

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

職業実践専門課程 マルチメディアデザイン学科 Web・動画クリエイター専攻

授業科目名	区分		配当年次 学期	単位数 (授業時数)
	必修	選択		
デザイン基礎Ⅰ デザイン概論Ⅰ	○		一年・前期	3 (45)
デザイン基礎Ⅱ コンセプトメイキングⅠ	○		一年・前期	3 (45)
デザイン基礎Ⅲ デッサン基礎	○		一年・前期	3 (45)
デザイン基礎Ⅳ AfterEffects基礎	○		一年・前期	3 (45)
基礎技術演習Ⅰ Webコーディング基礎	○		一年・前期	3 (45)
基礎技術演習Ⅱ Webデザイン基礎	○		一年・前期	3 (45)
基礎技術演習Ⅲ 撮影基礎	○		一年・前期	3 (45)
基礎技術演習Ⅳ Illustrator基礎	○		一年・前期	3 (45)
基礎技術演習Ⅴ Premiere基礎	○		一年・前期	3 (45)
応用技術演習Ⅰ デザイン概論Ⅱ	○		一年・後期	2 (30)
応用技術演習Ⅱ コンセプトメイキングⅡ	○		一年・後期	2 (30)
応用技術演習Ⅲ Illustrator応用	○		一年・後期	2 (30)
応用技術演習Ⅳ Photoグラフィックス基礎	○		一年・後期	2 (30)
応用技術演習Ⅴ Webコーディング応用	○		一年・後期	2 (30)
応用技術演習Ⅵ Webデザイン応用	○		一年・後期	2 (30)
応用技術演習Ⅶ AfterEffects応用	○		一年・後期	2 (30)
応用技術演習Ⅷ 映像演習Ⅰ	○		一年・後期	2 (30)
応用技術演習Ⅸ CG演習	○		一年・後期	2 (30)
表現技法演習Ⅰ ビジュアルコミュニケーション	○		二年・前期	3 (45)
表現技法演習Ⅱ Photoグラフィックス演習	○		二年・前期	3 (45)
表現技法演習Ⅲ 広告映像	○		二年・前期	3 (45)
専門技術演習Ⅰ UI・UXデザイン	○		二年・前期	3 (45)
専門技術演習Ⅱ Webデザイン演習Ⅰ	○		二年・前期	3 (45)
専門技術演習Ⅳ Webインタラクティブ		○	二年・前期	3 (45)
専門技術演習Ⅳ 映像演習Ⅱ				
専門技術演習Ⅴ CMS演習	○		二年・前期	3 (45)
専門技術演習Ⅵ モーショングラフィックス	○		二年・前期	3 (45)
一般教育科目 英語	○		一年・前期	1 (15)
一般教育科目 キャリアプランニングⅠ	○		一年・後期	2 (30)
一般教育科目 キャリアプランニングⅡ	○		二年・前期	3 (45)
合 計				75 (1125)

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: 堀 じゅん子 (非常勤講師)
実務経験: グラフィックデザイナー・イラストレーターとして広告代理店に勤務後独立し、デザイン制作会社経営

科目名 : **デザイン基礎Ⅰ 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: 4 5 時間
単 位: 3 単位

■科目概要: 映像制作・Web制作を含め、デザインに共通する概念、目的を理解し、色彩、形態、構成、シンボライズといった、ヴィジュアルデザインの基礎的方法を、演習を通して身につけていく。

■到達目標: ①ヴィジュアルデザインの基本的用語を理解している。
②表現したいテーマや意図を、色彩、形態、構成、文字などの要素を使って表現することができる。
③イラストレーター、フォトショップの基礎をマスターしている。
④ヴィジュアルデザインの基礎を、ウェブデザインや映像制作に応用することができる。

■授業計画:

- 第1回 デザインの要素① 「かたち」
課題1 構成エレメント: 点、線による構成
- 第2回 造形の基本エレメントである「点」と「線」を用いて画面を構成する。プレゼンと講評
- 第3回 デザインの要素② 「色」
課題2 構成エレメント: 色面による構成
- 第4回 矩形を水平線・垂直線・斜線によって分割し、イメージを表現する。プレゼンと講評
- 第5回 シンボル化 「ロゴマーク」のデザイン
課題3 「ハンドサインストップ運動」
- 第6回 レクチャー「シンボライズ」
与えられたテーマについて、単純化した形と限られた色彩で、象徴的に表現する方法
- 第7回 プリントアウトして応募
- 第8回 アイコンとマップ(事前作業)
課題4.5 円山動物園動物アイコンとマップ
- 第9回 レクチャー「ダイアグラム」 [ダイアグラムのいろいろ/表現のいろいろ]
- 第10回 アイコンとマップ①
課題4 「円山動物園動物アイコンデザイン」
- 第11回 円山動物園で観察してきた動物から、3点のキャラクターアイコンをデザインする。
3点のデザインは共通したデザインの特徴を持っていること。A4に並べて提出。
- 第12回 プレゼンと講評
- 第13回 アイコンとマップ②
課題5 「円山動物園動物マップデザイン」
- 第14回 見やすさ、わかりやすさ、配色、全体のイメージ、ターゲット層などを意識して、動物園
のマップをデザインする。
- 第15回 プレゼンと講評

■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: 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 : **デザイン基礎Ⅱ コンセプトメイキング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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: 1) 広告・作品など「意図のある制作物」を創る際に「ベースとする考え方・構想」、デザイン表現の最も重要な指針・軸となる「コンセプト」をワークフローを用いて立案の方法を基礎から学ぶ
2) 思考を言語化し核心を伝える文章を作るための演習を通し、消費者とのコミュニケーション能力やプレゼン力を身につける

■到達目標: ・制作に入る手順を理解し、コンセプトを考えるための作業を行うことができる
・コンセプト＝指針となる考え、商品やサービスの受け手にとっては理想を「言語化」から「視覚化」への一連の作業ができる

■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 デザインの基礎にふれる①
オリジナルスニーカー制作
- 第5回 ビジュアル表現方法とレイアウトを学ぶ
- 第6回 仕上げ作業・プレゼン及び鑑賞会
- 第7回 基礎技術力を身に着ける① ビジュアル表現方法を学ぶ
- 第8回 サマープロモーション用グッズ(コースター)制作
- 第9回 ロゴマークのレイアウト 仕上げロゴマークの転写
- 第10回 基礎技術力を身に着ける②ロゴマークのレイアウト 仕上げロゴマークの転写
- 第11回 仕上げ作業・プレゼン及び鑑賞会
- 第12回 基礎技術力を身に着ける②ロゴマークのレイアウト 仕上げロゴマークの転写
- 第13回 校外学習 円山動物園マーケティングリサーチ
- 第14回 グッズ企画を企画書にまとめる
- 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: 野沢 桐子 (非常勤講師)
実務経験: 油彩画家として人物画を主に活躍。
道展(北海道美術協会)油彩部門会員。

科目名 : **デザイン基礎Ⅲ 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: 45時間
単 位: 3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: ①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
②立体の構造を考慮することができる
③明度、彩度、質感、量感、空間を表現できる
④短時間で人物、動物の形態をとらえることができる

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション／用具の取扱いとデッサンの基本的理論と技法、パースの基礎演習、ドローイング演習
- 第2回 立方体、円柱① 構造の基本となる幾何形体の理解、構図、パース、他
- 第3回 立方体、円柱② 講評会、提出日
- 第4回 球の構造、明暗境界線、陰影、階調、回り込み、反射光、球の接地点
講評会、提出日
- 第5回 紙の上のリンゴ①構図、球体としての構造、楕円と五角形
- 第6回 紙の上のリンゴ②色彩と階調、細部と模様、講評会、提出日
- 第7回 動物の描き方 ジェスチャーとシルエット、構造と単純化、骨格と筋肉
- 第8回 動物クロッキー(円山動物園)ジェスチャーとシルエット、構造と単純化、骨格と筋肉を考えながら動物クロッキーを行う 現地集合解散、提出日
- 第9回 グラスと複数の静物①
構図、パース、立方体、直方体、円柱、球
- 第10回 グラスと複数の静物②
色彩と階調、木、ガラス、布、プラスチックの質感
- 第11回 グラスと複数の静物③
ガラスの厚み、暗部とハイライト、透過と反射
- 第12回 グラスと複数の静物④
講評会、提出日
- 第13回 色画用紙に描く小静物①
白で描く明部、黒で描く暗部
- 第14回 色画用紙に描く小静物②
講評会、提出日
- 第15回 前期の振り返り

■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: 石崎 怜 (非常勤講師)
実務経験: アニメ制作会社に3DCGアニメーターとして勤務後、Vtuberの立ち上げ制作やディレクションを担当。現在はVR関係とイラスト・映像制作の仕事を担当

科目名 : **デザイン基礎Ⅳ AfterEffects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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: After Effectsの基本操作を学ぶ

■到達目標: AEの基本操作を学び、エフェクトやアニメーションの基礎を習得。課題を通じて技術を身につける。

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション AEの基本操作と映像基礎
- 第2回 タイムラインの捉え方とキーフレームの関係性について
- 第3回 シェイプレイヤーとモーショングラフィックス
- 第4回 グラフェディタを利用したモーションのブラッシュアップ
- 第5回 アルファチャンネルとトランジションについて
- 第6回 課題①「自作トランジションの制作」
今までの学習をもとに映像をつなぎ合わせるトランジションの制作。
- 第7回 課題①「自作トランジションの制作」
制作したトランジションをみんなで講評し、受け取られ方を実感する。
- 第8回 よく使うエフェクト その1
エフェクトを使用して映像にさらなる表現の追加。
- 第9回 よく使うエフェクト その2
エフェクトを使用して映像にさらなる表現の追加。
- 第10回 よく使うエフェクト その3
エフェクトを使用して映像にさらなる表現の追加。
- 第11回 今までの学習を振り返りつつ実際にCG効果を作ってみる
学習した内容をさらいつつ復習も兼ねて実際に複雑な効果を作ってみる。
- 第12回 夏休みの宿題説明「15秒のショート映像の制作」
- 第13回 課題②「自作魔法陣系エフェクトを作成」 シェイプレイヤーやエフェクトを活用。
一から自分のイメージしたエフェクトを制作してみる。
- 第14回 課題②「自作魔法陣系エフェクトを作成」
制作したエフェクトをみんなで講評し、受け取られ方を実感する。
- 第15回 今までの学習のおさらいと絵コンテ&演出について
映像に対する捉え方を考えるきっかけ作りを目的とした講義。

■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: 太田 亜香莉

(非常勤講師)

Web制作会社でフロントエンドエンジニアとして勤務。コーポレートサイトやブライダルサイト、CMSを含む顧客サイトの制作で、デザインFX後のフロントエンド～リリース後保守対応を担当。

科目名 : **基礎技術演習 I Webコーディング基礎**

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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: HTMLの構造と記述ルールを基礎から丁寧に身につけ、CSS（スタイルシート）の役割と使い方を理解する。前期はコーディングの土台づくりに集中し、HTMLとCSSを組み合わせることでシンプルなWebページを自分の手で作り上げられる力を養う。

■到達目標: 前半は基礎固め、後半は実践的なコーディングへ。HTML・CSSの活用方法を理解して、自らコーディングしたサイトデータの制作技術を習得し、「Webクリエイター能力認定試験」(9月予定)の合格を目指す。

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション 自己紹介、Webコーディングとは、コーディング体験
- 第2回 Webサイトの構造の理解(文書構造)(見出し・段落・リスト・リンク・画像)
- 第3回 コーディングの実践。HTMLの「タグ」とCSSの「プロパティ」の意味や活用方法を学習
- 第4回 CSSで見た目を整える(基本編)(色、フォント、ボックスモデル)
- 第5回 プログページを作ってみよう
- 第6回 2カラムレイアウト(Flexbox)、画像、アイコンの使用
- 第7回 ナビゲーションバー、class・id属性
- 第8回 Web招待状を作ろう
- 第9回 HTMLとフォームの基本構成/Webフォント導入
- 第10回 Web招待状を作ろう
- 第11回 position位置指定、フォームのCSSを調整(ユーザビリティに配慮)
- 第12回 Web招待状を作ろう
- 第13回 CSSアニメーション、@keyframeに挑戦
- 第14回 Web招待状を作ろう
- 第15回 スマホ用レスポンシブ対応、メディアクエリ、検証画面の活用
- 第16回 課題①: シンプルなWebサイトを作ろう(デザインカンパに基づいた実装)
- 第17回 1ページのサイトと複数ページのサイトのコーディングの違いを考える
- 第18回 課題①: シンプルなWebサイトを作ろう(デザインカンパに基づいた実装)
- 第19回 スマホ版→PC版の順にコーディング、ブラウザ幅に対応したCSS調整(max-width)
- 第20回 課題①: シンプルなWebサイトを作ろう(デザインカンパに基づいた実装)
- 第21回 CSSプロパティの使い分け、float/flex/gridに触れる
- 第22回 課題②: 自分のポートフォリオサイトを作ろう(設計編)(ワイヤーフレーム作成)
- 第23回
- 第24回
- 第25回
- 第26回
- 第27回
- 第28回
- 第29回
- 第30回
- 第31回
- 第32回
- 第33回
- 第34回
- 第35回
- 第36回
- 第37回
- 第38回
- 第39回
- 第40回
- 第41回
- 第42回
- 第43回
- 第44回
- 第45回
- 第46回
- 第47回
- 第48回
- 第49回
- 第50回
- 第51回
- 第52回
- 第53回
- 第54回
- 第55回
- 第56回
- 第57回
- 第58回
- 第59回
- 第60回
- 第61回
- 第62回
- 第63回
- 第64回
- 第65回
- 第66回
- 第67回
- 第68回
- 第69回
- 第70回
- 第71回
- 第72回
- 第73回
- 第74回
- 第75回
- 第76回
- 第77回
- 第78回
- 第79回
- 第80回
- 第81回
- 第82回
- 第83回
- 第84回
- 第85回
- 第86回
- 第87回
- 第88回
- 第89回
- 第90回
- 第91回
- 第92回
- 第93回
- 第94回
- 第95回
- 第96回
- 第97回
- 第98回
- 第99回
- 第100回

■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: 種田 育代

(非常勤講師)

実務経験:

デザインプロダクションでグラフィックデザイナーとして各種広告物の制作に携わる。その後WebデザインやUI・UXデザインの領域にもフィールドを広げ、現在フリーランスとして活動。

科目名 :

基礎技術演習Ⅱ Webデザイン基礎

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:

45時間

単 位:

3単位

■科目概要:

デザインの基礎を学び、Photoshopを使ったバナー制作を通じて技術を習得しながら、ターゲットの理解と効果的な訴求方法を考える。中盤以降はFigmaを活用し、Webデザインのワイヤーフレーム・レイアウト設計へと進む。

■到達目標:

- ①Photoshopの技術向上と魅力的なキービジュアル作成の習得
- ②Figmaを使って実践的なデザインカンパを作成することができる

■授業計画:

- | | |
|------|--|
| 第1回 | インターネットとWebサイトの理解 Webデザインとは？
インターネットとWebサイトの理解 |
| 第2回 | Photoshopの基本操作を覚えよう作(レイヤー、選択範囲、トリミング、テキスト) |
| 第3回 | バナー模写① シンプルなバナーを再現しよう(基本的なレイアウト)
デザインの4原則を学ぶ(近接、整列、対比、反復) |
| 第4回 | バナー模写② 配色・タイポグラフィを意識してみよう
デザインの基本(配色、タイポグラフィ、レイアウト) |
| 第5回 | バナーデザイン作成 ターゲットを意識したオリジナルバナーを作成
Photoshopで質感やエフェクトを加える |
| 第6回 | Webサイトの構成を考える！情報設計の基本(ワイヤーフレームとは？)
Figmaに触れてみる |
| 第7回 | Figma基本操作 Photoshopとの違いを知ろう(基本操作・アートボード)
UIキットを使ってみる |
| 第8回 | ワイヤーフレームの作成 Figmaを使用
グリッド・余白・視線誘導 |
| 第9回 | Figmaでデザインを整える① 配色・タイポグラフィのルール
検証画面の見方 |
| 第10回 | Figmaでデザインを整える② キービジュアルを考える
アイコン、写真の活用方法 |
| 第11回 | デザインカンパ サイトデザインの流れを理解する。ペルソナについての説明 |
| 第12回 | デザインカンパ制作① トップページのデザイン(Figmaで実装) |
| 第13回 | デザインカンパ制作② サブページ・UIコンポーネントを作る |
| 第14回 | デザインカンパ制作③ 細部の調整とプレゼン準備 |
| 第15回 | デザインカンパ発表&講評会！ |

■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: 小森 学 (非常勤講師)
実務経歴: カメラマンとして商業写真撮影スタジオ勤務数社を経て独立。主に広告写真撮影、人物写真撮影等を手掛けている。

科目名 : **基礎技術演習Ⅲ 撮影基礎**

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: 4 5 時間
単 位: 3 単位

■科目概要: 一眼レフカメラの基本操作と撮影を学び、写真をヴィジュアルとする場合の画面構成や人物・静物の構成や表情などの重要性を学びより実践的な表現力を習得する。

■到達目標: ①一眼レフカメラの基本操作と簡易的な照明を使用した撮影を自分の求めるクリエイティブワークのために活かすことができる。
②培った自由な発想により、それぞれの創作、制作の表現の領域を広げる。

■授業計画:

- 第1回 撮影基礎 1:カメラの扱い方やシャッタースピードと絞り
- 第2回 撮影基礎 2:一眼レフカメラの基礎的な技術を駆使し実際に撮影
- 第3回 写真表現 1 (画角と構図)
- 第4回 写真表現 1 (画角と構図)データレタッチ実習
- 第5回 写真表現 1 (自由撮影)データレタッチ実習
- 第6回 商品(静物)撮影実習
- 第7回 商品(静物)撮影実習
ライティング実習
- 第8回 写真表現 2 (静物写真自由撮影): 撮影用の照明を使用しライティングを構築して撮影
- 第9回 写真表現 2 (静物写真自由撮影)
データレタッチ実習: 実習で撮影した写真データの調整方法、レタッチを学びます
- 第10回 写真表現 3 (人物撮影実習): レンズの画角、構図を考えポートレート撮影
ロケーション撮影
- 第11回 写真表現 3 (人物撮影実習): 撮影用の照明を使用しライティングを構築して撮影
ライティング実習
- 第12回 写真表現 3 (人物撮影実習)
ライティング実習
- 第13回 最終課題制作: テーマ、コンセプトを自由に考え創作
- 第14回 最終課題制作
- 第15回 課題の合評会とディスカッション: 課題のデータを見ながら合評会とディスカッション

■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: Web・動画クリエイター専攻
担当教員: 山間 香綾 (専任教員)
実務経験: 店舗接客業、オーダーデザイン業務のアートディレクションからデザイン制作、DTP作成等を担当。

科目名 : **基礎技術演習Ⅳ 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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: Adobe Illustratorの基本操作(図形・線・文字・色)を学び、デザイン制作の基礎を身につける。ツールの使い分けやレイアウトの考え方を理解し、簡単な作品制作を通して実践力を養う。課題制作を通じて「伝わるデザイン」の基礎力を段階的に習得する

■到達目標: ①基本ツール(選択・ペン・図形・文字)を一通り使える
②配色・整列・レイアウトの基本を理解し、簡単なロゴや素材を制作できる
③入稿用データ(サイズ・解像度・保存形式)を適切に設定できる

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション Illustratorで出来ること、ソフトの特性を理解する
- 第2回 基本操作練習①ワークスペースの構成と役割、ツールパネルの操作練習
- 第3回 基本操作練習②ツールパネルを活用したオブジェクトの操作練習
- 第4回 基本操作練習③オブジェクトの操作に加え、パスファインダーの活用を一通り学習
- 第5回 基本操作練習④直線、曲線、アンカーポイントの操作等を行い、パスの仕組みを理解
- 第6回 DTP基礎① 飲食店メニューデザイン アイデア出し・実制作
- 第7回 DTP基礎② 飲食店メニューデザイン 実制作・完成
- 第8回 DTP基礎③ 飲食店メニューデザイン 講評会
- 第9回 応用操作練習① 色面分割 人物のトレース 写真選定・実制作
- 第10回 応用操作練習② 色面分割 人物のトレース 仕上げ
- 第11回 応用実践課題① 表紙デザイン 既存雑誌ロゴトレース、コピー企画、仕上げ・講評会
- 第12回 応用実践課題② 名刺デザインの制作 オリジナル名刺のデザインを制作
- 第13回 応用実践課題③ 名刺デザインの制作 オリジナル名刺のデザインを制作
- 第14回 マインドマップを活用したアイデア出し⇒サムネイル作成、打ち合わせ⇒カンパ作成⇒実制作
- 第15回 ブラッシュアップを行い、丁寧に仕上げ。ビジネスマナーを踏まえ、クラス内で名刺交換

■教科書:

■参考書: Illustrator よくばり入門 CC対応

■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: 芦口 博昭
実務経験:

(非常勤講師)

東京の映像制作企業でAD兼編集オペレーターとして美術館等の施設内映像や企業VP等の制作に携わり、札幌にUターン後は制作会社でテレビ番組や企業案件を担当、その後フリーランスとして活動。

科目名 :	基礎技術演習 V Premiere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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: カット編集の魅力や映像構成の基礎を学び、実写撮影・絵コンテの作成まで実践する。

■到達目標: 絵コンテを描くことで、考えながら編集できるようにする。「編集の基礎」→「撮影&編集実践」→「仕上げと作品制作」の流れの理解

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション／授業の概要、目的について解説
- 第2回 Premiere Pro基本操作① “短い動画を作ってみよう！”
- 第3回 Premiere Pro基本操作② “映像効果と音効で印象を変えよう”
- 第4回 上映&講評会 映像制作の基本
- 第5回 ショットサイズとカメラワークを学ぶ
- 第6回 映像の設計図！絵コンテを作る(ワンシーンドラマ)
- 第7回 実際に撮影してみよう！①
- 第8回 実際に撮影してみよう！②
- 第9回 ワンシーンドラマ編集してみよう①
- 第10回 ワンシーンドラマ編集してみよう②
- 第11回 上映&講評会
- 第12回 インタビュー撮影とは
- 第13回 インタビュー映像の編集
- 第14回 編集&映像加工
- 第15回 上映&講評会

■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: 堀 じゅん子 (非常勤講師)
実務経験: グラフィックデザイナー・イラストレーターとして広告代理店に勤務後独立し、デザイン制作会社経営

科目名 : **応用技術演習Ⅰ 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: 30時間
単 位: 2単位

■科目概要: 平面構成の理解と活用
ユーザビリティの理解と活用

■到達目標: ①前期に身につけたビジュアルデザインの基礎的な知識と技術をwebデザインや映像制作に応用できる。
②UIデザイン、およびユーザビリティを理解し、応用できる。

■授業計画:

- 第1回 フロア案内「アイコン」の作成① 【座学】UIとは(概論) 【座学】ピクトグラムについて 【実習】カテゴライズとは?
- 第2回 フロア案内「アイコン」の作成② 【実習】イラレ自由曲線(上級編)・ショートカットについて
- 第3回 フロア案内「アイコン」の作成③ 【講評会】プレゼン
- 第4回 ダイアグラムの実制作① 【座学】UDとは、異なる言語野への情報伝達 【座学】ダイアグラムとは
- 第5回 ダイアグラムの実制作② 【実習】ダイアグラムの実制作
- 第6回 ダイアグラムの実制作③ 【講評会】プレゼン
- 第7回 カーアクションゲーム画面制作(情報整理・画面設計)
【座学】インターフェイスとは「対」(機能と動作/ユーザーと行動)
- 第8回 【実習】身近なインターフェイスを考える(UIの理解)
【実習】アナログとデジタル(イラレでのメーターの作り方)
- 第9回 【実習】単位と表現(数と量)、位置(全体と個)、位置と向き(ベクトル)
【実習】視認性における情報伝達プライオリティ(メリハリ)
- 第10回 【講評会】プレゼン
- 第11回 ツリーアドベンチャーゲーム制作① 【実習】画面遷移を伴うUIの作成1(導線の設計)
- 第12回 ツリーアドベンチャーゲーム制作② 【講評会】プレゼン
- 第13回 ジャンケンゲーム制作① 【実習】画面遷移を伴うUIの作成2(結果を伴うユーザビリティ)
- 第14回 ジャンケンゲーム制作② 【講評会】プレゼン
- 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: 池上 卓 (非常勤講師)
実務経験: 合同会社Taku. design代表。
グラフィックデザイナー／アート ディレクターとしてデザイン全般に携わる。

科目名 : **応用技術演習Ⅱ コンセプトメイキング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: 2 単位

■科目概要: 紙面デザインの基本的な制作過程を学習する
コンセプトに基づいたビジュアル表現を学習する

■到達目標: ①Illustratorを活用した幅広い表現方法を身につける
②DTPの基礎知識を定着させ、正しい入稿データ作成を身につける
③Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードを取得する

■授業計画:

- 第1回 コンセプトとは？(広告ビジュアルの役割や目的を理解)
- 第2回 既存広告の分析(優れたデザインの構成要素を探る)
- 第3回 配色とフォントの選び方(デザイン理論の基礎)
- 第4回 シンプルな広告模写①(Photoshopを活用)
- 第5回 シンプルな広告模写②(Illustratorを活用)
- 第6回 レイアウトの基本(視線誘導・バランスを考える)
- 第7回 キャッチコピーと視覚表現(言葉とデザインの組み合わせ)
- 第8回 ブランド広告の模写(難易度を少し上げる)
- 第9回 オリジナル広告のアイデア出し(ラフスケッチ作成)
- 第10回 広告デザイン①(ラフから制作)
- 第11回 広告デザイン②(仕上げと調整)
- 第12回 広告デザイン③(フィードバックと修正)
- 第13回 応用課題(異なるジャンルの広告制作)
- 第14回 最終調整とポートフォリオ用の仕上げ
- 第15回 プレゼン&講評(作品を発表・振り返り)

■教科書:

■参考書: Illustrator よくばり入門 CC対応、Photoshop よくばり入門 CC対応

■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: 山間 香綾 (専任教員)
実務経験: 店舗接客業、オーダーデザイン業務のアート ディレクションからデザイン制作、DTP作成等を担当。

科目名 : **応用技術演習Ⅲ 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: 2単位

■科目概要: 「用途に応じたデザイン」の基礎を身につける。
コンセプトに基づいたビジュアル表現を学習する。

■到達目標: ①ロゴやビジュアルに統一感を持たせ、サイズや用途を意識したレイアウト・配色・視認性の調整ができる
②Illustratorの基本操作を活用し、完成度の高いデータを制作できる
③実際に入稿するためのデータを作成し、形にする。
④制作意図や工夫点を言語化し、プレゼンテーションできる

■授業計画:

- 第1回 前期のおさらい
- 第2回 インフォグラフィックス① リサーチと分析、ポジショニングマップの作成
- 第3回 インフォグラフィックス② ターゲットの選定、図解し表現する方法を思案
- 第4回 インフォグラフィックス③ デザイン制作 仕上げ
- 第5回 インフォグラフィックス④ 仕上げ 講評会
- 第6回 DTP① フライヤーデザイン アイディア出し
- 第7回 DTP② フライヤーデザイン 実制作
- 第8回 DTP③ フライヤーデザイン 仕上げ・講評会
- 第9回 DTP④ ポスター広告デザイン アイディア出し
- 第10回 DTP⑤ ポスター広告デザイン 実制作
- 第11回 DTP⑥ ポスター広告デザイン 仕上げ・講評会
- 第12回 検定対策① 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13回 検定対策② 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14回 検定対策③ 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15回 講評／授業のまとめ

■教科書:

■参考書: Illustrator よくばり入門 CC対応

■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: 榎本 善太 (非常勤講師)
実務経験: 主な事業分野としてコマース、ウエディング、プロフィール、雑誌、映像をカメラマンとして手掛ける。現在は株式会社AMMER代表取締役。

科目名 : **応用技術演習Ⅳ Photoグラフィックス基礎**

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

■科目概要: 「撮る・作る・広げる」：自分だけの世界を可視化する

■到達目標:
①Photoshopソフトの基本操作を習得する
②影・Photoshop・生成AIに習熟し、イメージを具現化するスキルを身につける。
③指示通りの作業を正確かつ合理的に行う技術を習得する
④Photoshopクリエイター能力認定試験の取得

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション
・大まかなPhotoshopで出来ること、ソフトの特性を理解
- 第2回 Photoshopの基本操作
・レイヤーの理解・色調補正・マスク・写真に効果を追加
- 第3回 Photoshopの基本操作
・写真の切り抜きと構図修正
- 第4回 Photoshopの基本操作
・写真合成・不要物の削除
- 第5回 練習課題①合成技術を使用したデザイン制作
・アイデア出し・打ち合わせ
- 第6回 練習課題②合成技術を使用したデザイン制作
・実制作 ・ブラッシュアップ
- 第7回 練習課題③合成技術を使用したデザイン制作
・プレゼンテーション
- 第8回 応用課題①学習した技術を用いたデザイン制作
・アイデア出し・打ち合わせ
- 第9回 応用課題②学習した技術を用いたデザイン制作
・実制作
- 第10回 応用課題③学習した技術を用いたデザイン制作
ブラッシュアップ
- 第11回 応用課題④学習した技術を用いたデザイン制作
・プレゼンテーション
- 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:

■参考書: Photoshopよくばり入門 CC対応

■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: 太田 亜香莉

(非常勤講師)

Web制作会社でフロントエンドエンジニアとして勤務。コーポレートサイトやブライダルサイト、CMSを含む集客サイトの制作で、デザインFX後のフロントエンドリリース後保守対応を経験。

科目名 :

応用技術演習V Webコーディング応用

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: 2単位

■科目概要: 前期で培ったHTMLとCSSの基本から、継続して基本知識を学ぶ。シンプルなデザインデータからのコーディングを実践する。

■到達目標: ①CSS(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
②HTMLとCSSの「正しい役割」を理解して、適切なコーディング技術を身につける
③自分でデザインしたポートフォリオサイトのコーディングができる

■授業計画:

- 第1回 おかえり! HTML & CSSの復習会(タグ・セレクタ・レイアウトの確認)
- 第2回 CSS設計を意識してみよう(BEMや命名規則)
- 第3回 HTMLフォームの作り方を学ぼう(入力欄・ボタン・送信機能)
- 第4回 レスポンシブデザインの応用(グリッドレイアウト)
- 第5回 CSSアニメーションの応用(動的なUIデザイン)
- 第6回 課題①: Webページのリデザインをしよう(既存ページの改善)
- 第7回 課題①制作①: コーディング開始! HTML構造を組む
- 第8回 課題①制作②: CSSを適用しデザインを再現する
- 第9回 課題①制作③: レスポンシブ対応&仕上げ
- 第10回 課題①発表&講評会
- 第11回 課題②: オリジナルWebサイトの企画(構成・デザイン案作成)
- 第12回 課題②制作①: トップページを作成
- 第13回 課題②制作②: サブページの作成&デザイン調整
- 第14回 課題②制作③: 細部の仕上げ&デバッグ
- 第15回 課題②発表&総まとめ! 進級制作に向けたアドバイス

■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: 種田 育代

(非常勤講師)

実務経験:

デザインプロダクションでグラフィックデザイナーとして各種広告物の制作に携わる。その後WebデザインやUI・UXデザインの領域にもフィールドを広げ、現在フリーランスとして活動。

科目名 :

応用技術演習VI Webデザイン応用

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: 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: ①CSS(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
②HTMLとCSSの「正しい役割」を理解して、適切なコーディング技術を身につける

■授業計画:

- 第1回 デザインの4原則 & Photoshop・Figmaの復習
- 第2回 課題①: 過去のバナーをリデザインしよう(デザイン改善)
- 第3回 配色とフォントの深掘り! ブランドイメージを考える
- 第4回 レスポンシブデザインを意識したUI設計とは?
- 第5回 デザインのトレンドを学ぶ! モダンWebデザインの特徴
- 第6回 課題②: 実際のWebサイトを模写してみよう(参考サイトを選定)
- 第7回 課題②制作①: ワイヤフレーム作成(構成の設計)
- 第8回 課題②制作②: トップページのデザイン(Figma)
- 第9回 課題②制作③: サブページのデザイン&調整
- 第10回 課題②発表&講評会
- 第11回 課題③: オリジナルWebデザインの企画(ターゲット設定)
- 第12回 課題③制作①: ワイヤフレームを作成する
- 第13回 課題③制作②: トップページのデザイン(Figma)
- 第14回 課題③制作③: 細部の調整&デザイン仕上げ
- 第15回 課題③発表&総まとめ! 進級制作に向けたアドバイス

■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: 石崎 怜 (非常勤講師)
実務経験: アニメ制作会社に3DCGアニメーターとして勤務後、Vtuberの立ち上げ制作やディレクションを担当。現在はVR関係とイラスト・映像制作の仕事を担当

科目名 : **応用技術演習Ⅶ AfterEffects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: 2単位

■科目概要: AfterEffectsの基礎から応用操作を学び、After Effectsを通して映像の基本的構造を知る

■到達目標: ①After Effectsの応用的技術の獲得
②3Dレイヤーの論理的・直感的把握
③主要エフェクトの把握

■授業計画:

- 第1回 おかえり！AfterEffectsおさらい会(基本操作&キーフレーム・エフェクトの復習)
- 第2回 より魅力的な動きを！アニメーションの洗練(イー징ング・グラフエディター再確認)
- 第3回 映像をもっとリッチに！トラックマット&合成テクニック(トラックマット、ブレンドモード活用)
- 第4回 3Dカメラワークをマスターしよう！(3Dレイヤー、カメラの使い方)
- 第5回 映像に質感を！パーティクル&エフェクト応用(パーティクル、ノイズ、光の演出)
- 第6回 課題①準備:構成を考えよう！(テーマ決定、ストーリーボード制作)
- 第7回 課題①制作①:素材を集めて配置しよう！(映像・画像・テキストのレイアウト)
- 第8回 課題①制作②:アニメーションとカメラワークを追加！
- 第9回 課題①仕上げ:エフェクトとトランジションで魅力UP！
- 第10回 課題①発表&講評
- 第11回 bisenモーションロゴ01 3Dレイヤー・カメラレイヤーを用いた映像表現の演習。
- 第12回 bisenモーションロゴ02 これまで培った技術を用いたbisenのモーションロゴの作成。
- 第13回 bisenモーションロゴ03
- 第14回 bisenモーションロゴ04 仕上げと上映視聴。各作品について消費者目線からの
- 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: 芦口 博昭
実務経験:

(非常勤講師)

東京の映像制作企業でAD兼編集オペレーターとして美術館等の施設内映像や企業VP等の制作に携わり、札幌にUターン後は制作会社でテレビ番組や企業案件を担当、その後フリーランスとして活動。

科目名 : **応用技術演習Ⅶ 映像演習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: 30時間
単 位: 2単位

- 科目概要: 前半は「既存映像の分析と編集」→ 後半は「オリジナル作品制作」映像の「語り方」に注目し、編集技術の意味を考えさせる。実作品の分析や応用課題も実施。
- 到達目標: 分析→実践→作品制作の流れで「映像を考えながら作る力」を育て、映像編集の理論や演出意図を深掘りし、映像を効果的に組み立てる力の習得。

■授業計画:

- 第1回 PremierePro操作おさらい会(基本操作&カット編集の復習)
- 第2回 映像の「語り方」って何?カットの意味を考える(ジャンプカット、長回しなど)
- 第3回 映像作品の分析①:CMやMVの演出意図を読み解こう(カットの長さや構成を考察)
- 第4回 映像作品の分析②:短編映画の演出技法を学ぶ(視線誘導、カメラワークの工夫)
- 第5回 「魅せる映像」には法則がある?視覚的ルールを知る(黄金比、構図、ライティング)
- 第6回 課題①「映像分析からの再編集」構成を考えよう!(既存映像を別の切り口で編集)
- 第7回 課題①制作①:映像を素材として再構築!(カット編集、リズム調整)
- 第8回 課題①制作②:音楽やSEを入れて雰囲気を変える(BGM・効果音の活用)
- 第9回 課題①仕上げ:カラコレ&細部調整で完成度UP!
- 第10回 課題①発表&講評
- 第11回 課題②「短編映像制作」テーマ決め&企画(絵コンテ・プロット作成)
- 第12回 課題②制作①:撮影計画&実際に撮影!(カメラワークを活かす)
- 第13回 課題②制作②:映像編集(構成・リズム・トランジション)
- 第14回 課題②仕上げ:仕上げ&微調整(音入れ、カラコレ、テロップ)
- 第15回 課題②発表&総まとめ!進級制作へのアドバイス

■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: 小松崎 笑帆 (非常勤講師)
実務経験: 映像制作会社にて3DCGによる映像制作事業に携わる。
現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動中。

科目名 : **応用技術演習Ⅹ CG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: 30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: ①基礎的なモデリング技術を習得する
②3DCGをWeb制作に活かせるようになる

■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: 池上 卓 (非常勤講師)
実務経験: 合同会社Taku. design代表。
グラフィックデザイナー/アート ディレクターとしてデザイン全般に携わる。

科目名 : **表現技法演習 I ビジュアルコミュニケーション**

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: 4 5 時間
単 位: 3 単位

- 科目概要: 広告表現の理解を深め、視覚的なメッセージを効果的に伝えるスキルを身につける。コンセプトメイキングで学んだ基礎をもとに、実践的な広告制作を通して発想力・表現力を鍛える。
- 到達目標: 視覚的な情報伝達の手法を学ぶ。広告のターゲット設定・メッセージ構築を理解する。既存広告の分析を通して優れた表現技術を学ぶ。実践課題を通じて、オリジナルの広告デザインを制作する。

■授業計画:

- 第1回 イントロダクション: 広告とは? (目的・役割・歴史)
- 第2回 ターゲット分析とペルソナ設定 (誰に向けて伝えるのか)
- 第3回 広告の構成要素 (キャッチ・ビジュアル・コピー)
- 第4回 視覚心理とレイアウトの基本 (視線誘導・デザイン原則)
- 第5回 既存広告の分析① (成功例を分解)
- 第6回 既存広告の分析② (失敗例を改善)
- 第7回 課題①: 広告模写 (リデザイン)
- 第8回 既存広告の構造を分析し、ターゲットや目
課題①: 制作と講評 (ブラッシュアップ)
- 第9回 ブランディングとストーリーテリング
- 第10回 広告表現の幅を広げる (写真・イラスト・タイポグラフィ)
- 第11回 課題②: オリジナル広告制作 (コンセプト
立案)
- 第12回 課題②: デザイン制作
- 第13回 課題②: 仕上げと修正
- 第14回 ポートフォリオ制作 (まとめ)
- 第15回 プレゼン & 講評 (最終発表)

■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: 榎本 善太 (非常勤講師)
実務経験: 主な事業分野としてコマーシャル、ウエディング、プロフィール、雑誌、映像をカメラマンとして手掛ける。現在は株式会社AMMER代表取締役。

科目名 : **表現技法演習Ⅱ photoグラフィックス演習**

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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: 撮影技術だけでなく、ビジュアル表現としての写真を活用する力を養う。リアルな撮影体験とデジタル加工を組み合わせ、チームで作り上げる過程の大切さを学ぶ。

■到達目標: ①撮影技術・Photoshopの応用的技術の習得
②AI技術の適切な活用でアイデアを効率的・効果的に形にする力をつける。

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション & 作品分析
- 第2回 コンセプトメイキング & 企画立案
- 第3回 撮影環境の理解 & 簡易セッティング
- 第4回 実践: 自分で撮る
- 第5回 写真コラージュ基礎
- 第6回 ダイナミックな表現に挑戦、コラージュ技術、抽象表現
- 第7回 チーム制作: 撮影・合成の分業体験 企画・撮影・編集の分担を経験
- 第8回 チーム制作: 発表 & 講評
- 第9回 合成テクニックの高度化
- 第10回 ポスターやメインビジュアルの構成
- 第11回 中間発表 & フィードバック
- 第12回 仕上げの撮影 & 素材追加
- 第13回 最終合成 & デザイン仕上げ
- 第14回 プレゼン準備
- 第15回 最終発表 & 講評

■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: 高橋 成 (非常勤講師)
実務経験: 映像制作会社にてディレクター、エディターとして勤務。
映像作品やWebサイトのプランニング、クリエイティブディレクション、編集業務等。

科目名 : **表現技法演習Ⅲ 広告映像**

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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: 実際の広告映像業界についての知識や仕事の流れ、実際の企画のやり方、実務に適した編集ソフトの使用方法を学ぶ

■到達目標: 広告映像の制作実務に関する基本的な知識と技術の習得

■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 広告の役割、広告映像の役割についての理解 広告映像業界の現状についての理解
- 第2回 Aftereffectsの応用技術 実務におけるAfterEffectsに関する知識の習得 Plug-inやスクリプト、エクスプレッションについての理解
- 第3回 CM制作① 企画 TVCMの企画の基本的な考え方とコンセプトやコピーを実際に制作。
- 第4回 CM制作② コンテ制作
- 第5回 CM制作③ 編集作業
- 第6回 CM制作④ 編集作業
- 第7回 CM制作⑤ 仕上げや音声の作業
- 第8回 CM制作⑥ プレゼンテーション／講評
- 第9回 フリーテーマによる映像制作① 企画
- 第10回 フリーテーマによる映像制作② コンテ制作
- 第11回 フリーテーマによる映像制作③ 編集作業
- 第12回 フリーテーマによる映像制作④ 編集作業
- 第13回 フリーテーマによる映像制作⑤ 編集作業
- 第14回 フリーテーマによる映像制作⑥ プレゼンテーション／講評
- 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: 種田 育代
実務経験:

(非常勤講師)

デザインプロダクションでグラフィックデザイナーとして各種広告物の制作に携わる。その後WebデザインやUI・UXデザインの領域にもフィールドを広げ、現在フリーランスとして活動。

科目名 :

専門技術演習 I UI・UXデザイン

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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: UI（ユーザーインターフェース）とUX（ユーザーエクスペリエンス）の基本概念を学び、Figmaを使用して実際のアプリUIをデザインする。スマホ向けアプリを題材に、使いやすさと視覚的な魅力を兼ね備えたデザインを制作する。

■到達目標: ①Figmaの基本操作を習得し、デザインツールの活用方法を理解する。
②UI・UXの基本原則を学び、適切なデザイン設計ができるようになる
③スマホ向けアプリのUIデザインを考え、実際にプロトタイピングを行う。

■授業計画:

- 第1回 UI・UXとは？（概論、優れたUI・UXの事例研究）
- 第2回 Figmaの基本操作1（画面構成、ツールの使い方）
- 第3回 Figmaの基本操作2（コンポーネント、オートレイアウト）
- 第4回 UIデザインの基本原則（カラー・タイポグラフィ・余白）
- 第5回 アイコン・ボタンのデザイン（一貫性のあるUIパーツ作成）
- 第6回 ワイヤフレームの作成（手書きスケッチからデジタルへ）
- 第7回 ナビゲーションとユーザーフロー（UXの視点で設計）
- 第8回 プロトタイピング1（簡単なインタラクションを追加）
- 第9回 プロトタイピング2（ユーザーテストを意識した動作検証）
- 第10回 アプリデザイン課題導入（自分で企画したアプリの要件整理）
- 第11回 アプリデザイン制作1（ワイヤフレーム作成）
- 第12回 アプリデザイン制作2（UIデザインの適用）
- 第13回 アプリデザイン制作3（プロトタイピングと微調整）
- 第14回 ユーザーテストとフィードバック（他者の視点で評価）
- 第15回 プレゼンテーションと講評（最終発表、講評・振り返り）

■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 (専任教員)
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 : **専門技術演習Ⅱ Webデザイン演習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: 45時間
単 位: 3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
Webマーケティング、提案力、技術力

■到達目標: ①ニーズに対応できる応用力の獲得
②プランニングから具現化までのワークフローの体験
③着地点の設定までできる提案力

■授業計画:

- 第1回 PC版ページの作成 【座学】HTMLの歴史、構造化文書とCSSとSEOについて
【実習】HTML&CSS:1年次のおさらい
- 第2回 PC版ページの作成PC版をSP版に改修 【座学】レスポンスとは
【座学】モバイルファーストの正しい理解
- 第3回 YouTubeを使ったWebページ(ユーザビリティ&レスポンス)
【座学】演出とは?【実習】Youtubeのインクルード(外部サイト参照)の方法 【実習】
- 第4回 【実習】デザインワーク 【実習】コーディング[レスポンス]
- 第5回 【講評会】プレゼン
- 第6回 マップSite(マーケティングの理解)
【座学】マーケティング理論 【実習】企画
- 第7回 【実習】サイト設計:ページ構成とサイト構造 【実習】デザインワーク
- 第8回 【座学】CSSの汎用利用の理解(カスケード) 【実習】基本パーツのCSSコーディング
【座学】absoluteを使った装飾
- 第9回 【実習】コーディング
- 第10回 【講評会】プレゼン
- 第11回 ショッピングサイトの作成(CGI・PHPの理解)
- 第12回 PHPについて
【座学】PHP実演 【実習】デザインワーク(CGIを踏まえたデザインワーク)
- 第13回 【実習】コーディング
- 第14回 【講評会】プレゼン
- 第15回 授業のまとめ

■教科書: 入門Webデザイン

■参考書: Webデザイナー検定 ベーシック公式問題集

■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: 齋藤 達哉 (専任教員)
実務経験: 広告制作企業勤務を経て、Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名 :	専門技術演習Ⅳ Webインタラクティブ
-------	----------------------------

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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: Webサイトにおけるアニメーション表現の基礎を学ぶ。CSSアニメーションを起点に、JavaScriptおよびGSAPを用いたインタラクティブな演出を習得する。あわせてGit管理・CSS設計など、実務を意識した制作環境の基礎も身につける。原則、各回の最初に講義をし、その後実践時間を設ける形式で進める。

■到達目標: ①JavaScriptおよびGSAPを用いたアニメーション表現の習得
②BEMによるCSS設計とGitブランチ管理の習慣化

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション／WEB基礎概論
授業概要、デザインの目的について解説。PC環境、データ管理の説明
- 第2回 CSS変形 マウススターカスタマイズ
・トランスフォーム・アニメーション
- 第3回 タイムアタック1 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第4回 タイムアタック2 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第5回 タイムアタック3 既存サイトの演出をjavascript&cssで再現
- 第6回 CSS装飾 装飾系プロパティを学習
- 第7回 CSSセレクタ 様々なセレクタによる要素の指定を学習
複数クラス・属性・疑似要素・疑似クラス
- 第8回 練習問題1 指定されたサイトデザインをコーディングで表現
- 第9回 練習問題2 指定されたサイト演出をコーディングで表現
- 第10回 練習問題3 指定されたサイト演出をコーディングで表現
- 第11回 練習問題4 指定されたサイト演出をコーディングで表現
- 第12回 自由課題1 CSSとJSを応用したサイト演出
・ページコーディング
- 第13回 自由課題2 CSSとJSを応用したサイト演出
・ページコーディング
- 第14回 自由課題3 CSSとJSを応用したサイト演出
・ページコーディング
- 第15回 まとめ webフレームワークや開発環境について

■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 (専任教員)
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 : **専門技術演習Ⅳ 映像演習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: 45時間
単 位: 3単位

- 科目概要:
- ・映像制作の基本となる撮影と編集を中心に映像編集の基礎を身につける
 - ・ショットサイズ・アングルなど撮影の基礎を身につける
- 到達目標:
- ・撮影の基本的な素養の習得。
 - ・映像構成の基本的技術の習得。

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション テレビ・アニメ・ゲームと比較した解説。
映像表現・演出についての論理的共有を行う。
- 第2回 撮影と編集
リリックMVの分析01
- 第3回 音楽に合わせたカット編集PremiereProリリックMVの分析02After Effects
- 第4回 ショットサイズと構図的意図PremiereProLIVE2Dキャラと実写背景の合成01After Effects
- 第5回 カット構成によるストーリーテリング-モンタージュについて01Premiere ProLIVE2D
キャラと実写背景の合成02
- 第6回 カット構成によるストーリーテリング-モンタージュについて02Premiere Pro映像加工
After Effects
- 第7回 モーションカメラの扱い方Premiere Pro
- 第8回 イマジナリーラインとライティング
- 第9回 カメラワークと演技演出
- 第10回 絵コンテの用意01 1シーン5~10カット程度の絵コンテの作成を行う。
- 第11回 絵コンテの用意02 必要効果音・BGMのピックアップも行う。
- 第12回 撮影01 絵コンテをもとに撮影を行う。
- 第13回 撮影02 夏休みの課題として、必要素材をすべてそろえる。編集をある程度進める。
- 第14回 仕上げと作品視聴 完成作品を視聴し、感想を共有する。
- 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: 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 : **専門技術演習 V CMS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: 4 5 時間
単 位: 3 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。「Wordpress」を基に様々な技術を学び、自らサイト構築・運用できるように能力を身につける。
- 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 Wordpressの構成ファイルとインストール
- 第2回 ダッシュボード(管理画面)の活用
- 第3回 記事の投稿・カテゴリ設定
- 第4回 固定ページによるサイト構築
- 第5回 テーマのカスタマイズ(1)
- 第6回 テーマのカスタマイズ(2)
- 第7回 固定ページのコーディング
- 第8回 カスタムフィールド
- 第9回 投稿記事一覧出力・ページネーション
- 第10回 functionのカスタマイズ
- 第11回 プラグインの活用
- 第12回 投稿個別ページの構築
- 第13回 カスタム投稿タイプ・カスタムタクソノミー
- 第14回 オリジナルテーマ構築(1)
- 第15回 オリジナルテーマ構築(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: 水上 志乃
実務経験:

イベント・プライダルを中心とした映像制作会社に勤務し、映像の撮影編集業務に携わったのち独立。プライダルを中心に活動を続け、徐々にTVCMや企業VPなど幅を広げながら活動。

科目名 : **専門技術演習Ⅵ モーショングラフィックス**

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: 45時間
単 位: 3単位

■科目概要: モーショングラフィックスの基本概念と制作技術を学び、映像を活用した効果的なビジュアル表現を身につける。

■到達目標: 実践的な課題を通じて、デザイン・アニメーション・映像編集のスキルを総合的に向上させる。視聴者に訴求する映像構成を考え、動きで魅力を伝える。

■授業計画:

- 第1回 モーショングラフィックスとは？(事例紹介・用途・役割)
- 第2回 AfterEffects基礎復習&ワークフロー理解(コンポジション・キーフレームの基本)
- 第3回 エフェクト・トランジションの基礎(シェイプレイヤー・エフェクトの活用)
- 第4回 タイポグラフィのモーション表現(文字アニメーションの作り方)
- 第5回 課題①既存作品のPR映像の企画&構成(ターゲット分析・ストーリーボード作成)
- 第6回 課題①デザイン素材の準備(ロゴ・グラフィック・写真・テキスト配置)
- 第7回 課題①アニメーションの実装①(トランジション・オブジェクトの動き)
- 第8回 課題①アニメーションの実装②(エフェクトの活用・演出強化)
- 第9回 課題①調整&書き出し(フィードバックとブラッシュアップ)
- 第10回 課題②自由制作のルール発表&企画開始(時間・エフェクト数の条件を設定)
- 第11回 課題②自由制作:アニメーション実装(個別指導・技術サポート)
- 第12回 課題②自由制作:仕上げ&ブラッシュアップ
- 第13回 課題②最終調整&リテイク作業(完成度を上げるための微調整)
- 第14回 課題②作品プレゼン準備&動画編集(BGM・SE調整)
- 第15回 課題②成果発表&講評(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: Web・動画クリエイター専攻
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 : 一般教育科目 英語

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: 15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: Web・動画クリエイター専攻
担当教員: 山間 香綾 (専任教員)
実務経験: 店舗接客業、オーダーデザイン業務のアートディレクションからデザイン制作、DTP作成等を担当。

科目名 : **一般教育科目 キャリアプランニング 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: 30時間
単 位: 2単位

- 科目概要: 就職に向けた業界研究及びポートフォリオ制作。ペアワークやグループワークを取り入れ知識にとどめず行動に表し、気づきを見出す。
- 到達目標: 就職活動の基礎力を育てる

■授業計画:

- 第1回 人の心を動かす声と言葉で挨拶: ノンバーバルコミュニケーションの確認(表情・態度・立ち振る舞い・言葉遣い)
- 第2回 声を作る(発音・滑舌チェック)・映像で自己チェック
- 第3回 心技体を表現: 第一印象と初頭効果・接客用語で挨拶
- 第4回 お辞儀の大切さ・笑顔トレーニング
- 第5回 身だしなみ
- 第6回 ビジネスマナー: お客様対応を考える
- 第7回 言葉遣いと敬語・来客対応(ご案内・席次～お見送りまで)
- 第8回 物の指し示しと物の授受
- 第9回 顧客満足とプロのサービス: 接客プロセスを学ぶ・サービスに必要な「S」
- 第10回 トラブル対応の基本・話し方と聞き方・傾聴
- 第11回 電話対応のマナー: 電話の受け方と掛け方の基本(取次から不在時まで)
- 第12回 電話対応ロールプレイング(録音とフィードバック)
- 第13回 企業が求める人材とは
- 第14回 コミュニケーション能力とは(企業は何を、どこを見るのか)
- 第15回 面接時のポイント・面接ロールプレイング

■教科書: 内容に沿ってワークシート使用

■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: 山間 香綾 (専任教員)
実務経験: 店舗接客業、オーダーデザイン業務のアート ディレクションからデザイン制作、DTP作成等を担当。

科目名 : **一般教育科目 キャリアプランニング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: 45時間
単 位: 3単位

- 科目概要: Webデザイナー検定取得に向けた検定対策Web業界で働く上で必要な知識を体系的に習得する。履歴書、ポートフォリオなど、就職活動に必要なツールの準備を行う。
- 到達目標: Webデザイナー検定スタンダードの取得
希望企業への就職内定

■授業計画:

- 第1回 履歴書作成 企業研究を行い自分の進路を明確化。自己分析を行い、強味やアプローチ方法を考え、履歴書に落とし込む。
- 第2回 ポートフォリオ制作 どのようにセルフプロモーションを行うかを考え、情報の見やすさ伝わりやすさを工夫し制作する。
- 第3回 制作スキルを伝えると同時に、自分のパーソナリティが他者へ伝わるかを良く考え、就職活動時に有効的に活用出来るものとして仕上げる。
- 第4回 Webデザイナー検定対策①インターネットとWebについてWebサイトの目的とデザインとは何か
- 第5回 Webデザイナー検定対策②Webページの表現手法についてWebサイトの種類と表現の学習
- 第6回 Webデザイナー検定対策③Webサイト構造の流れについてWebサーバーとクライアントの学習
- 第7回 Webデザイナー検定対策④HTMLとCSSの基礎
- 第8回 Webデザイナー検定対策⑤コンセプトの重要性
- 第9回 Webデザイナー検定対策⑥情報の収集・分類・組織化・構造化
- 第10回 Webデザイナー検定対策⑦さまざまな閲覧機器について
- 第11回 Webデザイナー検定対策⑧画像や動画などWeb素材の制作について
- 第12回 Webデザイナー検定対策⑨評価とメンテナンス
- 第13回 過去問題 事前対策①
- 第14回 過去問題 事前対策②
- 第15回 過去問題 事前対策③

■教科書: 入門Webデザイン

■参考書: Webデザイナー検定 ベーシック公式問題集

■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: