

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表  
(ビジュアルデザイン科)

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			2020年度開講せず
演習	ドローイング	120					2020年度開講せず
演習	映像演習Ⅰ	120	○	120			2020年度開講せず
演習	映像演習Ⅱ	120	○	240			2020年度開講せず
実技	新映像演習Ⅰ	120	○	120			2020年度開講せず
実技	映像表現	120	○	120			2020年度開講せず
演習	シナリオライティング	120	○	120			2020年度開講せず
実技	映像編集演出	120	○	120			2020年度開講せず
演習	デジタルスキル	120	○	120			2020年度開講せず
講義	情報デザインⅡ	120	○	120			2021年度開校せず
実技	新映像演習Ⅱ	120	○	120			2021年度開校せず
実技	映像演習Ⅲ	120	○	120			2021年度開校せず
演習	デジタルデザイン	120	○	120			2021年度開校せず
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120			2021年度開校せず
実技	コンテンツ制作演習Ⅰ	120	○	120			2021年度開校せず
演習	3DCGⅠ	120	○	120			2021年度開校せず
実技	映画制作実習	120	○	120			2021年度開校せず
実技	進路プランニング	120	○	120			2021年度開校せず
講義	情報デザインⅢ	120	○	120			
実技	新映像演習Ⅲ	120	○	120	★	120	
実技	デジタルデザイン	60	○	60			
実技	アートディレクション	120	○	120			
実技	メディアアート	120	○	120			
実技	3DCGⅡ	120	○	120			
実技	アニメーション	120	○	120	★	120	
演習	ディレクション演習	120	○	120			
実技	総合ビジュアルデザインゼミ	180	○	180			
総授業時数		3,600		3,240		240	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2021

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 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V科3年

科目名	アニメーション			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	土屋 由貴			
授業概要	<p>映像作品を魅力的に仕上げる、また他者に情報を伝達するために必要な要素としてのモーショングラフィックスアニメーションの制作技法を学ぶ。            主な使用ソフトウェアはAdobe After Effectsである。            素材制作のためPhotoshop、Illustratorも適宜使用する。            基礎課題から始め、形や文字・絵を動かして映像作品を彩る面白さを体験し、映像制作を実践する。            一人一作品、自分独自の作品として仕上げることで企画発想力・表現力を磨いていくことを目指す。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ガイダンス	概要・スケジュール説明、スキル聞き取り	PC、過去の課題や作品
	2	練習課題	課題出題、AEの操作方法を確認、スキルチェック	PC
	3		課題制作	
	4		課題制作続き、鑑賞と講評	
	5	「魅力的な動き」について発表する	各自の考える「魅力的な動き」を持ち寄る リサーチ	
	6		リサーチ、発表資料制作	
	7		プレゼンテーション	
	8	課題01 「基本的な図形」のみを使用したMV風ショートムービー	課題の発表と説明 リファレンス紹介	
	9		企画構想	
	10		企画プレゼン	
	11		課題制作 AE 操作紹介・モーション参考作品紹介	
	12		課題制作	
	13		課題制作	
	14		課題制作	
	15		鑑賞と講評	
後期	1	課題02	課題の発表と説明 リファレンス紹介	
	2	映像作品のタイトルシーケンスを想定し 実写との組み合わせで テキストアニメーションを制作する	素材撮影	
	3		素材撮影	
	4		課題制作 シネマトグラフィアニメーション	
	5	課題制作		
	6	鑑賞と講評		
	7	課題03 デジタルサイネージを想定し自由制作	課題の発表と説明 リファレンス紹介 各自企画構想	
	8		課題制作 Illustrator素材 企画ヒアリング	
	9		課題制作	
	10		課題制作	
	11		課題制作 AE	
	12		課題制作	
	13		課題制作	
	14		課題制作	
	15	鑑賞と講評		
評価方法	課題提出、課題作品評価、課題制作過程評価、出席			
テキスト 参考書				