

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

専門課程 マルチメディアデザイン学科
CG・Webデザイン専攻 / Web・動画クリエイター専攻

授業科目名	区分		配当年次 ・学期	授業時数
	必修	選択		
ベーシックデザイン	○		1年・前期	60
Photoshop基礎	○		1年・前期	60
デザイン概論 I	○		1年・前期	60
Webコーディング基礎 I	○		1年・前期	30
Webコーディング基礎 II	○		1年・前期	60
映像制作基礎	○		1年・前期	60
Photoshop応用	○		1年・後期	30
UIデザイン	○		1年・後期	30
デザイン概論 II	○		1年・後期	60
Webコーディング応用 I	○		1年・後期	60
Webコーディング応用 II	○		1年・後期	30
映像制作応用	○		1年・後期	60
専門技術演習 I				
モーショングラフィックス		○	2年・前期	60
デジタルエフェクト				
専門技術演習 II				
CMS演習		○	2年・前期	60
ゲームエンジン演習				
専門技術演習 III				
Webインタラクティブ I		○	2年・前期	60
3DCGビジュアライゼーション I				
専門技術演習 IV				
Webインタラクティブ II		○	2年・前期	60
3DCGビジュアライゼーション II				
英会話	○		1年・前期	30
合 計				870

様式第 2 号の 3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	北海道芸術デザイン専門学校
設置者名	学校法人 美専学園

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画書(シラバス)を作成し、公表していること。	
(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)	
<p>■授業計画の作成</p> <ul style="list-style-type: none"> 各教科指導担当教員がシラバスを作成し教務部へ提出。 シラバス記載内容：指導担当者と実務経験/授業概要/到達目標/授業計画/評価方法/履修上の留意点等。 シラバスは、以下の PDCA サイクルに基づき策定。 <p>1 月：教育課程編成委員会で各専攻教育課程試案を提示、外部委員と意見交換。3 月：新年度教育課程に基づいて各教科の指導内容等を協議・確認する講師会議を実施。8 月：教育課程編成委員会で運用中の教育課程について状況を報告し、助言を踏まえ必要に応じ改善を実施。</p>	
<p>■授業計画の公表</p> <ul style="list-style-type: none"> 各専攻の教科目概要 PDF を公式 HP で公開 各専攻シラバスを公式 HP で公開 	
授業計画書の公表方法	https://www.bisen-g.ac.jp/about/public_data/
2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。	
(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要)	
<p>学則第 12 条・13 条に基づき以下の方法で認定。</p>	
<p>■各教科の履修認定</p> <ul style="list-style-type: none"> 到達目標に対する達成度/出席状況/課題提出状況を総合的に勘案。 評価方法等は入学後のクラスオリエンテーションで各担当が学生へ周知。 各教科の評定等は成績表に記載し、学期末に保護者へ送付。 	
<p>■進級の認定</p> <ul style="list-style-type: none"> 進級制作要項に基づき、所定期間内で制作した提出物を審査会で評価。 評価方法等は事前に要項で学生に明示、集計表および合否は校内に掲示。 審査会の集計結果を踏まえ、進級要件を満たしているか認定会議で判定。 	

<p>3. 成績評価において、GPA等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。</p>	
<p>(客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>■客観的な指標の設定・公表</p> <ul style="list-style-type: none"> 履修科目の5段階の成績評価をつぎの配点でGP(ポイント)化する。 秀→5.0 優→4.0 良→3.0 可→2.0 不可→1.0 GPAは次の計算式に従い算出する。 GPA=(GP×科目の単位数)/履修科目の単位数の合計 ※不可・不合格と判定されたり履修を中止した授業科目はGP=1.0とする。 公表…本申請時まで公表する。 <p>■成績評価の適切な実施に係る取組</p> <ul style="list-style-type: none"> 成績管理システムに上記GPA算出式によるGPA帳票出力を開発中 GPA帳票により成績分布状況を的確に把握し、期末時に指導可能な体制を整備 	
客観的な指標の算出方法の公表方法	https://www.bisen-g.ac.jp/about/public_data/
<p>4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。</p>	
<p>(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>■卒業認定の方針</p> <ul style="list-style-type: none"> 卒業制作作品に専攻の特性が活かされているか、在学期間中の集大成としてふさわしい成果物かどうか、各専攻の最終審査に基づき合否を判定。出席率・卒業制作以外の課題提出状況等、他の要件も勘案し卒業を認定。 <p>■卒業の認定に係る取組</p> <ul style="list-style-type: none"> 卒業制作要項に基づき、所定期間内で制作した提出物を審査会で評価。 評価方法等は事前に要項で学生に明示、集計表および合否は校内に掲示。 審査会の集計結果を踏まえ、卒業要件を満たしているか認定会議で判定。 	
卒業の認定に関する方針の公表方法	https://www.bisen-g.ac.jp/about/public_data/

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 飯塚 哉子 (専任教員)
実務経験：

科目名： **一般教養**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： デザインの基礎となる基本的な概念を学ぶ
社会人として必要なビジネスシーンでの一般常識を知る

■到達目標： それぞれの媒体での根幹となる知識を習得する
社会人に相応しい常識を得る

■授業計画：

- 第1回 ビジネスマナー(1) 社会人としての考え方について
- 第2回 ビジネスマナー(2) ビジネス用語を知る
- 第3回 ビジネスマナー(3) 働くことの意味
- 第4回 ビジネスマナー(4) 文章と数字を読み解く
- 第5回 ビジネスマナー(5) ビジネス能力検定にむけて
- 第6回 ビジネスマナー(6) ビジネス能力検定にむけて
- 第7回 ビジネスマナー(7) ビジネス能力検定にむけて
- 第8回 基礎デザイン(1) デザインとは何か？
- 第9回 基礎デザイン(2) 三分割グリッドを利用した画面レイアウト
- 第10回 基礎デザイン(3) 三分割グリッドを利用した画面レイアウト
- 第11回 基礎デザイン(4) Illustratorによる平面構成
- 第12回 基礎デザイン(5) Illustratorによる平面構成
- 第13回 基礎デザイン(6) Illustratorによる平面構成
- 第14回 ポートフォリオ研究(1) ポートフォリオの意味
- 第15回 ポートフォリオ研究(2) 何をアピールするのか

■教科書： 2020年版 ビジネス能力検定公式ジョブパス3級公式テキスト

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 野沢 桐子 (非常勤講師)
実務経験：

科目名： **デッサン 基礎**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： デッサンの基本的理論と技法を理解する
確かなデッサン力を身につけ、制作の技術的根拠とする

■到達目標： パースを理解し、正しいプロポーションで描けるようになる
立体を面でとらえ、コントラストにより空間を表現できるようになる

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／用具の取扱いと基本演習
- 第2回 立方体、円柱① デッサンの基本的理論と技法、パース(遠近法)の基本
- 第3回 立方体、円柱② 基本的な形の理解。取り方と陰影のつけ方。
- 第4回 複数の個体① 構図とプロポーション。
- 第5回 複数の個体② 陰影とストローク。量感、質感、空間。
- 第6回 美術解剖学(人体・動物)① 骨格と筋肉の理解。人物・動物クロッキーに備えた演習。
- 第7回 美術解剖学(人体・動物)② 実物を見ながら動物を描く。
- 第8回 複数の個体③ 構図とプロポーション。
- 第9回 複数の個体④ 陰影とストローク。量感、質感、空間。
- 第10回 複数の個体⑤ 講評会
- 第11回 人物クロッキー 線で形をとらえ短時間(10分)で人物を描く
- 第12回 質感の異なる個体①構図とプロポーション。
- 第13回 質感の異なる個体②陰影とストローク。
- 第14回 質感の異なる個体③量感、質感、空間。
- 第15回 質感の異なる個体④講評会

■教科書： スカルプターのための美術解剖学，ソッカの美術解剖学ノート

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 山本 睦子 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作プロダクション勤務を経て、現在はアートディレクター。
企業、高等教育機関等のアドバタイジングデザイン等を担当。

科目名： **ベーシックデザイン**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 鉛筆や定規など、デザイン道具の正しい使い方の学習
平面構成の演習を通じ情報やメッセージを伝達する基礎的手段を身につける

■到達目標： 伝達したい事柄に対し、その手段について考えを巡らせることができる
デザインの道具を正しく使い、思考を目に見える形に表すことができる

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／授業内容 日程 進め方 自己紹介
- 第2回 道具紹介／道具について
- 第3回 デザイン道具を使ってみる ペーパークラフトの組み立て
- 第4回 デザイン基礎知識① コラージュ技法を使い平面構成を体験
- 第5回 デザイン基礎知識② ビジュアル表現方法とレイアウトを学ぶ
- 第6回 デザイン基礎技術力① 作品制作
- 第7回 デザイン基礎技術力② カラーコピーを理解
- 第8回 デザイン基礎技術力③ 文字をレイアウトするスキルの必要性と理解
- 第9回 デザイン基礎技術力④ 円山動物園オリジナルグッズトートバッグをつくる
- 第10回 デザイン基礎技術力⑤ 作品制作
- 第11回 デザイン基礎技術力⑥ 講評会
- 第12回 デザイン基礎技術力① 校外学習 クロッキー
- 第13回 デザイン基礎技術力② 水彩色えんぴつを使ったモダンアート技法を学ぶ
- 第14回 デザイン基礎技術力③ 講評会
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 小原 拓之 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム制作企業、広告制作企業等を経て、現在はフリーランス。
イラストレーション制作、DTPデザイン等を請け負う。

科目名： **Photoshop基礎**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Photoshop操作の基本を学習
ワークフローの構築、必要な作業時間の見積、スケジュール立ての習得

■到達目標： 基本操作の理解・習得
ワークフロー・スケジュールを意識した制作ができるようになる

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／本講義の概要と今後の課題と提出方法などの説明
- 第2回 レイヤー操作・編集・仕上げ① 概念、操作法
- 第3回 レイヤー操作・編集・仕上げ② 作品完成までの流れを実践
- 第4回 写真合成・加工 基本 ①写真合成の基本操作
- 第5回 写真合成・加工 基本 ②各種選択範囲コマンドとマスクの概念
- 第6回 写真合成・加工 応用①各自解釈でファンタジー世界のリアルな風景を作る
- 第7回 写真合成・加工 応用②マスク・調整レイヤー・フィルターの理解
- 第8回 写真合成・加工 応用③レンズやライティングなどの仕上げ作業を掘り下げ
- 第9回 写真合成・加工 応用④仕上げ プレゼン・講評
- 第10回 広告ビジュアル①レイヤースタイル・テキストの使い分け
- 第11回 広告ビジュアル②フィルタ・アピアランスの使い分け
- 第12回 広告ビジュアル③ビジュアル+テキストで広告を製作する
- 第13回 広告ビジュアル④アイコン・テキスト制作
- 第14回 広告ビジュアル⑤ゲーム画面(ビジュアル)も制作
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： 教科書は使用しません。適宜資料を配布します。

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 若浜 優子 (専任教員)
実務経験：

科目名： **Illustrator基礎**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： Illustratorの基本的な操作方法を学ぶ

■到達目標： Illustratorのパスツール、配置など基本的な技術の習得

■授業計画：

- 第1回 基本操作(1) ベクター画像とビットマップ画像について
- 第2回 基本操作(2) 各種機能の紹介
- 第3回 ベジェ曲線の理解(1) 各種パスツールの使用方法
- 第4回 ベジェ曲線の理解(2) パストレーニング
- 第5回 メニュー制作(1) 基本レイアウトの理解
- 第6回 メニュー制作(2) 画像の配置・整列の活用
- 第7回 メニュー制作(3) テキストツールの理解
- 第8回 メニュー制作(4) オブジェクトの変形とブレンドツールの活用
- 第9回 メニュー制作(5) パスファインダの有効活用
- 第10回 名刺制作(1) アイディア出し
- 第11回 名刺制作(2) デザイン制作
- 第12回 名刺制作(3) デザイン制作
- 第13回 名刺制作(4) デザイン制作
- 第14回 名刺制作(5) プレゼンテーション
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名： **デザイン概論 I**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Webデザインの基本的なレイアウト、様々な表現方法を学習

■到達目標： Webデザインにおける基本的な知識と技術を習得

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／デザインの目的について解説。
- 第2回 Webデザイン基礎①バナー広告の研究
- 第3回 Webデザイン基礎②WEBデザインの研究
- 第4回 Webデザイン基礎③サイト制作フロー
- 第5回 Webデザイン基礎④文字で変わるデザインの印象
- 第6回 練習課題① 既存PCサイトのスマホ版レイアウトを計画
- 第7回 練習課題② ワイヤフレーム作成
- 第8回 練習課題③ 実データ作成
- 第9回 練習課題④ バリエーション作成
- 第10回 広告制作① テーマ、ターゲットの設定
- 第11回 広告制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第12回 広告制作③ デザイン性とユーザビリティを兼ね備えたレイアウトを検討
- 第13回 広告制作④ 仕上げ
- 第14回 広告制作⑤ プレゼンテーション 講評
- 第15回 授業のまとめ

■教科書： いちばんよくわかるWebデザインの基本(SBCreative)

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名	Webコーディング基礎 I
-----	----------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： テーマに沿ったWebサイトを自身でデザイン・レイアウトしてHTML・CSSを使ってサイトデータを制作する

■到達目標： HTMLとCSSで構成されたWebサイトデータ制作
「Webクリエイター能力認定試験」(9月予定)の合格

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／インターネットとWebサイトの理解
- 第2回 HTML・CSSコーディングの基礎① HTMLのタグ、CSSのプロパティを学習
- 第3回 HTML・CSSコーディングの基礎② カラーコードについての解説
- 第4回 HTML・CSSコーディングの基礎③ 簡単な装飾画像を制作
- 第5回 Webサイトのデザイン制作① 装飾用画像の制作・取り込みなどを体験
- 第6回 Webサイトのデザイン制作② HTMLとCSSの関係を理解
- 第7回 Webサイトのデザイン制作③ ファイルのディレクトリ構造を正しく認識
- 第8回 Webサイトのデザイン制作④ Webサイトに最適な画像データの取得を理解
- 第9回 サイトデザイン評価① 良質なWebデザインを調査・分析
- 第10回 サイトデザイン評価② 評価レポート作成
- 第11回 サイトデザイン評価③ プレゼンテーション
- 第12回 Webクリエイター能力認定試験①
- 第13回 Webクリエイター能力認定試験②
- 第14回 Webクリエイター能力認定試験③
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： Webクリエイター能力認定試験HTML5対応 スタンダード公式テキスト

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名	Webコーディング基礎 II
-----	-----------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： テーマに沿ったWebサイトを自身でデザイン・レイアウトしてHTML・CSSを使ってサイトデータを制作する

■到達目標： HTMLとCSSで構成されたWebサイトデータ制作
「Webクリエイター能力認定試験」(9月予定)の合格

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／インターネットとWebサイトの理解
- 第2回 HTML・CSSコーディングの基礎① HTMLのタグ、CSSのプロパティを学習
- 第3回 HTML・CSSコーディングの基礎② カラーコードについての解説
- 第4回 HTML・CSSコーディングの基礎③ 簡単な装飾画像を制作
- 第5回 Webサイトのデザイン制作① 装飾用画像の制作・取り込みなどを体験
- 第6回 Webサイトのデザイン制作② HTMLとCSSの関係を理解
- 第7回 Webサイトのデザイン制作③ ファイルのディレクトリ構造を正しく認識
- 第8回 Webサイトのデザイン制作④ Webサイトに最適な画像データの取得を理解
- 第9回 サイトデザイン評価① 良質なWebデザインを調査・分析
- 第10回 サイトデザイン評価② 評価レポート作成
- 第11回 サイトデザイン評価③ プレゼンテーション
- 第12回 Webクリエイター能力認定試験①
- 第13回 Webクリエイター能力認定試験②
- 第14回 Webクリエイター能力認定試験③
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： Webクリエイター能力認定試験HTML5対応 スタンダード公式テキスト

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **blender基礎**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Blenderの基本操作を習得する

■到達目標： 基礎的なモデリング技術を習得する

■授業計画：

- 第1回 Blenderとは ソフトのインストールから初期設定まで
- 第2回 基本操作(1) プリミティブからのモデリング
- 第3回 基本操作(2) プリミティブからのモデリング
- 第4回 基本操作(3) プリミティブからのモデリング
- 第5回 基本操作(4) プリミティブからのモデリング
- 第6回 マテリアルについて(1) 物理ベースレンダリングについて
- 第7回 マテリアルについて(2) UVとテクスチャについて
- 第8回 マテリアルについて(3)
- 第9回 アーマチュアとウェイト(1)
- 第10回 アーマチュアとウェイト(2)
- 第11回 アーマチュアとウェイト(3)
- 第12回 カメラとライトとレンダリング(1)
- 第13回 カメラとライトとレンダリング(2)
- 第14回 カメラとライトとレンダリング(3)
- 第15回 カメラとライトとレンダリング(4)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (非常勤講師)
実務経験： ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名： **映像制作基礎**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： AfterEffectsの基本操作を学ぶ

■到達目標： キーフレームアニメーションの基本を理解する
エフェクトを効果的に使用した映像を作成できるようになる

■授業計画：

- 第1回 AfterEffectsの基礎 AfterEffectsについての解説。各パネルの役割について。
- 第2回 トランスフォーム(1) トランスフォームの把握。
- 第3回 トランスフォーム(2) アンカーポイントを用いたモーション。
- 第4回 トランジション
- 第5回 マスク・パスアニメーション
- 第6回 パスのトリミング
- 第7回 音楽にあわせた編集
- 第8回 文字のオフセット
- 第9回 文字アニメーション編集
- 第10回 エフェクトの解説
- 第11回 手書き風アニメーション
- 第12回 3Dレイヤー(1)
- 第13回 3Dレイヤー(2)
- 第14回 アイキャッチ(1)
- 第15回 アイキャッチ(2)

■教科書： 教科書は使用しません。適宜資料を配布します。

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 小原 拓之 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム制作企業、広告制作企業等を経て、現在はフリーランス。
イラストレーション制作、DTPデザイン等を請け負う。

科目名： **Photoshop応用**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： レイアウト・見せ方・伝えることの意識を知る
様々なデザイン・イラストの構成や加工を学ぶ

■到達目標： 自ら考え学び、それを作品に落とし込むことができるようになる
Photoshopクリエイター能力認定試験合格相当の知識と技術を身につける

■授業計画：

- 第1回 写真合成・加工 発展①
- 第2回 写真合成・加工 発展②
- 第3回 写真合成・加工 発展③
- 第4回 写真合成・加工 発展④
- 第5回 写真合成・加工 発展⑤
- 第6回 広告ビジュアル2①
- 第7回 広告ビジュアル2②
- 第8回 広告ビジュアル2③
- 第9回 広告ビジュアル2④
- 第10回 広告ビジュアル2⑤
- 第11回 広告ビジュアル2⑥
- 第12回 検定対策① Photoshopクリエイター能力認定試験対策授業
- 第13回 検定対策② サンプル問題を活用し実技・実践問題の練習
- 第14回 検定対策③ 作業を効率的に進めることができる実践的なスキルを習得する
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： Photoshopクリエイター能力認定試験問題集

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 若浜 優子 (専任教員)
実務経験：

科目名： **Illustrator応用**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 紙面デザインの基本的な制作過程を学ぶ
Illustratorを活用しデザインデータ作成していく

■到達目標： Illustrator技術の向上し幅広い表現方法を身につける
DTPの基礎知識の定着

■授業計画：

- 第1回 操作の復習／検定教材を使用し、サンプル問題を活用した実技・実践問題
- 第2回 クライアントワーク① リサーチと分析、ポジショニングマップの作成
- 第3回 クライアントワーク② ターゲットの選定、企画立案
- 第4回 クライアントワーク③ アプローチ方法の検討
- 第5回 クライアントワーク④ プレゼンテーション 講評
- 第6回 ロゴデザイン① ターゲットを分析
- 第7回 ロゴデザイン② ターゲットに合わせたデザインの提案
- 第8回 ロゴデザイン③ Illustrator、Photoshopによる紙面のレイアウト
- 第9回 ロゴデザイン④ バリエーションを作成
- 第10回 インフォグラフィックス① 企画
- 第11回 インフォグラフィックス② リサーチ
- 第12回 インフォグラフィックス③ 図解し表現する方法を思案
- 第13回 インフォグラフィックス④ デザイン制作 仕上げ
- 第14回 インフォグラフィックス⑤ 講評会 プレゼンテーション
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： Illustratorクリエイター能力認定試験問題集

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **3DCG研究**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年：
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： Blenderをはじめとした3DCG制作ソフトについて学習する

■到達目標： 目的に合わせて最適なソフトと制作方法を考え選択できるようになる

■授業計画：

- 第1回 スカルプトモデリング(1)
- 第2回 スカルプトモデリング(2)
- 第3回 スカルプトモデリング(3)
- 第4回 スカルプトモデリング(4)
- 第5回 リトポロジー(1)
- 第6回 リトポロジー(2)
- 第7回 リトポロジー(3)
- 第8回 リトポロジー(4)
- 第9回 リトポロジー(5)
- 第10回 室内のモデリング(1)
- 第11回 室内のモデリング(2)
- 第12回 室内のモデリング(3)
- 第13回 室内のモデリング(4)
- 第14回 室内のモデリング(5)
- 第15回 室内のモデリング(6)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)
実務経験： 大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。
雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名： **UIデザイン**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： UIデザインの理解と活用について知る
ユーザビリティとは何かを学ぶ

■到達目標： UIデザインおよびユーザビリティを正しく理解する

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 タイポグラフィ、ピクトグラム、ダイアグラムの理解
- 第3回 タイポグラフィ、ピクトグラム、ダイアグラムの理解
- 第4回 CI、VIの理解
- 第5回 アイコン表示によるUI作成(1)
- 第6回 アイコン表示によるUI作成(2)
- 第7回 アイコン表示によるUI作成(3)
- 第8回 インターフェイスの理解
- 第9回 UIによる情報表示(1)
- 第10回 UIによる情報表示(2)
- 第11回 UIによる情報表示(3)
- 第12回 UIによる情報表示(4)
- 第13回 動的画面の作成(1)
- 第14回 動的画面の作成(2)
- 第15回 動的画面の作成(3)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名： **デザイン概論 II**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Webデザインの理解 ユーザビリティを考慮したデザイン制作

■到達目標： Webデザインおよびユーザビリティへの応用力習得

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／デザイン応用概論
- 第2回 ティザーサイト化① 企画、ターゲット設定
- 第3回 ティザーサイト化② ワイヤフレーム制作
- 第4回 ティザーサイト化③ 実制作
- 第5回 ティザーサイト化④ ブラッシュアップ
- 第6回 ティザーサイト化⑤ プレゼンテーション 講評
- 第7回 デザインリニューアル① 情報収集
- 第8回 デザインリニューアル② コンセプトの決定
- 第9回 デザインリニューアル③ ワイヤフレーム作成
- 第10回 デザインリニューアル④ 実データ作成
- 第11回 デザインリニューアル⑤ 実データ作成
- 第12回 デザインリニューアル⑥ 実データ作成
- 第13回 デザインリニューアル⑦ ブラッシュアップ
- 第14回 デザインリニューアル⑧ プレゼンテーション 講評
- 第15回 授業のまとめ

■教科書： いちばんよくわかるWebデザインの基本(SBCreative)

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **モーションデザイン**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 物理法則と人体工学に基づく動きの原理原則を学ぶ

■到達目標： デフォルメされたアニメーションに感じられる「リアルさ」の正体を知る

■授業計画：

- 第1回 感性の法則と重力加速度
- 第2回 ボールのアニメーション(1)
- 第3回 ボールのアニメーション(2) スクワッシュ&ストレッチ
- 第4回 スローインスローアウト
- 第5回 人物のアニメーション(1) 重心
- 第6回 人物のアニメーション(2) ジャンプ
- 第7回 人物のアニメーション(3) 歩く
- 第8回 人物のアニメーション(4) 演技
- 第9回 乗り物のアニメーション(1) 飛行機
- 第10回 乗り物のアニメーション(2) 飛行機
- 第11回 乗り物のアニメーション(3) 車
- 第12回 乗り物のアニメーション(4) 車
- 第13回 人物のアニメーション(5) 複数の人物
- 第14回 人物のアニメーション(6) アクション
- 第15回 人物のアニメーション(7) ショートムービー

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。
現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名： **Webコーディング応用 I**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： テーマに沿ったWebサイトを生徒自身でデザイン・レイアウトしてHTML・CSSを使ってサイトデータを制作する

■到達目標： CSS(スタイルシート)を駆使した効果的なWebサイト制作の手法を身につける
HTMLとCSSの適切なコーディング技術を身につける
演出として効果的なjQuery(JavaScript)の活用方法とデータ制作を行う

■授業計画：

- 第1回 HTML・CSSコーディングの応用① HTML・CSSの復習
- 第2回 HTML・CSSコーディングの応用② HTML・CSSの応用
- 第3回 jQueryの活用① 効果的な演出
- 第4回 jQueryの活用② いくつかの機能
- 第5回 Webサイトのデザイン制作① リニューアルデザインを企画
- 第6回 Webサイトのデザイン制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第7回 Webサイトのデザイン制作③ レイアウトを検討・制作
- 第8回 Webサイトのデザイン制作④ 完成
- 第9回 Webサイトのデザイン制作⑤ プレゼンテーション
- 第10回 Webサイトのデザイン制作① 特設サイトデザインを企画
- 第11回 Webサイトのデザイン制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第12回 Webサイトのデザイン制作③ レイアウトを検討・制作
- 第13回 Webサイトのデザイン制作④ 完成
- 第14回 Webサイトのデザイン制作⑤ プレゼンテーション
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。
現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名	Webコーディング応用 II
-----	-----------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： テーマに沿ったWebサイトを生徒自身でデザイン・レイアウトしてHTML・CSSを使ってサイトデータを制作する

■到達目標： CSS(スタイルシート)を駆使した効果的なWebサイト制作の手法を身につける
HTMLとCSSの適切なコーディング技術を身につける
演出として効果的なjQuery(JavaScript)の活用方法とデータ制作を行う

■授業計画：

- 第1回 HTML・CSSコーディングの応用① HTML・CSSの復習
- 第2回 HTML・CSSコーディングの応用② HTML・CSSの応用
- 第3回 jQueryの活用① 効果的な演出
- 第4回 jQueryの活用② いくつかの機能
- 第5回 Webサイトのデザイン制作① リニューアルデザインを企画
- 第6回 Webサイトのデザイン制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第7回 Webサイトのデザイン制作③ レイアウトを検討・制作
- 第8回 Webサイトのデザイン制作④ 完成
- 第9回 Webサイトのデザイン制作⑤ プレゼンテーション
- 第10回 Webサイトのデザイン制作① 特設サイトデザインを企画
- 第11回 Webサイトのデザイン制作② ワイヤフレーム、デザインコンテンツの制作
- 第12回 Webサイトのデザイン制作③ レイアウトを検討・制作
- 第13回 Webサイトのデザイン制作④ 完成
- 第14回 Webサイトのデザイン制作⑤ プレゼンテーション
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (非常勤講師)
実務経験： ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名： **映像制作応用**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Adobe Aftereffectsのより広い映像分野での活用について学ぶ。

■到達目標： Adobe Aftereffectsの応用的な使い方。
3Dレイヤーの論理的・感覚的把握。
主要エフェクトの把握。

■授業計画：

- 第1回 3Dレイヤーの応用
- 第2回 アクションエフェクトの作成(1) 斬撃などのエフェクト
- 第3回 アクションエフェクトの作成(2) 炎などのエフェクト
- 第4回 アクションエフェクトの作成(3) 独自のエフェクトのデザインと作成
- 第5回 アクションエフェクトの作成(4)
- 第6回 アクションエフェクトの作成(5)
- 第7回 アクションエフェクトの作成(6)
- 第8回 音響効果(1) 音響効果について
- 第9回 音響効果(2) アクションエフェクト動画に効果音を追加する
- 第10回 音響効果(3)
- 第11回 音響効果(4)
- 第12回 音響効果(5)
- 第13回 音響効果(6)
- 第14回 実写合成(1) Live2Dアニメーションに実写背景を合成する
- 第15回 実写合成(2)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： Web・動画クリエイター専攻
担当教員： 飯塚 哉子 若浜 優子 (専任教員)
実務経験：

科目名： **2Dデザイン**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 2Dデザインの基本的なレイアウト、様々な表現方法を学習

■到達目標： 2Dデザインにおける基本的な知識と技術を習得

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 前期の復習
- 第3回 コンペ応募 ポスター制作(1)
- 第4回 コンペ応募 ポスター制作(2)
- 第5回 コンペ応募 ポスター制作(3)
- 第6回 コンペ応募 ポスター制作(4)
- 第7回 コンペ応募 ポスター制作(5)
- 第8回 プレゼンテーション・講評会
- 第9回 コンペ応募 ログotypの作成(1)
- 第10回 コンペ応募 ログotypの作成(2)
- 第11回 コンペ応募 ログotypの作成(3)
- 第12回 コンペ応募 ログotypの作成(4)
- 第13回 コンペ応募 ログotypの作成(5)
- 第14回 プレゼンテーション・講評会
- 第15回 授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 若浜 優子 (専任教員)
実務経験：

科目名： **デザイン演習 I**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： クライアントを意識したコンペ課題や企業と連携し実践的な課題を通し、コンセプトの立て方やものづくりの仕方を学習する

■到達目標： 各自が希望する業種・職種について理解を深める
就職活動を進めていく上での目標を具体化し活動に活かす

■授業計画：

- 第1回 デザイン企画① コンペ課題を通じクライアントを想定したデザイン制作を実践
- 第2回 デザイン企画② 文字周りや細部に重点をおき仕上げの技術を習得する
- 第3回 一眼レフ講座① 講師紹介・写真概論
- 第4回 一眼レフ講座② 被写界深度について 講義・実習
- 第5回 一眼レフ講座③ ホワイトバランス、シャッタースピードについて 講義・実習
- 第6回 一眼レフ講座④ 広角と望遠について 講義・実習
- 第7回 バナー広告講座① 現在のインターネット広告業界について 講義・実践
- 第8回 バナー広告講座② バナー広告の役割について 講義・実践
- 第9回 バナー広告講座③ 課題を通じて、バナー広告の基本制作方法を習得
- 第10回 バナー広告講座④ プレゼンテーション 講評会
- 第11回 動画制作企画① コンペ課題を通じクライアントを想定したデザイン制作を実践
- 第12回 動画制作企画② 絵コンテ制作
- 第13回 動画制作企画③アニメ・CG実写等、得意な手法で制作
- 第14回 動画制作企画④講評会 プレゼンテーション
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 若浜 優子 (専任教員)
実務経験：

科目名： **デザイン演習 II**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： クライアントを意識したコンペ課題や企業と連携し実践的な課題を通し、コンセプトの立て方やものづくりの仕方を学習する

■到達目標： 各自が希望する業種・職種について理解を深める
就職活動を進めていく上での目標を具体化し活動に活かす

■授業計画：

- 第1回 デザイン企画① コンペ課題を通じクライアントを想定したデザイン制作を実践
- 第2回 デザイン企画② 文字周りや細部に重点をおき仕上げの技術を習得する
- 第3回 コンペ制作①
- 第4回 コンペ制作②
- 第5回 コンペ制作③
- 第6回 コンペ制作④
- 第7回 バナー広告講座① 現在のインターネット広告業界について 講義・実践
- 第8回 バナー広告講座② バナー広告の役割について 講義・実践
- 第9回 バナー広告講座③ 課題を通じて、バナー広告の基本制作方法を習得
- 第10回 バナー広告講座④ プレゼンテーション 講評会
- 第11回 動画制作企画① コンペ課題を通じクライアントを想定したデザイン制作を実践
- 第12回 動画制作企画② 絵コンテ制作
- 第13回 動画制作企画③アニメ・CG実写等、得意な手法で制作
- 第14回 動画制作企画④講評会 プレゼンテーション
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： アニメ・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 若浜 優子 (専任教員)
実務経験：

科目名： **映像制作 I**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 映像制作の企画から実制作、最終的な仕上げまでを行う

■到達目標： 人に求められる映像を企画立案する発想力を身に付ける
得意とする映像制作技術を伸ばし自分の武器とする

■授業計画：

- 第1回 フリーテーマによる映像制作1(1) 企画立案
- 第2回 フリーテーマによる映像制作1(2) 実制作作業
- 第3回 フリーテーマによる映像制作1(3) 仕上げ作業
- 第4回 フリーテーマによる映像制作1(4) プレゼンテーション
- 第5回 フリーテーマによる映像制作2(1) 企画立案 得意な技術を活かした企画
- 第6回 フリーテーマによる映像制作2(2) 実制作作業
- 第7回 フリーテーマによる映像制作2(3) 仕上げ作業
- 第8回 フリーテーマによる映像制作2(4) プレゼンテーション
- 第9回 フリーテーマによる映像制作3(1) 企画立案 新しい技術に挑戦する
- 第10回 フリーテーマによる映像制作3(2) 実制作作業
- 第11回 フリーテーマによる映像制作3(3) 仕上げ作業
- 第12回 フリーテーマによる映像制作4(1) 企画立案 集大成としての作品
- 第13回 フリーテーマによる映像制作4(2) 実制作作業
- 第14回 フリーテーマによる映像制作4(3) 仕上げ作業
- 第15回 フリーテーマによる映像制作4(4) プレゼンテーション

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： アニメ・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 菊池 有騎 (非常勤講師)
実務経験： アニメーション制作会社所属。
アニメーション作品の動画、原画、プロップデザイン等を担当。

科目名： **映像制作 II**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 映像制作の企画から実制作、最終的な仕上げまでを行う

■到達目標： 人に求められる映像を企画立案する発想力を身に付ける
得意とする映像制作技術を伸ばし自分の武器とする

■授業計画：

- 第1回 フリーテーマによる映像制作1(1) 企画立案
- 第2回 フリーテーマによる映像制作1(2) 実制作作業
- 第3回 フリーテーマによる映像制作1(3) 仕上げ作業
- 第4回 フリーテーマによる映像制作1(4) プレゼンテーション
- 第5回 フリーテーマによる映像制作2(1) 企画立案 得意な技術を活かした企画
- 第6回 フリーテーマによる映像制作2(2) 実制作作業
- 第7回 フリーテーマによる映像制作2(3) 仕上げ作業
- 第8回 フリーテーマによる映像制作2(4) プレゼンテーション
- 第9回 フリーテーマによる映像制作3(1) 企画立案 新しい技術に挑戦する
- 第10回 フリーテーマによる映像制作3(2) 実制作作業
- 第11回 フリーテーマによる映像制作3(3) 仕上げ作業
- 第12回 フリーテーマによる映像制作4(1) 企画立案 集大成としての作品
- 第13回 フリーテーマによる映像制作4(2) 実制作作業
- 第14回 フリーテーマによる映像制作4(3) 仕上げ作業
- 第15回 フリーテーマによる映像制作4(4) プレゼンテーション

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 小原 拓之 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム制作企業、広告制作企業等を経て、現在はフリーランス。
イラストレーション制作、DTPデザイン等を請け負う。

科目名： **DTP演習**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

- 科目概要： グラフィックデザインに於けるビジュアル表現と広告視認性・可読性や様々な伝えるデザイン・レイアウトの構成ターゲットによって変わる表現方法
- 到達目標： どこに向けたものなのかターゲット意識を持つ
伝わるかどうかの判断力 主観と客観を使い分ける

■授業計画：

- 第1回 デザイン構成力(1)
- 第2回 デザイン構成力(2)
- 第3回 デザイン構成力(3)
- 第4回 ページレイアウト(1)
- 第5回 ページレイアウト(2)
- 第6回 ページレイアウト(3)
- 第7回 ポートフォリオ(1)
- 第8回 ポートフォリオ(2)
- 第9回 ビジュアルアイデンティティ(1)
- 第10回 ビジュアルアイデンティティ(2)
- 第11回 ビジュアルアイデンティティ(3)
- 第12回 エディトリアル(1)
- 第13回 エディトリアル(2)
- 第14回 エディトリアル(3)
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **デザインナレッジ**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： コンペ応募等、社会に関わるデザインを制作する
デザインに関わる広い分野での知識を学ぶ

■到達目標： 得られた知識を正しく理解し、デザイン製作に反映できるようになる

■授業計画：

- 第1回 コンペ応募作品製作1(1) 指定したコンペへの応募作品製作 コンセプトの設定
- 第2回 コンペ応募作品製作1(2) 実制作
- 第3回 コンペ応募作品製作1(3) 作品完成
- 第4回 写真撮影実習(1) 絞りとシャッタースピードについて
- 第5回 写真撮影実習(2) 画角と被写界深度
- 第6回 写真撮影実習(3) カメラアングル
- 第7回 写真撮影実習(4) 作品講評
- 第8回 コンペ応募作品製作2(1) コンセプトの設定
- 第9回 コンペ応募作品製作2(2) アイディアのブラッシュアップ
- 第10回 コンペ応募作品製作2(3) 実制作
- 第11回 コンペ応募作品製作2(4) 作品講評
- 第12回 卒業制作案作成(1)
- 第13回 卒業制作案作成(2)
- 第14回 卒業制作案作成(3)
- 第15回 卒業制作案作成(4)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **CG表現演習**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： CGクリエイター検定・ベーシックの合格を目標とし、
コンピューター、3DCG、映像について必要な知識を身につける

■到達目標： CGクリエイター検定ベーシック合格相当の知識を身につける

■授業計画：

- 第1回 §1 CGとは
- 第2回 §2 表現の基礎
- 第3回 §3 2次元CGと写真撮影 2次元CGの基礎
- 第4回 §3 2次元CGと写真撮影 写真撮影とレタッチ
- 第5回 §4 3次元CGの制作 マテリアル
- 第6回 §4 3次元CGの制作 アニメーション
- 第7回 §4 3次元CGの制作 カメラワーク
- 第8回 §4 3次元CGの制作 ライティング、レンダリング、
- 第9回 §4 3次元CGの制作 合成、編集
- 第10回 §5 技術の基礎 ハードウェアとソフトウェア
- 第11回 §5 技術の基礎 デジタルの基礎
- 第12回 §6 知的財産権
- 第13回 CGクリエイター検定 過去問題解説
- 第14回 CGクリエイター検定 過去問題解説
- 第15回 CGクリエイター検定 試験問題解説

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (非常勤講師)
実務経験： ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名： **モーショングラフィックス**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Adobe AfterEffectsの高度な操作について学ぶ。
映像演出をもとに映像石器の方法の理解と作品制作を行う。

■到達目標： 映像演出および表現力を身につける。

■授業計画：

- 第1回 モーショングラフィックスについて
- 第2回 親子コンポジションとカメラレイヤー パペットピンツール
- 第3回 照明と色調補正
- 第4回 オーディオスペクトラム(1)
- 第5回 オーディオスペクトラム(2)
- 第6回 アルファマット系
- 第7回 実写合成によるモーショングラフィックス(1)
- 第8回 実写合成によるモーショングラフィックス(2)
- 第9回 実写合成によるモーショングラフィックス(3)
- 第10回 グラフ・アニメーション(1)
- 第11回 グラフ・アニメーション(2)
- 第12回 モニターグラフィックス
- 第13回 交通安全動画の制作(1)
- 第14回 交通安全動画の制作(2)
- 第15回 交通安全動画の制作(3)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (非常勤講師)
実務経験： ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名： **デジタルエフェクト**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 映像作品をもとに映像の基本的な組み立て方と演出について学ぶ

■到達目標： 映像制作の把握と映像演出の習得

■授業計画：

- 第1回 ショットサイズとアングルについて(1) ショットの種類と印象の違い
- 第2回 ショットサイズとアングルについて(2) AEでのレンズ再現
- 第3回 カメラワーク
- 第4回 映像加工
- 第5回 モーショントラッキング
- 第6回 ショートムービー制作(1) アニメ、CG、実写等、得意な方法で制作
- 第7回 ショートムービー制作(2)
- 第8回 ショートムービー制作(3)
- 第9回 ショートムービー制作(4)
- 第10回 ショートムービー制作(5)
- 第11回 絵コンテを描く(1) ラフの作成
- 第12回 絵コンテを描く(2) カメラ配置図の作成
- 第13回 絵コンテを描く(3) 絵コンテのスキャン
- 第14回 絵コンテを描く(4) 動画コンテの作成
- 第15回 絵コンテを描く(5) 仕上げ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。
現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名： **CMS演習**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： CMS(コンテンツ管理システム)を活用することWebサイトを総合的・動的に構築することが可能となる。

■到達目標： WordpressによるWebサイト構築をして自ら運用できるようになることを目指す。

■授業計画：

- 第1回 CMSの概要
- 第2回 Wordpressの構成ファイルとインストール
- 第3回 固定ページによるサイト構築
- 第4回 記事の投稿・カテゴリ設定
- 第5回 ダッシュボード(管理画面)の活用
- 第6回 テーマのカスタマイズ(1)
- 第7回 テーマのカスタマイズ(2)
- 第8回 テーマのカスタマイズ(3)
- 第9回 functionのカスタマイズ(1)
- 第10回 functionのカスタマイズ(2)
- 第11回 プラグインの活用
- 第12回 オリジナルテーマ構築(1)
- 第13回 オリジナルテーマ構築(2)
- 第14回 オリジナルテーマ構築(3)
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 大澤 龍一 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム開発企業を経て、現在はフリーランス。
3DCGデザイナーとしてゲーム用CGモデル制作、映像制作、技術書執筆等を行う。

科目名： **ゲームエンジン演習**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： ゲームエンジンを用いたリアルタイムグラフィックの学習

■到達目標： ゲームエンジンへモデルデータを送り適切な設定をできるようになる

■授業計画：

- 第1回 Unity、UE4、Clusterの基本操作について
- 第2回 Unityの基本操作とVRMファイルについて
- 第3回 アバターデザインとモデル制作(1)
- 第4回 アバターデザインとモデル制作(2)
- 第5回 アバターデザインとモデル制作(3)
- 第6回 アバターデザインとモデル制作(4)
- 第7回 アバターデザインとモデル制作(5)
- 第8回 アバターデザインとモデル制作(6)
- 第9回 ワールドのデザインと制作(1)
- 第10回 ワールドのデザインと制作(2)
- 第11回 ワールドのデザインと制作(3)
- 第12回 ワールドのデザインと制作(4)
- 第13回 UnrealEngine4について(1) 基本操作について
- 第14回 UnrealEngine4について(2) モデルの読み込みとマテリアルノード
- 第15回 UnrealEngine4について(3) カメラの設定とレンダリング

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名： **Webインタラクティブ I**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： インタラクティブコンテンツ制作の基本を学び、幅広いWEBサイトの表現方法に触れる。

■到達目標： javascript, jQueryの基本的な知識の習得。
様々なインタラクティブコンテンツの表現を学ぶ。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／WEB基礎概論
- 第2回 javascript基礎①
- 第3回 javascript基礎②
- 第4回 javascript基礎③
- 第5回 jQuery基礎
- 第6回 練習問題①
- 第7回 練習問題②
- 第8回 ランディングページ①
- 第9回 ランディングページ②
- 第10回 ランディングページ③
- 第11回 デジタルポートフォリオ①
- 第12回 デジタルポートフォリオ②
- 第13回 デジタルポートフォリオ③
- 第14回 デジタルポートフォリオ④
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名	Webインタラクティブ II
-----	-----------------------

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： インタラクティブコンテンツ制作の基本を学び、幅広いWEBサイトの表現方法に触れる。

■到達目標： javascript, jQueryの基本的な知識の習得。
様々なインタラクティブコンテンツの表現を学ぶ。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション／WEB基礎概論
- 第2回 javascript基礎①
- 第3回 javascript基礎②
- 第4回 javascript基礎③
- 第5回 jQuery基礎
- 第6回 練習問題①
- 第7回 練習問題②
- 第8回 ランディングページ①
- 第9回 ランディングページ②
- 第10回 ランディングページ③
- 第11回 デジタルポートフォリオ①
- 第12回 デジタルポートフォリオ②
- 第13回 デジタルポートフォリオ③
- 第14回 デジタルポートフォリオ④
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 大澤 龍一 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム開発企業を経て、現在はフリーランス。
3DCGデザイナーとしてゲーム用CGモデル制作、映像制作、技術書執筆等を行う。

科目名： **3Dビジュアライゼーション I**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Blenderを用いたフォトリアルCG作品の制作

■到達目標： 観察力を鍛えてより精度の高いフォトリアルCGの制作技術を身に付ける

■授業計画：

- 第1回 SubstancePainterの基本操作
- 第2回 SubstancePainter応用(1) モデリング
- 第3回 SubstancePainter応用(2)
- 第4回 SubstancePainter応用(3) 観察と質感の作り分け
- 第5回 SubstancePainter応用(4)
- 第6回 ライティングとカメラ(1)
- 第7回 ライティングとカメラ(2)
- 第8回 静止画作品制作(1)
- 第9回 静止画作品制作(2)
- 第10回 静止画作品制作(3)
- 第11回 スカルプトモデリングとリトポロジー(1)
- 第12回 スカルプトモデリングとリトポロジー(2)
- 第13回 スカルプトモデリングとリトポロジー(3)
- 第14回 スカルプトモデリングとリトポロジー(4)
- 第15回 スカルプトモデリングとリトポロジー(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 大澤 龍一 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム開発企業を経て、現在はフリーランス。
3DCGデザイナーとしてゲーム用CGモデル制作、映像制作、技術書執筆等を行う。

科目名： **3Dビジュアライゼーション I**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： Blenderを用いたフォトリアルCG作品の制作

■到達目標： 観察力を鍛えてより精度の高いフォトリアルCGの制作技術を身に付ける

■授業計画：

- 第1回 SubstancePainterの基本操作
- 第2回 SubstancePainter応用(1) モデリング
- 第3回 SubstancePainter応用(2)
- 第4回 SubstancePainter応用(3) 観察と質感の作り分け
- 第5回 SubstancePainter応用(4)
- 第6回 ライティングとカメラ(1)
- 第7回 ライティングとカメラ(2)
- 第8回 静止画作品制作(1)
- 第9回 静止画作品制作(2)
- 第10回 静止画作品制作(3)
- 第11回 スカルプトモデリングとリトポロジー(1)
- 第12回 スカルプトモデリングとリトポロジー(2)
- 第13回 スカルプトモデリングとリトポロジー(3)
- 第14回 スカルプトモデリングとリトポロジー(4)
- 第15回 スカルプトモデリングとリトポロジー(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)
実務経験： 大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名： **Webデザイン演習 I**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

- 科目概要： ビジネスユースに対応できるWeb制作の習得
マルチプラットフォームの理解
レスポンスとユーザビリティの理解
- 到達目標： ニーズに対応できる応用力の獲得

■授業計画：

- 第1回 Web基礎知識①
- 第2回 Web基礎知識②
- 第3回 ユーザビリティ&レスポンス①
- 第4回 ユーザビリティ&レスポンス②
- 第5回 ユーザビリティ&レスポンス③
- 第6回 Webサイト構造の理解①
- 第7回 Webサイト構造の理解②
- 第8回 Webサイト構造の理解③
- 第9回 マーケティングの理解①
- 第10回 マーケティングの理解②
- 第11回 マーケティングの理解③
- 第12回 LPの理解①
- 第13回 LPの理解②
- 第14回 LPの理解③
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)
実務経験： 大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名： **Webデザイン演習 II**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

- 科目概要： ビジネスユースに対応できるWeb制作の習得
マルチプラットフォームの理解
レスポンスとユーザビリティの理解
- 到達目標： ニーズに対応できる応用力の獲得

■授業計画：

- 第1回 Web基礎知識①
- 第2回 Web基礎知識②
- 第3回 ユーザビリティ&レスポンス①
- 第4回 ユーザビリティ&レスポンス②
- 第5回 ユーザビリティ&レスポンス③
- 第6回 Webサイト構造の理解①
- 第7回 Webサイト構造の理解②
- 第8回 Webサイト構造の理解③
- 第9回 マーケティングの理解①
- 第10回 マーケティングの理解②
- 第11回 マーケティングの理解③
- 第12回 LPの理解①
- 第13回 LPの理解②
- 第14回 LPの理解③
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 野沢 桐子 (非常勤講師)
実務経験：

科目名： **ドローイング**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： デッサンの発展的理論と技法を学ぶ
美術解剖学に基づくドローイングトレーニング

■到達目標： デッサンの発展的理論と技法の習得
人体の解剖学的理解

■授業計画：

- 第1回 静物デッサン(1) 構図とプロポーション
- 第2回 静物デッサン(2) 陰影とストローク
- 第3回 静物デッサン(3) 量感、質感、空間
- 第4回 静物デッサン(4)
- 第5回 静物デッサン(5)
- 第6回 デッサン(1) 自画像、石膏像、アナトミーフィギュアのいずれかを描く
- 第7回 デッサン(2)
- 第8回 デッサン(3)
- 第9回 デッサン(4)
- 第10回 デッサン(5)
- 第11回 デッサン(6)
- 第12回 人物デッサン(1) 構図とプロポーション
- 第13回 人物デッサン(2) 構造と質感
- 第14回 人物デッサン(3) 明度差と稜線
- 第15回 人物デッサン(4) コントラストによる空間と存在感、質感

■教科書： スカルプターのための美術解剖学，ソッカの美術解剖学ノート

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **3Dモーション演習**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 物質・生物のリアリティを感じられるアニメーションを制作する

■到達目標： 物理法則をベースとした、物体の挙動と人物の動作の原理原則を理解する

■授業計画：

- 第1回 人体の挙動(1) 人体の重心
- 第2回 人体の挙動(2) 重心の移動 跳躍
- 第3回 人体の挙動(3) 重心の移動 歩行
- 第4回 人体の挙動(4) 重心の移動 歩行のバリエーション
- 第5回 アニメーションの12原則について(1) 原則の理解と3DCGへの応用
- 第6回 アニメーションの12原則について(2) 動作のデフォルメ
- 第7回 アニメーションの12原則について(3) 動きを含めた画面構成
- 第8回 アニメーションの12原則について(3) 3DCGでの2Dアニメーション再現
- 第9回 モーショントレース(1)
- 第10回 モーショントレース(2)
- 第11回 モーショントレース(3)
- 第12回 リアリティのあるモーション(1)
- 第13回 リアリティのあるモーション(2)
- 第14回 リアリティのあるモーション(3)
- 第15回 リアリティのあるモーション(4)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **キャリアプランニング**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 後期
授業時数： 150時間
単 位： 5単位

■科目概要： 自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す

■到達目標： 目標とする企業への内定を目指し、書類・作品のクオリティを十分なレベルに引き上げる

■授業計画：

- 第1回 自己分析(1) 自身の目標を改めて見直す
- 第2回 自己分析(2) 自身の持つスキルを精査する
- 第3回 自己分析(3) 自身の個性・特性を見定める
- 第4回 自己分析(4) 自身が望む進むべき業種を定める
- 第5回 企業研究(1) 進むべき業界について、実態を調査する
- 第6回 企業研究(2) 自身の就職先候補となる企業をリストアップする
- 第7回 企業研究(3) 就職活動対象となる企業について調査する
- 第8回 企業研究(4) 優先的にアプローチする企業を定める
- 第9回 履歴書作成(1) 履歴書・エントリーシートの内容精査
- 第10回 履歴書作成(2)
- 第11回 ポートフォリオ作成(1) 課題作品・ポートフォリオの内容精査
- 第12回 ポートフォリオ作成(2)
- 第13回 ポートフォリオ作成(3)
- 第14回 ポートフォリオ作成(4)
- 第15回 ポートフォリオ作成(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 他 (専任教員，非常勤講師)
実務経験：

科目名： **進級制作**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 180時間
単 位： 6単位

■科目概要： 一年間の学業で身に付けた専門知識と技術を集大成した作品を制作する

■到達目標： 一年間の学習の成果が十分に発揮できている作品を完成させる

■授業計画：

- 第1回 講師打合せ(1) 各課題の内容を確認し、制作内容を各担当講師と打合わせる
- 第2回 講師打合せ(2)
- 第3回 講師打合せ(3)
- 第4回 実制作(1) 打合せ内容に基き作品制作を行う
- 第5回 実制作(2)
- 第6回 実制作(3)
- 第7回 実制作(4)
- 第8回 実制作(5)
- 第9回 制作内容確認 中間成果物に対して担当講師による内容確認を受ける
- 第10回 ブラッシュアップ(1)
- 第11回 ブラッシュアップ(2)
- 第12回 ブラッシュアップ(3)
- 第13回 ブラッシュアップ(4)
- 第14回 プレゼンテーション準備 審査会に向けて発表資料を作成する
- 第15回 進級制作審査会 作品のプレゼンテーションを行い作品の評価を受ける

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 他 (専任教員，非常勤講師)
実務経験：

科目名： **卒業制作**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 後期
授業時数： 450時間
単 位： 15単位

■科目概要： 二年間の学習で身につけた専門知識と技術の集大成となる作品を制作する

■到達目標： 実力を十分に発揮したと社会的に評価されるレベルの作品を完成させる

■授業計画：

- 第1回 コンセプトメイキング 作品のターゲットとテーマを設定する
- 第2回 講師打合せ 担当講師と制作内容を確認
- 第3回 一次審査提出作品制作(1)
- 第4回 一次審査提出作品制作(2)
- 第5回 一次審査提出作品制作(3)
- 第6回 一次審査提出作品制作(4)
- 第7回 プレゼンテーション準備 一次審査に向けての資料作成
- 第8回 一次審査 プレゼンテーション
- 第9回 一次審査フィードバック 講評内容と今後の方向性の確認
- 第10回 最終審査提出作品制作(1)
- 第11回 最終審査提出作品制作(2)
- 第12回 最終審査提出作品制作(3)
- 第13回 最終審査提出作品制作(4)
- 第14回 最終審査提出作品制作(5)
- 第15回 最終審査 プレゼンテーション

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 宮崎 昭人 (非常勤講師)
実務経験： Just English Press Ltd.代表取締役。翻訳業務（観光・ビジネス・科学・法務分野等）、海外とのやり取り代行、外国語コンテンツ制作、企業向け英会話講座

科目名： **英会話**

履修形態： 必修
授業形態： 講義
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する

■到達目標： 英語力の自信を深め、自力でも能力を高めることができるようになるとともに、交換留学生などと積極的に異文化交流ができるような教養を育む

■授業計画：

- 第1回 はじめに：仕事のシーンで間違った英語を使ってしまう感覚を磨く
- 第2回 身の回りの英語：会社名、ブランド名、商品名に使われている英語の意味
- 第3回 英会話基礎：日本語の中の外来語の多さを理解し、英会話の基礎を学ぶ
- 第4回 品詞の理解：辞書の使い方
- 第5回 品詞別重要ポイント①：名詞、冠詞、代名詞の正しい使い方
- 第6回 スペルミス防止：作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例
- 第7回 品詞別重要ポイント②：動詞（be動詞、一般動詞）、助動詞の使い方
- 第8回 スペルミス防止：作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例
- 第9回 品詞別重要ポイント④：接続詞、形容詞、副詞、前置詞、接続詞の使い方
- 第10回 翻訳：翻訳の種類（直訳、意訳、超訳とはどのようなものかを理解する）
- 第11回 翻訳：自動的に翻訳される機械翻訳の問題点を理解し、使い方のコツを習得
- 第12回 自己紹介
- 第13回 口語英語表現、英語を必要とする様々なシーン
- 第14回 日常で使用する英語：住所表記、入国カード、日本食の英語表現
- 第15回 まとめ

■教科書： プリント配布

■参考書： 辞書があれば望ましい

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **前期課題制作 I**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標： 必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- | | |
|------|---------------|
| 第1回 | リサーチ |
| 第2回 | 収集情報の分析 |
| 第3回 | アイデア出し |
| 第4回 | アイデア出し |
| 第5回 | サムネイル制作 |
| 第6回 | サムネイル制作 |
| 第7回 | 成果物チェック |
| 第8回 | 実制作 |
| 第9回 | 実制作 |
| 第10回 | 実制作 |
| 第11回 | 実制作 |
| 第12回 | 実制作 |
| 第13回 | ブラッシュアップ |
| 第14回 | プレゼンテーション・講評会 |
| 第15回 | 全体の振り返り・まとめ |

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **前期課題制作 II**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標： 必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- 第1回 リサーチ
- 第2回 収集情報の分析
- 第3回 アイディア出し
- 第4回 アイディア出し
- 第5回 サムネイル制作
- 第6回 サムネイル制作
- 第7回 成果物チェック
- 第8回 実制作
- 第9回 実制作
- 第10回 実制作
- 第11回 実制作
- 第12回 実制作
- 第13回 ブラッシュアップ
- 第14回 プレゼンテーション・講評会
- 第15回 全体の振り返り・まとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **後期課題制作**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標： 必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- 第1回 リサーチ
- 第2回 収集情報の分析
- 第3回 アイディア出し
- 第4回 アイディア出し
- 第5回 サムネイル制作
- 第6回 サムネイル制作
- 第7回 成果物チェック
- 第8回 実制作
- 第9回 実制作
- 第10回 実制作
- 第11回 実制作
- 第12回 実制作
- 第13回 ブラッシュアップ
- 第14回 プレゼンテーション・講評会
- 第15回 全体の振り返り・まとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： マルチメディアデザイン学科
対象専攻： CG・Webデザイン専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **一般教養知識**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： デザイナーとして必要なコミュニケーション能力について学ぶ
デザインの基本となる色彩について正しい知識を得る

■到達目標： ターゲットとコンセプトを踏まえたアイデアを出し、
適切な手段で伝えることができるようになる

■授業計画：

- 第1回 言葉による伝達(1) 味覚を言葉で表現する
- 第2回 言葉による伝達(2) 図形を言葉で表現する
- 第3回 ターゲットとコンセプト(1) コンセプトを集める
- 第4回 ターゲットとコンセプト(2) コンセプトを分類する
- 第5回 色彩学(1) 色のなりたち
- 第6回 色彩学(2) RGBとCMYK
- 第7回 色彩学(3) アルベドとメタリック、ラフネス
- 第8回 色彩学(4) 色の表示方法
- 第9回 色彩学(5) 色の知覚的効果と心理的効果
- 第10回 色彩学(6) 色彩調和
- 第11回 CM絵コンテ(1) コンセプトとターゲットを考える
- 第12回 CM絵コンテ(2) 核となるアイデアとは
- 第13回 CM絵コンテ(3) アイディアを膨らませる
- 第14回 CM絵コンテ(4) アイディアの見せ方
- 第15回 CM絵コンテ(5) 絵コンテを仕上げる

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：