

【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(総合デザイン科ビジュアルデザイン専攻 3年制)

科目 区分	授 業 科 目	授業 時間数	うち 実務教員によ る授業	授業 時間数	うち シラバス添付	授業 時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	360					
講義	情報デザインⅠ	120					
講義	情報デザインⅡ	120	○	120			
講義	情報デザインⅢ	120	○	120			
実技	新映像演習Ⅰ	120	○	120	☆	120	
実技	新映像演習Ⅱ	120	○	120	☆	120	
実技	新映像演習Ⅲ	120	○	120	☆	120	
演習	映像演習Ⅰ	120	○	120	☆	120	
演習	映像演習Ⅱ	120	○	120			
演習	メディア基礎	120	○	120			
演習	映像演習Ⅲ	120	○	120	☆	120	
演習	デジタルスキル	120	○	120			
演習	デジタルデザインⅠ	120	○	120			
実技	デジタルデザインⅡ	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅠ	120	○	120			
実技	アートディレクション	60	○	60			
演習	ドローイング	120					
演習	シナリオライティング	120	○	120	☆	120	
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120			
実技	インタラクティブアート	120	○	120			
実技	メディアアート	120	○	120	☆	120	
演習	3DCGⅠ	120	○	120			
実技	3DCGⅡ	120	○	120			
実技	ディレクション演習	120	○	120			
実技	アニメーションⅠ	120	○	120	☆	120	
実技	アニメーションⅡ	120	○	120			
実技	総合ビジュアルデザインゼミ	180	○	180	☆	120	
講義	キャリアデザイン	120	○	120			
総授業時数		3,600		3,000		1,080	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2025

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	<p>近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。</p> <p>実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回数	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	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 Effectsd,Illustrator,Photoshop) ,Resolume , Styly			
教員紹介	プロジェクションマッピング、ライブコンサートのステージビジュアル、VR等を使用した新しい時代の映像表現を専門に手がけている。ビジュアルデザインスタジオの代表として活動中。実際の仕事に即したコンテンツの企画、制作の指導を行っている。			

2025

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	<p>近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。</p> <p>実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。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。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回数	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	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 Effectsd,Illustrator,Photoshop) ,Resolume , Styly			
教員紹介	プロジェクションマッピング、ライブコンサートのステージビジュアル、VR等を使用した新しい時代の映像表現を専門に手がけている。ビジュアルデザインスタジオの代表として活動中。実際の仕事に即したコンテンツの企画、制作の指導を行っている。			

2025

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	<p>近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。</p> <p>実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。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。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回数	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			
教員紹介	プロジェクションマッピング、ライブコンサートのステージビジュアル、VR等を使用した新しい時代の映像表現を専門に手がけている。ビジュアルデザインスタジオの代表として活動中。実際の仕事に即したコンテンツの企画、制作の指導を行っている。			

2025

区分

必修

対象

I部SV科1年

科目名	映像演習 I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	松井 寛泰		
授業概要	<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。</p> <p>講義と実技を交えながら一つのステップで知識と技術を身につけていきます。</p> <p>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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>		
授業計画	回数	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		
使用ソフト テキスト	そのつど紹介します。		
教員紹介	芸術写真家。海外のギャラリーにも作品が多数所蔵されており、国際的な評価を受けている。個展やグループ展を定期的に行う傍ら、本校講師として撮影技術を中心に実践的な指導を行っている。		

2025

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	<p>映像クリエイターとしての作家性を見出し高める事を目的とする。</p> <p>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セスと同様のワークフローに沿い自由に映像作品を制作。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。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	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	
	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（課題①）	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／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	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／講義	
	4	実制作	課題③ビデオコンテ制作作業／講義	
	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企画演出プラン制作作業／講義	
	10	実制作	課題④ビデオコンテ制作作業／講義	
	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等映像関連ソフト			
教員紹介	映像ディレクター。多摩美術大学情報デザイン学科卒。2007年MAZRI。2014年よりEPOCH Inc.に所属。現在はTHE DIRECTORS GUILD所属。			

2025

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	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。</p> <p>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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概説	2024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				
教員紹介	マッキンゼーエリクソン博報堂（後にマッキンゼーエリクソン）でコピーディレクター、博報堂プロダクツにてクリエイティブディレクターなどをつとめる。日本コカ・コーラをはじめソフトバンク、KFC、旭化成、マイクロソフト、CASIO等を担当。			

2025

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く。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	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オンを作り、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オンを作り、発表する。	
	6			
	7			
	8			
	9			
	10	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。		
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席 / 能動性 / アイデアの自由性			
使用ソフト テキスト	都度紹介			
教員紹介	様々なwebサイトをつくりつつ、魔法の美術館では作家として国内外の巡回展、仲間同士で毎年作品展を行うなど、多岐にわたって活動している。			

2025

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の基礎操作の習得を目的とする。</p> <p>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)</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	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	ソフト：Adobe After Effects、Illustrator、Photoshop			
テキスト	テキスト：After Effects for アニメーション			
教員紹介	タイトルデザイナー、VFX Artistとして活動中。映画やテレビのメインタイトルやエンドロールのデザイン及びVFX制作に携わる。			

2025

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	3H/6H	
講師名	本郷 伸明			
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。</p> <p>生徒の能力に合わせて幅広くサポートしていく。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	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	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			
教員紹介	2014年クリエイティブユニットTASS発足。同年、EPOCH Inc.所属。CM、WEBムービー、ミュージックビデオ、映画やTVのタイトルバックなどの映像制作を中心に、CDやDVDジャケットのアートディレクション、デザインなども手がけている。			