

都作成参考例【国及び都が定める添付資料①】

**実務経験のある教員等による授業科目の一覧表**  
(総合デザイン科ビジュアルデザイン専攻)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち実務教員による授業	授業時間数	うちシラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	360					
講義	情報デザインⅠ	120	○	120			
実技	新映像演習Ⅰ	120	○	120	☆	120	
演習	メディア基礎	120	○	120			
演習	映像演習Ⅰ	120	○	120			
演習	映像演習Ⅱ	120	○	120			
演習	デジタルスキル	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅠ	120	○	120			
演習	ドローイング	120					
演習	シナリオライティング	120	○	120	☆	120	
講義	情報デザインⅡ	120	○	120			
実技	新映像演習Ⅱ	120	○	120	☆	120	
演習	映像演習Ⅲ	120	○	120			
演習	デジタルデザイン	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120	☆	120	
実技	インタラクティブアート	120	○	120			
演習	3DCGⅠ	120	○	120			
実技	アニメーションⅠ	120	○	120			
講義	キャリアデザイン	120	○	120			
講義	情報デザインⅢ	120	○	120			2022年度より開始
実技	新映像演習Ⅲ	120	○	120			2022年度より開始
実技	デジタルデザイン	120	○	120			2022年度より開始
実技	アートディレクション	60	○	60			2022年度より開始
実技	メディアアート	120	○	120			2022年度より開始
実技	3DCGⅡ	120	○	120			2022年度より開始
実技	ディレクション演習	120	○	120			2022年度より開始
実技	アニメーションⅡ	120	○	120			2022年度より開始
実技	ビジュアルデザインゼミ	180	○	180			2022年度より開始
総授業時数		3,600		3,120		480	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2021

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 参考書	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)、VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック)			

2021

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	竹田 芳幸 / 室屋 慶輔			
授業概要	<p>ポスターやCMなど広告の言葉をつくるコピーライティング。それは、大喜利でもアートでもなく、商品を売るため、商品を好きになってくれるための言葉づくりである。</p> <p>本授業では、コピーライティングを題材に、デザインや映像製作でも役立つ、伝わるための企画術を学ぶ。</p> <p>また、伝わるための大切な要素である「興味を引くためのアイデア」を生み出すための発想法もトレーニングしていく。</p> <p>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役立つ、アイデアと伝え方を習得してもらいたい。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基礎知識	「コピーライティングって何？」&「他己紹介ワーク」	
	2	基礎知識	「とりあえずコピー書いてみよう」	
	3	発想法	「これにコピーをつけてみる」	
	4	発想法	「いいコピーを分析してみる」	
	5	基礎知識	「コピーライターとアートディレクター ①」 ゲスト アートディレクター	
	6	発想法	「身近なもののコピーを考えてみる」	
	7	基礎知識	「CMを企画する人」 ゲスト CMプランナー	
	8	発想法	「CMを企画してみる」	
	9	基礎知識	「デジタルという手段で面白いことを」 ゲスト コンテンツプランナー (仮)	
	10		「欲しいを考える」	
	11	実製作	「言葉からデザインを作る① コピーライティングしてみる」	
	12	実製作	「言葉からデザインを作る② 人のコピーをデザインしてみる」	
	13	基礎知識	「コピーライターとアートディレクター ②」 ゲスト アートディレクター	
	14	実製作	「言葉からデザインを作る③ もっとコピーライティングしてみる」	
	15	実製作	「言葉からデザインを作る④ 自分の言葉をデザインしてみる」 □	
後期	1	発想法	「コピーを書きやすくする頭の使い方①」	
	2	発想法	「コピーを書きやすくする頭の使い方②」	
	3	発想法	「クリエイティブの本質とは」	
	4	発想法	「言葉から企画をつくる①」	
	5	発想法	「言葉から企画をつくる②」	
	6	発想法	「言葉から企画をつくる③」 □	
	7	発想法	「自分に合う手法を探そう①」	
	8	発想法	「自分に合う手法を探そう②」	
	9	発想法	「自分に合う手法を探そう③」	
	10	基礎知識	「事例研究① (デコンストラクション)」	
	11	基礎知識	「事例研究② (デコンストラクション)」	
	12	基礎知識	「事例研究③ (デコンストラクション)」	
	13	実製作	「メッセージの伝え方」	
	14	実製作	「アイデアと課題解決」	
	15	実製作	「コピーと企画まとめ」	
評価方法				
テキスト 参考書				

2021

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 参考書	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)、VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック)			

2021

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>ビジュアルデザインの表現方法をさらに拡げるために、デザインの現場で必要な実践的なテクニックから実験的表現テクニックまで、Adobe IllustratorとPhotoshopを中心に授業を進めていく。 また、他のアプリケーションとも連携し、グラフィックデザインからモーショングラフィクスまで幅広く対応していく。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	前期授業内容の説明
	2	復習	Illustrator/Photoshop復習
	3	表現/テクニック	◎文字レイアウト◎文字の特殊効果
	4		◎画像の合成◎画像の特殊効果◎カテゴライズ
	5		
	6	講評	◎アナログ的表現 他
	7		◎印象的表現 他
	8		
	9	印刷の理解	デジタル入稿の現状
	10	講評	(入稿データ作成演習)
	11		特殊印刷データ作成方法
	12	作業の効率化	自動処理の使用法 他
	13	実践的解決	バージョン間によるトラブル解決方法
	14	講評	
	15	総括	まとめ
後期	1	オリエンテーション	後期授業内容の説明
	2	歴史	モーショングラフィクス映像紹介
	3	基礎	Illustrator/Photoshopを使用しての素材作り
	4		After Effectsによる基本操作
	5		
	6	表現方法	エフェクト
	7	テクニック	音と映像
	8		エクスペッション
	9	講評	
	10		他
	11		(ゲストレクチャ予定)
	12		
	13		
	14	講評	
	15	総括	まとめ
評価方法	授業理解度・参加度+課題評価		
テキスト参考書	プリント配布 書籍紹介		