【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	○	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	★	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	★	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			
実技	インタラクティブアート	120	○	120			
演習	3DCG I	120	○	120			
実技	アニメーション I	120	○	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			
実技	新映像演習 III	120	○	120	★	120	
実技	デジタルデザイン	120	○	120			
実技	アートディレクション	60	○	60			
実技	メディアアート	120	○	120	★	120	
実技	3DCG II	120	○	120			
実技	ディレクション演習	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	
総授業時数		3,600		3,120		1,080	
卒業に必要な授業時数		3,600					

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

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。

この授業は、実習・実技形式が基本となる。

担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。

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

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。

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	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習得することを目的とする。		
	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。最終的にはあらゆる技術を組み合わせ、自分が表現したい写真が撮れるようになる事を目指す。		
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。		
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。		
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		
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。		

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	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、商品を守るための作戦を背負った言葉である。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。		
	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。言葉による発想術を習得することを目指す。		
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。		
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。		
授業計画	回	主題・目的	概要
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			
教員紹介	コピーライター。企業広告コピーや日本テレビで放送された「同期のサクラ」や「親バカ青春白書」など人気ドラマのキャッチコピーを数多く担当。		

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、もう一歩踏み込んだ技術習得や表現を学んでいく。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
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			
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。			

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	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。 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」を鍛えていくことを目的とする。 この授業は、実習・実技形式が基本となる。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。				
	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,illustrater, など				
教員紹介	映像作家。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。				

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ことを目的とする。			
	映像における視覚効果の手法を学ぶ。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	
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プレッション、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	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。			

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、もう一歩踏み込んだ技術習得や表現を学んでいく。 この授業は、実習・実技形式が基本となる。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
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 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			
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。			

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	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習得を目指すことを目的とする。			
	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く。進捗や状況に応じて臨機応変にカリキュラムを調整する。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
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	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	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	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			
	11		基本的にはアイデア出しと制作を行う。	
	12		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			
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。			

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	齋藤 渉			
授業概要	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。 能力に合わせて授業を実施していく。 映像クリエイターとしての作家性を見出し高めることを目的とする。 この授業は、実習・実技形式が基本となる。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	リエンターシヨ	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			
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。			