

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)

※2020年度実績

CG・Webデザイン専攻 Web・動画クリエイター専攻

※2020年4月よりWeb・動画クリエイター専攻に名称、およびカリキュラムを変更し、Webデザインと動画制作を学ぶ専攻になります。
2021年4月よりCG制作の学習は、アニメ・ゲームクリエイター専攻のカリキュラムに含まれます。

教科目	概要	1年次	2年次	
一般教養	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。	○		
デッサン	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。	○		
ベーシックデザイン	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。	○		
Photoshop基礎	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。	○		
Illustrator基礎	Illustratorの基本的な操作方法を学ぶ。 DTPに関する基礎の知識を習得する。	○		
デザイン概論 I	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する。	○		
Webコーディング基礎 I	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。	○		
Webコーディング基礎 II	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。	○		
blender基礎	3DCG制作の基礎知識を学習する。 blenderの基本操作を習得する。	○		
映像制作基礎	AfterEffectsの基本操作を学ぶ。	○		
Photoshop応用	レイアウト・見せ方・伝えること意識を知る。 様々なデザイン・イラストの構成や加工を学ぶ。	○		
Illustrator応用	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を作成する。	○		
3DCG研究	Blenderをはじめとした3DCG制作ソフトについて学習する	○		
UIデザイン	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。	○		
デザイン概論 II	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。	○		
モーションデザイン	物理法則と人体工学に基づく動きの原理原則を学ぶ。	○		
Webコーディング応用 I	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HTML・CSSを使ってサイトデータを制作する。	○		
Webコーディング応用 II	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HTML・CSSを使ってサイトデータを制作する	○		
映像制作応用	Adobe Aftereffectsのより広い映像分野での活用について学ぶ。	○		
2Dデザイン	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。	○		
CG表現学習	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。		○	
選択科目	デザイン演習 I	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。		○
	デジタルエフェクト	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		○

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)

選択科目	デザイン演習Ⅱ	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。		○
	デザインナレッジ	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。		○
選択科目	CMS演習	CMS(コンテンツ管理システム)を活用しWebサイトを総合的・動的に構築することを学習する。		○
	3Dモーショ演習	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		○
選択科目	DTP演習	視認性・可読性といった様々なデザイン・レイアウトの理論を学ぶ。デザインの方向性が、作品性やターゲットによって変化することを知る。		○
	ドローイング	デッサンの発展的理論と技法を学ぶ。		○
選択科目	モーショングラフィックス	AfterEffectsのより高度な使用方法を学ぶ。映像が感情に与える影響について理解し、作品を制作する。		○
	ゲームエンジン演習	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		○
選択科目	Webデザイン演習Ⅰ	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。		○
	映像制作Ⅰ	映像制作の企画から実制作、最終的な仕上げまでを行う。		○
選択科目	Webデザイン演習Ⅱ	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。		○
	映像制作Ⅱ	映像制作の企画から実制作、最終的な仕上げまでを行う。		○
選択科目	WebインタラクティブⅠ	javascript、CMS等によるWEBコンテンツ制作を行い幅広いWEBサイトの表現方法に触れる。		○
	3DビジュアライゼーションⅠ	リアルタイムグラフィックのためのモデリングとアニメーションを学ぶ。		○
選択科目	WebインタラクティブⅡ	javascript、CMS等によるWEBコンテンツ制作を行い幅広いWEBサイトの表現方法に触れる。		○
	3DビジュアライゼーションⅡ	リアルタイムグラフィックのためのモデリングとアニメーションを学ぶ。		○
	キャリアプランニング	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す。		○
	進級制作	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。	○	
	卒業制作	二年間の学習で身に付けた専門知識と技術の集大成となる作品を制作する。		○
	英会話	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。	○	
	前期課題制作Ⅰ	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。	○	
	前期課題制作Ⅱ	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。		○
	後期課題制作	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。	○	
	一般教養知識	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。	○	
	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。