

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

職業実践専門課程 マルチメディアデザイン学科(2年制)

CG・Webデザイン専攻

※2017年度実績

教科目		概要	1年次	2年次
一般教養	一般教養	現代社会に対応した幅広い知識を一般教養を通して学習し、個々の未来に対する展望を広げ、主体性を養う。	○	
	デジタルデザイン概論	デザイン作業を行う上で欠かすことのできない発想の大切さや、デジタル技術を駆使した作品の制作および鑑賞に必要な基本的知識を学習する。	○	
	就職講座 I	就職を前提とした本校での学校生活の過ごし方や学習姿勢など社会人になるための基本を学ぶ。	○	
	就職講座 II	デザイン現場での採用の傾向、エントリーシート・履歴書の書き方、作品のプレゼンテーションおよび面接対策を学ぶ。		○
	企業研究	業界内の職種・組織の構成・採用側が求める人物像等についてリサーチするとともに、各自が希望する業種・職種について理解を深め、就職活動を進めていく上で目標を具体化していく。インターンシップ(企業研修)の事前指導も実施。		○
	英会話	初歩的な英語の運用能力を養う。	○	
	ベーシックデザイン	基本的なデザイン力を養うために不可欠な平面構成力を実習を通して身につけ、画面を構成するためのバランス力を養う。	○	
	色彩	色の基本的理論や特性を学習し、色彩による心理的効果や画面全体のトーンなどを意識した配色について学ぶ。	○	
	デッサン	静物・人物等のデッサンや透視図法の実習を通して、具体的な表現方法を習得するとともに洞察力を養う。	○	
	コンセプトメイキング	クライアントを意識したコンペ課題を通し、コンセプトの立て方、ものづくりの仕方を学ぶ。	○	○
	プレゼンテーション	クリエイターにとって最も重要な、第三者に企画や制作物のコンセプトをわかりやすく伝える能力を養う。	○	
	2DCG基礎	PhotoshopやIllustratorを基礎から学び、画像合成やテキストの制作方法など、様々な場面で対応できるビジュアル表現を身につける。	○	
	2DCG演習	基礎で学んだことを、WebデザインやCGなどの分野で活用できるよう、応用方法を学ぶ。		○
	動画編集	Webや放送などの分野で注目されている映像コンテンツ。これを制作する上で重要な発想の方法や、絵コンテの描き方、内容の組み立て方などを学ぶ。	○	
	映像制作	動画編集ソフトを用いて実践的な映像作品を制作する。3DCGを用いた合成映像や、モーショングラフィックスなどの制作方法を様々な課題制作の中で学ぶ。	○	○
	Webデザイン基礎	Webページを制作するために必要となるHTMLとCSSの基礎を学ぶ。また、Webクリエイター能力認定試験に対応した授業も行う。	○	
	Webデザイン応用	詳細にクライアントを想定したWebサイトを制作する課題を通じて、実践的な流れの中でWebデザイナーに必要な技術を習得する。	○	
	Webデザイン演習	Webサイト実装後の有効的な活用法をクライアントに提案する事を想定し、企画・コンサルティングを学ぶ。フルデバイス対応のサイト制作技術を習得する。		○
	3DCG基礎	映像作品における3DCG表現について考察し、効果的な使用方法について学ぶ。また、3DCG制作ソフトの基本的な使用方法について学習する。	○	
	3DCGモデリング	映像制作を見据えた3DCGモデリング、リギングについての学習。ライティング、カメラワークを含めた、総合的なオペレーションを習得する。		○
	3DCGアニメーション	物体の“動き”について観察、考察し、現実世界でのリアルな挙動を3DCGで再現するために必要な要素について学習する。		○
選択科目	Webインタラクティブ	移り変わりの早い業界のトレンドを研究し、新しい技術を取り入れたWebサイト制作を学習する。アニメーションや魅力的なモーションを取り入れたサイト制作を行う。		○ 1科目 選択
	3DCG制作	物理ベースレンダリングを使用した、フォトリアリスティックな3DCGの表現技法について学ぶ。モデリング及び質感設定についての考察、学習を中心とする。		
	映像表現演習 I・II	1年次で学んだ映像コンテンツ制作をさらに発展させる授業を行う。実写映像やCG作品をモチーフにして、パソコン上で音楽とミックスさせムービーやプロモーションビデオ作品を制作する。また、それをWebなどでも活用していくアイデアを学ぶ。		○

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

コンペ課題	担当講師の指導により応募するコンペを設定し、積極的に出品することにより自らのオリジナリティーを追求する。	○	○
前期課題制作	通常の授業を通して学んだ技能や発想を生かし、前期の総まとめとして課題作品を制作する。	○	○
後期課題制作	通常の授業を通して学んだ技能や発想を生かし、後期の総まとめとして課題作品を制作する。	○	
進級制作	一年間の節目として、各自の成果を問うべく課題を設定し、長期に渡り作品を制作し発表する。	○	
卒業制作	在学中に学んだ専門知識および技能を最大限生かし、2年間の集大成となるべき作品を、自ら設定したテーマに基づいて制作することにより、個々のメモリアルワークを完成させ発表する。		○
総履修時間		1,200	1,200

取得目標資格	在学时:CGクリエイター検定、Photoshopクリエイター能力認定試験、Illustratorクリエイター能力認定試験、色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパスなど
--------	--

※1年間で1,200単位時間、2年間で2,400単位時間学びます。

※時勢や企業のニーズにより、内容が変更になることがあります。