および課題内容の理解度			
使用ソフト テキスト	「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)			

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	主題・目的	概要	持参物
前期	1	PM	講義(PM初級編)	ああああ
	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)	
	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			
使用ソフト テキスト	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック) Adobe Creative Cloud(Premiere,After Effectsd,Illustrator,Photoshop),Resolume, Styly			

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	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			
使用ソフト テキスト	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック) Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop), Resolume, Styly			

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	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			
使用ソフト テキスト	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック) Adobe Creative Cloud(Premiere,After Effects,Illustrator,Photoshop), Resolume , Styly			

科目名	映像演習 I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	松井 寛泰			
授業概要	<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	主題・目的	概要	持参物
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			
使用ソフト テキスト	そのつど紹介します。			

2026

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	<p>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。</p>			
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	光源の大きさや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	出席日数、理解度、プレゼンテーション、課題評価			
使用ソフト テキスト	授業資料をPDFで配布予定。Adobe Creative系ソフト、Microsoft Office系ソフト、			

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	主題・目的	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③（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			

2026

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	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	授業説明・動画の知識・成り立ちなど	
	2	映像基礎	動画撮影の方法(業務用カメラなどの説明)	
	3	撮影基礎	撮影方法について	
	4	演習①	簡単な動画の編集①・Premiereの説明	
	5		タイトル・音を入れる	
	6	演習②	動画編集②(音に合わせて繋ぐ)	
	7		動画の加工(スローモーションや色補正など)	
	8	課題1	動画編集③(アクション繋ぎ)	
	9		動画編集③つづき	
	10		動画編集③つづき(オーディオチャンネルの選択)	
	11		動画編集③提出(オーディオエフェクト・ダイナミクス操作など)	
	12		絵コンテについて	
	13	課題2	街紹介動画について	
	14		街紹介動画つづき	
	15	予備日	//	
後期	1	AE基礎1	トラックターの使い方	
	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	AE基礎3	テキストアニメーションについて	
	7		//	
	8	AE演習①	アニメーションの組み合わせ	
	9		//	
	10		その他機能について	
	11	課題3	アニメーション制作	
	12		//	
	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			
使用ソフト テキスト	Premiere、AfterEffects、Illustrator、Photoshop等			

科目名	デジタルスキル			
開講期	前期		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びます Illustrator(イラストレーター)、Photoshop(フォトショップ)、Dimension(ディメンション)、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ます。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ソフトウェア基礎学習	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	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習	
	3	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習	
	4	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習	
	5	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習	
	6	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 操作反復練習	
	7	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - デザイン実務練習	
	8	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - デザイン実務練習	
	9	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - デザイン実務練習	
	10	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - Dimension	
	11	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - Dimension	
	12	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 基礎作品制作	
	13	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 基礎作品制作	
	14	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 基礎作品制作	
	15	ソフトウェア基礎学習	Illustrator・Photoshop基礎 - 基礎作品制作	
後期	1	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習	PC・筆記用具
	2	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習	
	3	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習	
	4	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習	
	5	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - 操作反復練習	
	6	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - ロトスコープ	
	7	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - ロトスコープ	
	8	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - Character Animator	
	9	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - Character Animator	
	10	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - Character Animator + OBS	
	11	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - Character Animator + OBS	
	12	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - 応用作品制作	
	13	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - 応用作品制作	
	14	ソフトウェア応用練習	Illustrator・Photoshop応用 - 応用作品制作	
	15	ソフトウェア応用練習	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 テキスト	Adobe Illustrator、Photoshop、Dimension、Character Animator、OBS など			

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デザインの基礎を身につける。AIツールが普及した今だからこそ、Webの仕組みやデザインの原則を自分のものに行っている基礎力が、表現の自由度と応用力に直結する。</p> <p>映像やグラフィックを専門とするクリエイターにとっても、Webの仕組みを理解することは、自らの表現を発信・展開する力に直結する。AIが制作を補助する時代だからこそ、何を・どこで・どのように届けるかを判断するプロデュース力が、クリエイターとしての強みになる。</p> <p>前期は、Webサイトの構造や仕組みを理解しながら、演習や課題を通じてWebデザインの基本ツールに触れる。後期は、一連のWebサイト制作を通じて、知識を実践のなかで定着させていく。</p> <p>授業では、FigmaとVisual Studio Codeを使用する。</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、Figmaの基本操作	〃
	4	〃	アイコン・イラスト作成	〃
	5	〃	バナー・サムネイル画像作成・提出	〃
	6	Web演習1	シングルサイトのデザイン	〃
	7	〃	制作・提出	〃
	8	Web基礎2	Webサイトの情報や文書構造(HTMLやCSSなどの概要)	〃
	9	HTML基礎	HTMLの基本構造やタグなどについて	〃
	10	〃	VSCodeの基本操作	〃
	11	HTML演習	シングルサイトのHTMLマークアップ	〃
	12	〃	基本のマークアップ	〃
	13	〃	リンクや画像のマークアップ・提出	〃
	14	Web演習2	Webサイトの公開方法	〃
	15	予備日		〃
後期	1	CSS基礎1	後期の授業内容の説明、CSSの基本やセレクトタなどについて	PCを使用します
	2	〃	文字・文章の装飾、色をつける、背景画像	〃
	3	〃	幅・高さ、余白、枠線、リスト、クラス・ID	〃
	4	CSS演習1	テーマに沿ったカスタマイズ・提出	〃
	5	CSS基礎2	レイアウト(Flexbox、CSS Grid)	〃
	6	〃	レイアウト(Position)、ナビゲーション	〃
	7	CSS演習2	シングルサイトのCSSコーディング	〃
	8	〃	コーディングつづき・提出	〃
	9	Web演習3	オリジナルサイトの制作	〃
	10	〃	デザイン制作	〃
	11	〃	デザイン制作・提出	〃
	12	〃	コーディング	〃
	13	〃	コーディングつづき	〃
	14	〃	ブラッシュアップ・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			

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」で学んだ内容を基に、さらに学習を深める。Webデザインの知識を強化し、実践的なスキルの習得にも取り組む。</p> <p>後期は、最新のトレンドを踏まえ、クリエイティブな仕事やプロジェクトで活かせるスキルを学ぶ。具体的には、UX（ユーザーエクスペリエンス）デザインのプロセスを取り入れたWebサイトの改善、ノーコードツールの活用など、卒業後も役立つWebデザインの応用力を養う。</p> <p>授業では、FigmaやVisual Studio Codeを使用する。</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	Webアクセシビリティ・ユーザービリティ・UXについて	〃
	3	応用演習1	Webサイトのデザイン改善	〃
	4	〃	検討・分析	〃
	5	〃	改善案のデザイン制作	〃
	6	〃	プレゼン・提出	〃
	7	Web応用2	レスポンスWebデザインについて	〃
	8	応用演習2	レスポンス対応のWebサイト制作	〃
	9	〃	モバイル版のデザイン制作	〃
	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・提出	〃
	12	Web応用3	インタラクションデザインについて	〃
	13	応用演習3	CSSアニメーション・JavaScriptなどの解説とワーク	〃
	14	〃	つづき・提出	〃
	15	予備日		〃
後期	1	Web応用4	UIデザインとWebデザインの違いについて	PCを使用します
	2	応用演習4	アプリ画面の作成	〃
	3	〃	Figmaでのアプリ3画面の作成	〃
	4	〃	プロトタイプ作成・提出	〃
	5	Web応用5	Webデザインの最新トレンドや技術などの紹介	〃
	6	応用演習5-①	ノーコードツールの解説とワーク	〃
	7	〃	STUDIOでの作成	〃
	8	〃	提出	〃
	9	応用演習5-②	ネットショップの解説とワーク	〃
	10	〃	STORESでのネットショップ作成	〃
	11	〃	提出	〃
	12	Web応用6	その他、最新トレンドに応じたトピックと実践	〃
	13	〃	トピックと実践①	〃
	14	〃	トピックと実践②	〃
	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			

2026

区分

必修

対象

I部SV科1年

デザインリテラシー I

科目名

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。
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
基本法則から応用までを演習・課題を通して学習します。

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	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	「視覚表現とイメージとイメージ」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

Adobe Illustrator/Photoshop プリント配布 資料・書籍紹介

テキスト

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	田島 ふみ			
授業概要	<p>まず初めに、こちらから指定したテーマに沿ったデザインをしていただきます そのあとは、生徒自身で設定したテーマに沿ったデザインをしていただきます 1つのテーマ(ブランド等のクライアント)を設定し、 ロゴ・印刷物・グッズ・コンセプトBOOK等を制作。 一連の制作を通して、 一貫性を持った成果物を作ることを目的とします。</p> <p>(進み具合や、完成度によって、都度内容を変更する場合があります)</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		今後の授業の内容説明 + 指定したテーマで、タイトルロゴを作る-1	ノートパソコン 筆記用具 ラフが書けるスケッチブックや タブレットなど 各自必要なもの (後期も同様)
	2		指定したテーマで、タイトルロゴを作る-1	
	3		指定したテーマで、タイトルロゴを作る-2	
	4		指定したテーマで、インフォグラフィックを作る-1	
	5		指定したテーマで、インフォグラフィックを作る-2	
	6		指定したテーマで、インフォグラフィックを作る-3	
	7		講評	
	8		このあたりから自分ブランドづくりに入ります	
	9		任意のクライアントを設定する、資料集め&媒体資料作り	
	10		任意のクライアントを設定する、資料集め&媒体資料作り	
	11		任意のテーマのロゴ作り(3案くらい)-1	
	12		任意のテーマのロゴ作り(3案くらい)-2	
	13		任意のテーマのロゴ作り(3案くらい)-3	
	14		任意グッズの制作→入稿(生徒さんに実費負担があります)	
	15			
後期	1		媒体資料を進化させて、コンセプトBOOKをつくる	
	2		同上	
	3		同上	
	4		同上	
	5		同上	
	6		同上	
	7		同上	
	8		任意の告知物を作る(フライヤー、ポスター、バナーなど)	
	9		任意の告知物を作る(フライヤー、ポスターなど)	
	10			
	11		途中、実際の仕事紹介や、スケジュールが合えば外部講師を招きます	
	12		前期、後期の内容が入れ替わることがあります	
	13		進捗度合いによって、一部課題の増減があります	
	14			
	15		大講評会	
評価方法	課題提出とその精度			
使用ソフト テキスト	adobe イラストレーター、フォトショップ、インデザイン等			

2026

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/Mac
	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			

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>事物を一から描き、自分で表現することをデッサンなどの制作を通して学ぶ。造形力や創造力を養い、今後の課題に役立てることを目指す。授業初回の持ち物は筆記用具のみ。2週目以降の持ち物は、スケッチブック、デッサン用のA4サイズの画用紙、鉛筆セット一式(6H~6B)、消し具、カッター、削り屑を入れるためのゴミ袋など。その他持ち物については授業内で説明する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	2つのイメージ	観察して描くイメージ/想像して描くイメージ	筆記用具
	2	4つのイメージ	「点 線 面 立体」	上記の概要欄参照
	3	描いて観察する	「フロッターージュ」	
	4	描いて想像する	「バラバラなものを組み合わせて描く」	
	5	まとめ		
	6	ドローイング1	デッサン(鉛筆)球体	
	7	ドローイング2	デッサン(鉛筆)立方体	
	8	ドローイング3	デッサン(鉛筆)自然物	
	9	ドローイング4	デッサン(鉛筆)人工物	
	10	まとめ		
	11	ドローイング5	スケッチ(鉛筆)人	
	12	ドローイング6	スケッチ(鉛筆)風景	
	13	ドローイング7	スケッチ(鉛筆)組み合わせて描く①	
	14	ドローイング8	スケッチ(鉛筆)組み合わせて描く②	
	15	まとめ		
後期	1	ドローイング9	デッサン(鉛筆)手	
	2	ドローイング10	デッサン(鉛筆)工業製品	
	3	ドローイング11	デッサン(鉛筆)組み合わせて描く③	
	4	ドローイング12	デッサン(鉛筆)組み合わせて描く④	
	5	まとめ		
	6	光と色のイメージ	「ニュートンとゲーテ」	
	7	空気のイメージ	水性絵画から見えること	
	8	空間のイメージ	様々な遠近法	
	9	イメージの在り方①	作品研究	
	10	イメージの在り方②	作品研究	
	11	イメージの在り方③	作家研究	
	12	ドローイング13	イメージドローイング(2h)	
	13	ドローイング14	イメージドローイング(2h)	
	14	ドローイング15	イメージドローイング(2h)	
	15	まとめ		
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況をふまえて総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	なし			

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	佐仲 渉			
授業概要	<p>多様化する広告戦略に対応するためのマーケティング戦略を軸としたコトバからの発想としてのコピーライティング。広告における魅力的なビジュアルには、購買の動機づけを加速させるメッセージ(コトバ)が必ず内包されている。グラフィック、映像ともにコピーライティングによる発想法を習得し、広告制作へと導くためのカリキュラムである。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概説	2025年度の広告事情 前期講義の概要	筆記用具とPC
	2		コピーとは何ぞや? キャッチコピーを考えてみよう。	ノート
	3		各媒体の理解と各媒体におけるコピーについて。	全ての授業にて
	4		コンセプトメイクについて。	用意持参すること。
	5		コンセプトからのプロセス・ポイント。	
	6		ビジュアルとコピーの相関関係。	
	7		CMにおけるコピーについて①プランニング	
	8		CMにおけるコピーについて②ナレーション	
	9		CMにおけるコピーについて③スーパー、ジングルなど	
	10		代表的なコピー例について①	
	11		代表的なコピー例について②	
	12		代表的なコピー例について③	
	13		コピー創作①	
	14		コピー創作②	
	15		前期のまとめ	
後期	1		後期講義の概要	
	2		ネーミングについての解説、代表例など。	
	3		ネーミング開発①	
	4		ネーミング開発②	
	5		ネーミング開発③	
	6		CMプランニング TV	
	7		CMプランニング TV	
	8		CMプランニング ラジオ	
	9		コピー創作①	
	10		コピー創作②	
	11		コピー創作③	
	12		ビジュアル発想におけるコピー①	
	13		ビジュアル発想におけるコピー②	
	14		ビジュアル発想におけるコピー③	
	15		後期のまとめ	
評価方法	出席、授業態度、課題など総合的に判断。課題提出の日は絶対厳守。			
使用ソフト テキスト				

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			
	13	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	
	14	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	
	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ションを作り、発表する	
	5			
	6			
	7	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	
	8	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。	
	9			
	10			
	11	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。	
	12			
	13			
	14			
	15			
16		ゲストによるトークや、最後の課題の作成などを行う		
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			

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	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。		
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席 / 能動性 / アイデアの自由性			
使用ソフト テキスト	都度紹介			

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>3DCGは映画、CM、MV等の映像表現はもちろんゲーム、アニメーションはもちろんイラストやデザイン、あるいは建築、プロダクトなどさまざまな分野で使われています。</p> <p>本講義では3DCGの基礎を身につけ、表現の幅と質を高めることを目指します。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基本操作	ボクセルのニワトリ	
	2	モデリング基礎	簡易アセットを作る 土管、三角コーン、スター、コップ、椅子、机・・・	
	3	モデリング基礎2	ポケモンのディグダ、地面のテクスチャ、コイル	
	4	スライム	モデリング、テクスチャペイント、アニメーション	
	5	布シミュレーション	テーブルクロス、旗、鯉のぼり	
	6	ラーメン	モデリング基礎	
	7	パーティクル	粒子、雪、おむすび、ロケット噴射	
	8	ハロウィン	かぼちゃ、オバケのモデリング	
	9	マテリアル・テクスチャ	エフェクトと宝箱	
	10	キャラクター	ローポリのキャラクター制作ワークフロー	
	11	ローポリの動物	ローポリの動物をいくつか	
	12	シャンデラ	ポケモンのシャンデラを作る	
	13	カエル	チュートリアルによらず自分で形を作る	
	14	背景	教室、山、森、町などの簡単な背景モデリング+カメラとレンズの話	
	15	ショート動画	前回作った背景にキャラをのせて動画を作成	
後期	1	グリースペンシル	雪だるま	
	2	顔1	モデリング	
	3	顔2	作り込み	
	4	顔3	テクスチャ	
	5	顔4	髪	
	6	VFX	実写合成	
	7	テクスチャアニメーション	カービィ	
	8	スカルプト	スカルプトの機能の紹介	
	9	車	ハードサーフェスモデリング	
	10	ヘア	リアルな毛の表現	
	11	ジオメトリノード	ジオメトリノード基礎	
	12	アニメーションとカメラワーク	人体モデルにアニメーションをつける+カメラワーク基礎	
	13	物理シミュレーション	剛体、水、炎、軟体等のシミュレーション	
	14	手描き3DCG	テクスチャペイントを使った手描きでふうのスタイライズド表現	
	15	テスト	制限時間内にお題でモデリング	
評価方法	主に制作物、授業 ※自主制作物も反映することあり 普段の制作物の評価 の平均点に加点要素と減点要素の合計で計算			
使用ソフト テキスト	Blender			

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>今まで身につけた基礎力をいかし、より応用的・実践的な内容を行います。</p> <p>目的:3DCGのワークフローを身につけ、実践することができる 作りたいと思った映像表現を、制作することができる</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	波モディファイア	波、魚、絨毯、揺らめきの表現等	
	2	物理演算あれこれ	剛体、水、軟体、火、煙等の物理演算表現	
	3	ジオメトリノード	ジオメトリノードの基礎	
	4	減衰トラック	揺れモノの設定	
	5	スタイライズドな表現	手描きのテクスチャを使ったペイント	
	6	IKの設定とアニメーションアセット	IKの設定とmixamo、Rigifyzoo等のアニメーションアセットの活用	
	7	モーションキャプチャー	モーションキャプチャー基礎	
	8	スケッチモデリング	シーンのラフモデリングによる模写	
	9	ライティング再現	ライティングの応用、カメラ、レンズ	
	10	世界観のある背景1	コンセプトアート用のラフィラスト制作(自らの映像作品の素材として使えることを想定)	
	11	世界観のある背景2	モデリング	
	12	世界観のある背景3	仕上げ	
	13	キャラモデリング	手、体、服のモデリング	
	14	バーストショット1	スカルプト応用 ブラシ	
	15	バーストショット2	スカルプト	
後期	1	添削1	一つ下の学年の審査会の作品を添削	
	2	添削2		
	3	販売アセット制作1	Boothで出品	
	4	販売アセット制作2		
	5	3Dプリント1	プリント用のモデル制作	
	6	3Dプリント2	出力実習	
	7	模擬授業1	学生が講師になって模擬授業	
	8	模擬授業2		
	9	模擬授業3		
	10	模擬授業4		
	11	羽の表現	布シミュレーションを使った羽の表現	
	12	グリースペンシル2	グリースペンシルの応用表現	
	13	テクスチャ応用	Substance Painterのテクスチャ	
	14	ディスプレイス	カルシファーを例に炎の表現	
	15	テスト	制限時間内にお題でモデリング	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

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とは何か?」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。</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	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	
	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				
使用ソフト テキスト				

2026

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	<p>モーショングラフィック・モーシオ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の基礎操作を習得します。 映像における視覚効果の手法を学びます。 (進度によって内容を変更する場合があります)</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	PC、筆記用具
	2	AE基本2	モーシオンコントロール・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	モーシオ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	
	6	AE基本6	基本エフェクトの説明・制作	
	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	シェイプアニメ花・背景続き時間制御説明・制作	
	9	AE基本9	パペットアニメーションの制作(パペットピンツール)	
	10	AE基本10	トラッキングの説明(moca、トラッカー)	
	11	AE基本11	3D空間の制御(トランプカード裏表)	
	12	AE基本12	テキストを使ったモーシオンタイポグラフィ	
	13	AE基本13	情報伝達の手法・インフォグラフィックの制作	
	14	制作課題	動く名刺制作	
	15	制作課題	動く名刺制作・発表・講評	
後期	1	AE実践1	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)	
	2	AE実践2	エンドロールの制作(キーフレームとエクスペリション、モーシオンブラー)	
	3	AE実践3	視覚効果(雨降らし合成)	
	4	AE実践4	視覚効果(雨降らし合成2)	
	5	AE実践5	視覚効果(光と影の表現)	
	6	AE実践6	視覚効果(炎の表現)	
	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	視覚効果(誇張表現・アクションの視覚効果)	
	9	AE実践9	3D空間上での短編アニメーション1	
	10	AE実践10	3D空間上での短編アニメーション2	
	11	AE実践11	3D空間上での短編アニメーション3	
	12	制作課題	自己PR動画を作成	
	13	制作課題	制作時間	
	14	制作課題	制作時間	
	15	発表・講評	プレゼンテーション・講評総括	
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			

2026

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びます。 実践的な作品制作をします。 (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	AE制作1	リレー動画の作成説明・制作	PC、筆記用具
	2	AE制作2	リレー動画の作成 提出	
	3	AE制作3	同素材を使用したの自由制作「今日と明日のあいだ」	
	4	AE制作4	同素材を使用したの自由制作プレゼンテーション・講評	
	5	AE制作5	実写映像への合成グリーンバック撮影・マズルフラッシュ合成	
	6	AE制作6	実写映像への合成続き	
	7	AE制作7	実写映像への合成続き	
	8	AE制作8	実写合成発表・講評次回課題の説明	
	9	AE制作9	テーマ別ショートムービー1の作成(ホラー)	
	10	AE制作10	テーマ別ショートムービー1/プレゼンテーション・講評	
	11	AE制作11	テーマ別ショートムービー2の作成(ファンタジー)	
	12	AE制作12	テーマ別ショートムービー2/プレゼンテーション・講評	
	13	制作課題	CM/レクチャー・制作時間自分の好きな物・事をアピールするM)	
	14	制作課題	CM 制作時間	
	15	制作課題	CM/プレゼンテーション・講評	
後期	1	AE制作12	MV、リリックビデオの作成	
	2	AE制作13	制作時間	
	3	AE制作14	制作時間	
	4	AE制作15	MV、リリックビデオ/プレゼンテーション・講評	
	5	AE制作16	テーマ別ショートムービー3の作成(love)	
	6	AE制作17	テーマ別ショートムービー3/プレゼンテーション・講評	
	7	AE実践	キャラクターモーション	
	8	AE実践	キャラクターモーション続きテーマの考案	
	9	AE制作18	テーマ別ショートムービー4(テーマ交換/制作時間	
	10	AE制作19	テーマ別ショートムービー4/制作時間	
	11	AE制作20	テーマ別ショートムービー4/プレゼンテーション・講評	
	12	制作課題	アニメーション自由制作説明・絵コンテ作成	
	13	制作課題	制作時間	
	14	制作課題	制作時間	
	15	制作課題	プレゼンテーション・講評総括	
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			

2026

区分

必修

対象

I部SV科3年

科目名	ビジュアルデザインゼミ			
開講期	前後期		時間数	3H・6H
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	実制作	企画演出プラン制作作業	
	3	実制作	企画演出プラン制作作業	
	4	実制作	演出コンテ制作作業	
	5	実制作	演出コンテ制作作業	
	6	実制作	ビデオコンテ制作作業	
	7	実制作	ビデオコンテ制作作業	
	8	プレゼンテーション	企画プレゼンテーション	提出課題
	9	実制作	卒業制作実制作	
	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	実制作	卒業制作実制作	
	14	実制作	卒業制作実制作	
	15	プレゼンテーション	中間審査	提出課題
後期	1	実制作	卒業制作実制作	
	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	実制作	卒業制作実制作	
	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	実制作	卒業制作実制作	
	10	実制作	卒業制作実制作	
	11	プレゼンテーション	第一次完成プレゼンテーション	提出課題
	12	実制作	卒業制作実制作	
	13	実制作	卒業制作実制作	
	14	実制作	卒業制作実制作	
	15	プレゼンテーション	最終プレゼンテーション	提出課題
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			

科目名	キャリアデザイン			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	金澤 明日香			
授業概要	<p>本校キャリアセンターと連携し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等)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</p> <p>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。</p> <p><後期>-----</p> <p>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>④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。</p> <p>⑤紙とWebの統一感を出し、すべてが連動するポートフォリオ(ポートフォリオ2026)を完成させる</p> <p>⑥作成したポートフォリオを持って、キャリアセンターにて個別面談</p> <p>※通年で合計5回キャリアセンター職員からの講義あり(回数の変動あり)</p> <p>※授業中の個別相談・キャリアセンター利用可能(要許可)</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	初回ガイダンスキャリアセンター①	授業概要・講師/キャリアセンター紹介・授業説明・ポートフォリオとは	PC
	2	ポートフォリオ 1.0	ポートフォリオとは・ガイド・見本・現状の志望業界調査①	PC
	3		作品ページ・InDesign・データ・PDF化	PC
	4		プロフィールページ	PC
	5		作成&チェック	PC
	6		PDFデータ確認&進路相談①	PC
	7	自主課題	自分の進みたい将来の方向性の作品制作/ガイド	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		自主課題完成	PC
	11	キャリアセンター②	STUDIOでのWebポートフォリオ作成/操作説明/キャリアセンター講義	PC
	12	ブラッシュアップ	作成	PC
	13		作成&チェック	PC
	14		作成&チェック	PC
	15		ポートフォリオ 1.0提出&進路相談②	PC
後期	1	キャリアセンター③	キャリアセンター・武苅先生講義	PC
	2	ポートフォリオ 2.0	STUDIOでのWebポートフォリオ作成/操作説明・現状の志望業界調査②	PC
	3		作成	PC
	4		作成&チェック	PC
	5		作成&チェック	PC
	6		ポートフォリオ 2.0完成&チェック	PC
	7	ポートフォリオ 2026	作成/過去作ブラッシュアップ	PC
	8	個別面談①	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	9	個別面談②	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	10	個別面談③	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	11	キャリアセンター④	ファイル・Web 最終形態へのブラッシュアップ/キャリアセンター講義	PC
	12	キャリアセンター⑤	作成/過去作ブラッシュアップ/キャリアセンター講義	PC
	13	個別面談④	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	14	個別面談⑤	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	15	審査	ポートフォリオ 2026提出&進路相談③	PC
評価方法	課題の提出とクオリティ、出席を元に算出。			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop/InDesign 他、Webポートフォリオ作成サービス			