

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD23		
授業科目名	ホームページ基礎		
授業時間数	90		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	Webサイト制作会社で制作経験のある教員が、Webサイトが稼働する基本的な仕組みや制作技術について指導する。また、Webサイト制作者としての基礎知識や用語を解説する。
到達目標	HTML、CSS、JavaScriptのコーディング能力・ソース読解能力を修得する。
授業計画	<p>第1回 webの仕組み、利用者への配慮など、プロの観点でwebの現状を知る 利用者としてではなく制作者としてWebの現状や仕組みを把握し、プロとして制作する心構えを持つ</p> <p>第2回 Adobe Dreamweaverを使った最小限のwebサイトの制作 HTMLを実際に触ってみて、どういう仕組みなのかを知る</p> <p>第3回 cssの仕組み スタイルシート(CSS)を使ってレイアウトする方法を知る</p> <p>第4～7回 シンプルな1ページのhtmlを制作 HTMLとCSSを使ってシンプルな1ページを制作し、必要な準備や技術を学ぶ</p> <p>第8～12回 cssを意識して2ページ目を制作 HTMLの主軸となるページリンクの制作方法を学ぶ</p> <p>第13回 webサイトとwebコンテンツの違い、制作者と消費者の違い SNSで流行するものを作ることと、そのSNS自体を作ることの違いを改めて把握する</p> <p>第14～17回 PhotoshopやIllustratorを使ってのサイトレイアウトの制作 HTMLとCSSを理解したうえで、サイトを構成する素材を一から制作する</p> <p>第18～21回 サイトデザインをHTMLとしてコーディングする 制作したデザインをHTMLとCSSでレイアウトする</p> <p>第22～24回 作ったHTMLを変えず、CSSでの修飾だけでリデザインする 現場での効率的な運営を想定して、可能な限りHTMLを書き換えずにもう一案デザインを制作する</p> <p>第25～27回 入力フォームのUIデザイン、JavaScriptの紹介 JavaScriptを使って記入漏れをチェックするアンケート入力フォームの制作を行う</p> <p>第28～30回 JavaScript、jQueryを使って動的な仕組みをつける 制作したHTMLに入力チェックのJavaScriptを追記する。現場でよく使われているjQueryの使用方法を学ぶ</p>
教科書	HTML5&CSS3 ポケットリファレンス(技術評論社)／担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD24		
授業科目名	3DCG基礎		
授業時間数	90		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	映像制作会社で3DCG制作の実務経験のある教員が、3dsMAXの基礎的な操作法を指導する。3DCGIに必要とされる素材作りの基礎的な操作法を身につける。
到達目標	3dsMAXの機能全般の理解と3D空間での操作感覚を養い、モデリング、マテリアル、マッピング、ライティング、カメラワーク、アニメーションの一連の工程を制作を通じて修得する。
授業計画	<p>第1回 CG業界の動向と3dsMAXの操作解説 3DCGの使用例を学び、3dsMAXの操作画面のUI(ユーザーインターフェイス)を理解する。</p> <p>第2～3回 モデリング基礎 基本プリミティブを使ったオブジェクト(コーヒーカップ)の作成法を理解する。</p> <p>第4回 マテリアル基礎 マテリアルエディタの使用方法和オブジェクトへの適用方法を理解する。</p> <p>第5回 シーンデータの構築 ファイルの合成、ネーミングルールの設定、データ管理方法を理解する。</p> <p>第6回 UVWマップ基礎 UVWマッピングを行いオブジェクトにテクスチャを貼る操作法を身につける。</p> <p>第7回 レンダリング基礎 スキャンラインレンダラーによるレンダリング方法を学ぶ。</p> <p>第8回 ライティングとカメラの設定 ライトの配置方法とカメラの設定について理解する。</p> <p>第9～12回 ヴィネット制作 ヴィネットのデザイン作成、モデリング作業を行う能力を修得する。</p> <p>第13回 UVWアンラップ基礎 サイコロのモデルをUVWアンラップモディファイアを用いてUV展開する操作を修得する。</p> <p>第13～18回 イルカ制作 モックアップ作成からマテリアル設定とスキーンワークを行い、レンダリング後に画像合成を行う操作法を修得する。</p> <p>第19回 アニメーション基礎 球体がバウンドするアニメーションの作成法を修得する。</p> <p>第20～22回 大砲アニメーション作成 大砲のキーアニメーションの作成と調整を理解し、レンダリングを行う操作法を身につける。</p> <p>第23回 コンストレイントの使用 位置や回転など値の変換を理解し、各種コンストレイントの操作を修得する。</p> <p>第24回 ヘルパーとリンク ヘルパーとリンクを使用しペアレント設定の重要性を理解する。</p> <p>第25回 Biped基礎 Bipedの設定と体型変更の操作を理解する。</p> <p>第26～30回 Bipedアニメーション 5秒程度のキャラクターアニメーションを作成しBipedの操作法を修得する。</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD25		
授業科目名	映像基礎		
授業時間数	90		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	映像制作会社で撮影編集の実務経験のある教員が、映像を撮影するためのカメラワークの操作方法とワークステーションで編集作業を行う映像制作の基礎工程を実制作を交えて指導する。
到達目標	映像制作における専門知識を理解する。放送規格、撮影・編集の基礎概念、制作に必要なソフトウェアの操作法を習得する。
授業計画	<p>第1回 映像基礎講座1 テレビ放送の仕組み・デジタル画像の仕組みと圧縮技術を学習する。</p> <p>第2回 画像のデジタル化 画像のデジタル化を体験し、画像の仕組みを理解する。</p> <p>第3回 映像基礎講座2 放送規格・ファイルフォーマット・圧縮の種類を理解する。</p> <p>第4回 AdobePremiere基礎1 チュートリアルを通じてPremiereの概要・操作を理解する。</p> <p>第5回 AdobePremiere基礎2 Premiereの書き出し設定・情報デザインを理解する。</p> <p>第6～7回 コマ撮り コマ撮りの仕組みや撮影編集方法を学び、プレビューチェックを理解する。</p> <p>第8回 撮影1 撮影基礎 撮影編集の役割・カメラワーク・構図・構成を理解する。</p> <p>第9～12回 撮影1 ショートムービー ショートムービーの制作方法をグループワークを通じて修得する。プレビューチェック・総評により適切な映像表現を理解する。</p> <p>第13～15回 撮影2 ト書き 実際の映像を元に撮影テクニックを理解し、「ト書き」を元に各自演出し撮影技術を養う。「ト書き」プレビュー方法を学習する。</p> <p>第16～19回 撮影3 ワンシーン ワンシーンを想定した撮影や編集方法を理解しプレビュー方法を修得する。</p> <p>第20～21回 Adobe AftterEffects 基本操作 AftterEffectsの操作を学ぶ。</p> <p>第22～24回 Adobe AftterEffects 課題 言葉と対比 言葉と対比、対になる言葉を選びそれを動きで表現する技術を修得する。プレビュー・総評により適切な映像表現を理解する。</p> <p>第25～26回 Adobe AftterEffects エフェクト効果 Adobe AftterEffects のエフェクト効果を理解する。</p> <p>第27回 Adobe AftterEffects 応用課題1 トラッキング トラッキングやスタビライズのエフェクト効果を修得する。</p> <p>第28～29回 Adobe AftterEffects 3Dレイヤー 3Dレイヤーやヌルを使ったアニメーションの操作法を理解する。</p> <p>第30回 Adobe AftterEffects 応用課題2 タイトル映像 タイトル映像を作成しエフェクト効果やアニメーションの技術を修得する。</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD35		
授業科目名	DTP演習		
授業時間数	36		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	<p>広告代理店の制作室でグラフィックソフトを使用した制作経験のある教員が、印刷物制作課題を通してIllustratorとPhotoshopの操作法を指導する。文字の優先順位や可読性を理解し、レイアウト、配色計画、素材作成のデザイン技術を養う。</p>
到達目標	<p>DTPによる印刷物制作を通じて、IllustratorとPhotoshopの操作を修得する。誌面構成において文字と画像、素材のレイアウト力と配色計画の技能を身につける。また、ビジュアルを形成する素材作成の技術を修得する。</p>
授業計画	<p>第1～2回 誌面構成 誌面の構成要素を知り、段組みや余白設定、文字組みや字詰め、画像配置など印刷物制作の技能を修得する。</p> <p>第3～7回 ポートフォリオ制作 作品や課題を素材に、可読性の高い魅力的な自己PRツールを成立させる構成力や配色の技能を身につける。</p> <p>第8回 画像加工 Photoshopのレイヤースタイルで文字や画像を装飾し、素材作成の質を高める技術を修得する。</p> <p>第9～12回 タイトルロゴ模写 既存のタイトルロゴを参考に造形や装飾をパストレースや画像加工で再現することで業務水準を理解する。</p>
教科書	<p>担当教員において配布資料作成</p>
成績評価方法	<p>各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。</p>
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD11		
授業科目名	社会研究 I		
授業時間数	6		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	働くことの意義、業界研究、自己分析を経て自己の社会的確立を目的とし、進路決定の基本となる考え方と就職活動の具体的方法を学ぶ。
到達目標	基本的な履歴書作成や添え状、お礼状の書き方、就職活動を行なう上で必要とされるマナーや礼儀作法を修得し、就職活動に向けて前向きに取り組む力を身に付ける。
授業計画	第1回 就職活動の流れと心得 第2回 業界・企業研究について 第3回 自己分析（手法と興味・強み） 第4回 自己分析（相手に伝わるような表現） 第5回 会社訪問とお礼状について 第6回 今後の就職活動に向けて
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD12		
授業科目名	ビジネスマナー		
授業時間数	6		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	百貨店において、接客サービスに従事し、接客指導の実績のある教員が、社会人としての基礎力を指導する。第一印象から身だしなみ、正しい言葉遣いから、「話す」「聞く」等の表現を実践的に身に付け、公的な場面での好感もてるマナーやコミュニケーション力を修得する。
到達目標	基本的なビジネスマナーを学び、日々のコミュニケーションを向上し、社会人として円滑な人間関係を築くための基礎力を身に付ける。
授業計画	第1回 ビジネスマナーとコミュニケーション 第2回 基本動作と敬語について 第3回 話し方（声のトーン・表情） 傾聴力（態度、相槌、オウム返し） 第4回 電話対応について 第5回 名刺交換と紹介のマナー 第6回 面接対応（自己PR）
教科書	担当教員による配布資料作成
成績評価方法	テーマに沿った演習評価（70%）及び、授業参加への積極性を重視する平常点（30%）により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD13		
授業科目名	コピー論		
授業時間数	12		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	出版会社で編集長として勤務した教員が、その経験を活かして文章やの表現上の注意や表現方法を指導する。広告におけるコピーの重要性、必要性デザインとの関連性を認知させコピー制作の仕方について指導する。
到達目標	文章表現の基礎を土台に、広告コピーの知識や表現の多様性を学び、エンドユーザーに届く効果的なキャッチコピー、ボディコピーの必要性と作成の理解を深める。
授業計画	第1回 文章表現について 第2回 気になるコピーを集めよう 第3回 課題①自分にキャッチコピーをつけてみよう 第4回 課題①プレゼンテーションと合評 第5回 課題②自分のボディコピーを考えよう 第6回 課題②プレゼンテーションと合評 第7回 課題③好きな商品の商品コピーを考えよう 第8回 課題③プレゼンテーションと合評 第9回 課題④インタビューで友達コピーを作ろう 第10回 課題④プレゼンテーションと合評 第11回 これからの広告分野でのコピーの位置づけについて 第12回 コピーワークを課題制作に生かす方法
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（30％）各課題・小テストにおける点数での評価点（40％）、授業参加への積極性を重視する平常点（30％）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD14		
授業科目名	総合デザイン論		
授業時間数	24		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期・中期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	多岐に渡るデザイン分野の各専門知識や技術を、各専門分野の講師陣からオムニバス形式により具体的実例を専門家の考え方や手法を理解する。
到達目標	建築、インテリア、芸術、グラフィック、ファッション、インターネット、ディレクションなど各デザイン分野の専門知識を広く理解し、視野の広い発想力を養う。
授業計画	<p>第1回 栄養学について①自分の体をデザインしよう！</p> <p>第2回 広告写真について</p> <p>第3回 コミュニティデザインについて</p> <p>第4回 アートについて</p> <p>第5回 フォトコラージュについて</p> <p>第6回 スタイリングについて</p> <p>第7回 建築デザインについて</p> <p>第8回 アートディレクションについて</p> <p>第9回 彫刻について</p> <p>第10回 ファッションデザインについて</p> <p>第11回 第1回～10回までのレポート作成</p> <p>第12回 デザイン思考／アイデア出し、グループディスカッション</p> <p>第13回 デザイン思考／プレゼンテーション</p> <p>第14回 建築からプロダクトグラフィック多種に渡るデザインについて</p> <p>第15回 雑貨デザインについて</p> <p>第16回 商空間店舗デザインについて</p> <p>第17回 インテリアコーディネートについて</p> <p>第18回 Webデザインについて</p> <p>第19回 キャラクターデザインについて</p> <p>第20回 ファッションビジネスについて</p> <p>第21回 広告コピーについて</p> <p>第22回 栄養学について②食事とデザイン</p> <p>第23回 ファッションコーディネートについて</p> <p>第24回 第12回～23回までのレポート作成</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	受講レポート(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(30%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD15		
授業科目名	映像研究		
授業時間数	12		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	映像・CG・Web媒体で扱われる既存コンテンツの技法や表現、市場データから業界動向を考察し、映像や動的コンテンツのあり方を解説する。
到達目標	業界動向や既存コンテンツから技法や表現、企画や演出法などを学び、映像制作における表現の幅を広げるための知識を修得する。
授業計画	第1回 日本のアニメ 第2回 地方PR動画 第3回 インサート編集 第4回 タイトルバック 第5回 インターネット、テレビの映像事情 第6回 ウェブコンテンツ 第7回 ビデオグラファー 第8～12回 コンテンツ紹介レポート
教科書	特に指定しない
成績評価方法	受講レポート(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD16		
授業科目名	メディア概論		
授業時間数	36		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期・中期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	マルチメディアの扱い方とインターネットを用いたコミュニケーション技術に関する基礎的な理解と、多様な生活の場面で知識を利用する能力を修得する。
到達目標	コンテンツ表現の手法や情報伝達の手段を学び、日常生活に浸透するデジタル技術やメディアの現状と社会との関わりについて理解を深める。マルチメディアに関する用語や知識を学び、デジタル制作に必要な基礎知識を身につける。
授業計画	第1～4回 マルチメディアの特徴 第5～8回 デジタル端末 第8～12回 コンテンツ制作のためのメディア処理 第13～16回 インターネットと通信 第17～20回 インターネットで提供されるサービス 第21～24回 インターネットビジネス 第25～28回 デジタルとネットワークで進化するライフスタイル 第29～32回 社会に広がるマルチメディア 第33～36回 セキュリティと情報リテラシ
教科書	入門マルチメディア改定新版 (GG-ARTS)
成績評価方法	定期試験 (80%) 及び授業参加への積極性を重視する平常点 (20%) により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD17		
授業科目名	CM企画		
授業時間数	54		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	中期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	映像プロダクションでCM監督・ディレクション経験のある教員が、CM制作に必要な企画や演出を論理的に解説する。また、映像の設計図であるコンテ作成の的確な構成を指導する。
到達目標	優れた広告を掘り起こして共通点を見出すことで表現手法や技術を習得する。CMの実例を分析し、それを基に具体的な企画を画コンテに落とし込むことで、企画力とプレゼンテーション能力を身につける。
授業計画	第1回 CM（コマーシャルメッセージ）の実例 第2回 アイデアは身の回りに転がっている 第3回 発想法基礎／比較 第4回 発想法基礎／置き換え 第5回 発想法基礎／誇張、擬人化 第6回 発想法基礎／逆転 第7回 発想法応用／隠す、聴覚化、実証 第8回 発想法応用／調べる、物語 第9回 発想法応用／衝突、つなげる 第10回 発想法応用／集める、ダメ押す 第11回 発想法応用／文字化、記号化 第12回 発想法応用／執着、圧縮 第13回 発想法発展／裏切る 第14回 発想法発展／掻き立てる 第15回 発想法発展／嫉妬させる、失敗させる 第16回 発想法発展／引用する 第17回 発想法発展／否定 第18回 発想法発展／追い詰める
教科書	特に指定しない／参考図書：最新CMプランナー入門（電通）
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD18		
授業科目名	ベーシックデザイン		
授業時間数	72		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期・中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	色彩検定に向けての学習と共に、色彩の基礎的な知識をアクリル絵の具による実技課題を通して、修得していく。色彩検定の基礎的な知識と職能的な知識を生かして、平面構成の図案の構成力、配色計画、アナログ技法の技術表現力を修得する。
到達目標	色の基礎知識を習得するための色彩検定取得と、その知識を生かしテーマに沿った色彩計画、平面構成力、画材による表現技法を修得する。
授業計画	第1回 色の分類と三属性 第2回 混色 第3回 光と色 第4回 視覚構造 第5回 照明・混色 第6回 PCCS 第7～8回 心理効果・視覚効果・知覚効果 第9～10回 色彩調和 第11～12回 地と図 第13～14回 色彩効果 第15回 色名 第16～20回 色彩検定対策 第21～24回 平面構成
教科書	文部科学省後援AFT公式テキスト対応 最短合格！色彩検定2・3級テキスト&問題数 (ナツメ社)
成績評価方法	各課題における作品評価点(50%)、色彩検定合格(10%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(40%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD19		
授業科目名	ドローイング		
授業時間数	72		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期・中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	鉛筆の削り方・描き方から始まり、練り消しによる消し方・描き方、対象物を用紙に入れ込む構図の取り方、紙質、画材の特徴を理解し、デッサンの基礎的知識と技術の修得する。対象物の観察する力に必要な自然現象や人工的現象の知識を巡らせ、正確な描写技術とともに対象の存在感や空気感までを平面に定着する描く力を身につける。デッサン力を身につけた上で、短時間で形と構図を線の抑揚で描き表すクロッキーの力を身につける。
到達目標	基礎的な絵を描く能力を身につける。実際にモチーフを見ながら描写することで、観察力を鍛え、絵を描く上で必要な絵画的な解釈を学び、立体感、空間表現、構図等の絵画技術を修得する。
授業計画	第1～2回 鉛筆の削り方／グレースケール 第3～4回 石膏デッサン／立方体 第5～7回 柔らかい紙素材のデッサン／トイレットペーパー 第8～10回 プラスチック素材のデッサン／りんご 第11～12回 人物クロッキー 第13～15回 瓶＋紙の組モチーフのデッサン 第16～18回 金属＋レンガの組モチーフのデッサン 第19～22回 木の立方体 or かぼちゃ 着彩
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(30%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD20		
授業科目名	タイポグラフィ		
授業時間数	36		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	<p>広告代理店の制作部でグラフィックデザインを担当した教員がレタリング技能検定の指導をする。また検定後は、文字のデザインの基礎からロゴタイプのデザインのバリエーション展開を行う。</p>
到達目標	<p>視覚情報のデザインに欠かせない、文字造形を行うための基礎をレタリング検定などを通して学ぶ。タイポグラフィ見本帳制作などを通じて、多様な文字造形の実践を通してタイポグラフィの機能や表現・応用力を修得する。文字造形をとおして多様なイメージや意図、メッセージや個性を表現または選択できる技術と感覚を修得する。</p>
授業計画	<p>第1回 タイポ・レタリング導入                  第2回 レタリング検定導入                  第3～5回 レタリング過去問題実践                  第6回 レタリング検定模擬                  第7回 タイポグラフィ基礎                  第8回 グリッド、書体アレンジなどによるロゴ制作                  第9回 文字の配置、見せ方の工夫によるロゴ制作                  第10～11回 より自由な文字表現の実践                  第12回 タイポ見本帳制作</p>
教科書	<p>書体サンプル集（国際文化カレッジ）</p>
成績評価方法	<p>各課題における作品評価点70%（レタリング検定の合否結果も評価に含む）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（30%）により評価する。</p>
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD21		
授業科目名	写真基礎		
授業時間数	72		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期・中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	写真スタジオで広告写真に携わった経験を持つ教員が、カメラの扱い方から写真の基礎知識・技術の指導を行う。
到達目標	カメラやスタジオ等の基本操作、写真の基礎知識、歴史を学び、どのような分野の撮影でも活用できるしっかりとした写真撮影に必要な知識の土台をつくる。また写真家の作品を紹介し、現実の世界を写真を通じてさらに高い観察力と表現力を修得する。
授業計画	第1回 写真はなぜ写るのか。 第2～3回 露出 第4～6回 露出補正 第7～8回 レンズの種類と特性 第9～10回 ピクチャーコントロール 第11回 ミニテスト 第12回 組写真 第13回 入射光露出計の特性 第14回 RZ6×7の基礎撮影 第15-16回 スタジオ撮影（大型ストロボの基礎操作 ポートレート） 第17-18回 スタジオ撮影（大型ストロボ 物撮り） Photoshopでの画像処理 第19-21回 35ミリフィルム一眼レフカメラでのリバーサル撮影 第22-24回 組写真/キャプション フィルム整理
教科書	フォトグラファーズ・ハンドブック～写真家のための必修基礎知識～ 雷鳥社
成績評価方法	定期試験（20%）、各課題における作品評価点（30%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（50%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD26		
授業科目名	アニメーション演習		
授業時間数	54		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	中期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	手描き作業による絵コンテや動画作成で、アニメーション制作に必要な基本的な動きを身につける。また、アニメーション特有の描画テクニックや演出表現を学ぶ。
到達目標	物理法則に即した動きからアニメーション特有のタイミングやタメツメ、ケレンミ表現など、アニメーションの動画作成に必要な描画力と演出力を修得する。
授業計画	第1回 リミテッド・アニメーションの解説 第2回 動き①「跳ねる」「タメ」 第3回 動き②「揺れる」「タメ」2 第4回 動き③「落ちる」「タメ」3 第5回 動き④「崩れて落ちる」 第6回 動き⑤「回転」 第7回 動き⑥「接近と遠近法」 第8回 動き⑦「歩行」 第9回 動き⑧「飛び出す」 第10回 動き⑨「飛んで避ける」 第11～12回 マンガのアニメーション化 第13～14回 テキストから絵コンテ制作 第15～18回 マンガ「コマ割り」からアニメーション化
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD22		
授業科目名	DTP基礎		
授業時間数	72		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期・中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	広告代理店の制作室でグラフィックソフトを使用した制作経験のある教員が、IllustratorとPhotoshopのアプリケーションソフトの基本操作法を印刷物制作課題を通して指導する。
到達目標	PCを使用した印刷物制作を通じて、IllustratorとPhotoshopのアプリケーションの基本操作を修得する。文字や画像の画面構成や配色、画像加工・補正の技能を理解して適切なビジュアル表現を身につける。
授業計画	第1回 アプリケーションソフトの主要ツール 第2～3回 基本操作 第4回 ペンツール 第5～6回 平面構成1 第7回 ロゴ・地図の作成 第8回 図形作成、文字設定の応用 第9回 画像の加工 第10～11回 平面構成2 第12回 画像処理基礎 第13～14回 平面構成3 第15回 画像合成・加工 第16回 画像補正・解像度 第17～19回 コラージュ制作 第20～22回 誌面構成1 第23～24回 応用操作
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD27		
授業科目名	素材研究		
授業時間数	24		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	各種材料からテーマに沿った造形物を作成する。素材の特性や道具の扱いに理解を深め造形力を養う。
到達目標	素材の特性や加工法を理解し、基礎造形力や表現の発想力を造形物の作成で身につける。
授業計画	第1回 ケント紙／ゾートロープ 第2回 ケント紙・トレーシングペーパー／ピンホールカメラ 第3～4回 スチレンボード・アクリルガッシュ／スチレンハンコ 第5回 画用紙・水彩色鉛筆／スケッチ 第6～8回 針金／モビール 第9～12回 石粉粘土／自刻像
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD28		
授業科目名	修了制作		
授業時間数	138		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	テーマに沿った映像による問題解決策をする。対象の調査分析、企画立案、シナリオ・コンテ作成、撮影・編集、プレゼンテーションまでの一連の工程で必要な技能を養う。
到達目標	テーマの調査分析をする力、伝えるメッセージを企画立案する企画書の作成法、内容を具体的に示すシナリオやコンテの考え方や演出法、表現するための適切な映像技法や効率的な撮影・編集技術の修得、制作物をプレゼンテーションする提案力。それらを総合的に身につける。
授業計画	第1～6回 テーマの調査分析 第7～16回 企画立案 第17～20回 企画書作成 第21～25回 シナリオ・コンテ作成 第26～31回 撮影 第32～42回 編集 第43～46回 プレゼンテーション
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	課題における作品評価点(70%)、プレゼンテーション(10%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD31		
授業科目名	社会研究Ⅱ		
授業時間数	12		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	将来の職業への関心を更に深め、働く事の意義や構造について学ぶと同時に、社会におけるコミュニケーションのあり方を修得し、意欲的な人生設計への実現に向けた選択行動が取れるようになる事を目的とする。
到達目標	自分の将来像を具体的にイメージできるようになる為に、職業観、将来設計能力を養い、人間力、社会人基礎力を身に付ける。
授業計画	第1回 働く意味について考える 第2回 筆記試験対策 第3回 面接対策 第4回 グループディスカッション対策（概要と選考方法） 第5回 グループディスカッション対策（実践と評価） 第6回 キャリアデザイン 第7回 ライフプランの作成 第8回 社会人に必要な基礎知識①（労働・賃金） 第9回 社会人に必要な基礎知識②（社会保険制度） 第10回 社会人に必要な基礎知識③（関係法令） 第11回 人間関係とコミュニケーション 第12回 キャリアデザインの評価
教科書	働く若者のハンドブック（熊本県雇用環境整備協会）／担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD32		
授業科目名	ビジネス概論		
授業時間数	12		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	経営コンサルタントの実務経験のある教員が利益、集客、価格、などビジネスの仕組みを、各業界別の事例をもとに指導する。ビジネスの構造、流通の仕組み、利益構造の基礎的な知識を修得する。
到達目標	企業や店舗において売上・利益を上げる仕組みを知ることから始め、身近な各種業界における収益構造について、事例を参考に学習する。また、利益を上げるための企業の販促活動や広告の手法など、将来、企画・提案のできるデザイナーになるために知っておくべき事項について知識をつけ理解を深める。
授業計画	第1回 導入・「もうけ」のカラクリ 第2回 集客と利益の増やし方 第3回 激安店、カフェ、価格のつけ方 第4回 輸出入、ネット、自動車業界 第5回 旅行、飲食、ファッション業界 第6回 小売、マッチングビジネス業界 第7回 バーガー店、フリーペーパー他 第8回 メガネ店、キーサービス店他 第9回 エステ、テレショッピング他 第10回 スポーツクラブ、カラオケ店他 第11回 輸入雑貨、ハウスクリーニング他 第12回 居酒屋・動物病院他
教科書	担当教員において配布資料作成／講師参考資料：図解「お客には言えない儲けのカラクリ」永岡書店
成績評価方法	定期試験（80％）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD33		
授業科目名	業界研究		
授業時間数	12		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	業界動向や企業情報をリサーチし、仕事内容や職種等の理解や将来の職業への関心を深め、就職活動に役立てる。
到達目標	仕事内容、職種等の職業への情報を収集し、理解した内容を資料にまとめることができる。 調べた内容を情報をプレゼンテーションでわかりやすく伝えることができる。
授業計画	第1回 映像業界動向 第2回 CG業界動向 第3回 Web業界動向 第4～9回 業界研究 第10～12回 プレゼンテーション
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(30%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD34		
授業科目名	情報デザイン		
授業時間数	36		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

## シラバス

授業内容	日常生活や社会活動を円滑に行うために、さまざまな情報から役立つものを見つけ、価値を明確にし使いやすく加工して活用する知識や技術を養う。「考え・作り・伝える」ために、コミュニケーションに必要な情報デザイン力を修得する。
到達目標	考え方・分析力・論理力・表現力・提案力を身につけ、思いを明確に伝えたり内容を的確に処理しコミュニケーションを図るための、情報をデザインする力を修得する。
授業計画	第1～2回 情報デザインの考え方 第3～5回 情報の収集と整理 第6～7回 問題解決と発想 第8～10回 情報の構造化と表現 第9～12回 情報の伝達と評価
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD36		
授業科目名	メディアデザイン		
授業時間数	36		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	メディアコンテンツ制作経験のある教員が指導にあたる。メディア表現を多面的に考察し、送り手と受け手が相互に作用するようなサービスやコンテンツ制作をグループワークで取り組む。
到達目標	メディアの特性を活かした情報伝達的手段やコンテンツを活用する知識やAfter EffectsやPremiereの編集技術、出力技法を修得する。
授業計画	第1回 ターゲット分析と広告戦略 第2回 イメージボードとコンセプトメイク 第3回 絵コンテとプレゼンテーション資料作成 第4回 撮影計画と事前準備 第5回 撮影データの管理と編集 第6～7回 編集実践 第8回 エフェクト基礎 第9～12回 エフェクト実践
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD37		
授業科目名	映像企画		
授業時間数	36		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	映像制作の実務経験がある教員が、クライアントの求める要望や条件を満たすためのリサーチやコンセプトメイキングの方法をコンペやプロジェクトの映像制作を通じて指導する。
到達目標	映像制作においてクライアントへのヒアリング手法やコンセプトメイキングを学び、適切な演出とメッセージ表現を養う。また、個々の力量や社会との接点を制作を通して理解する。
授業計画	第1回 各コンペ分析 第2～3回 案出し、画コンテ作成 第4～8回 コンペ映像制作 第9～12回 ドキュメンタリー映像制作
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD38		
授業科目名	映像演出		
授業時間数	60		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	アニメ制作会社で作画や演出の実務経験のある教員が指導にあたる。イメージをコンテやビジュアルで具現化する方法やシナリオを効果的に表現する演出方法を制作を通して養う。
到達目標	考えて映像を構築するための知識と技術を修得する。特に映像制作において必要なプリプロダクションの過程を紙の上で設計するための、字コンテ（箱書き）、サムネイル、絵コンテを実践する事によってイメージ固めを行い、さらにはイメージ共有のツールとして使いこなせるスキルを身につける。
授業計画	第1回 作家研究 第2回 映像用語の基礎知識 第3～4回 シナリオの構想 第5回 字コンテを書く 第6回 サムネイルから絵コンテへ 第7回 絵コンテ作成 第8回 ビデオコンテ作成 第9回 ビデオコンテ試写・修正 第10～12回 コンテンツ制作 第13～18回 作品研究
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD39		
授業科目名	映像演習		
授業時間数	120		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	映像制作会社で撮影編集の実務経験のある教員が、動画共有サービスを活用した学科オリジナルの番組制作を制作・運営する技能を指導する。
到達目標	映像制作においてグループワークの役割分担の必要性やテーマに沿った企画・撮影・編集の技能を修得する。またSNSを活用した情報発信の方法を身につける。
授業計画	第1回 番組ロゴ制作 第2～3回 オープニングタイトル制作 第4～6回 映像制作 1 第7～9回 映像制作 2 第10～12回 映像制作 3 第13回 データ分析と改善 第14～16回 映像制作 4 第17～20回 一眼動画制作
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD40		
授業科目名	映像編集		
授業時間数	36		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	映像制作の実務経験がある教員が、AfterEffects等の映像編集ソフトを駆使したモーションやエフェクトの操作法を指導する。
到達目標	映像を効果的に演出するモーション・エフェクトを自作できる発想力・技術力を身につける。
授業計画	第1～3回 派手にするだけじゃない効果的なエフェクトの学習 第4～7回 入れ子構造の複雑なコンポジションエフェクト制作 第8～12回 エクスプレッション、Adobe Animate、p5.js等による装飾
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD41		
授業科目名	メディア編集		
授業時間数	36		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	Webデザインのコンテンツ制作の実務経験がある教員が、Webカメラを使って、リアルタイムに2Dキャラを動かしながら配信する方法を指導する。また、動くスタンプとして登録できる形のアニメーション制作を修得する。
到達目標	Youtubeやインタラクティブ映像、SNS用のアニメーション映像など、さまざまに多様化したメディア・現場にフィットする映像を制作できる能力を養う。
授業計画	第1回 web表現の多様化についての現状 第2～3回 Adobe Character Animatorを使ったVtuberキャラの制作 第4～6回 Adobe Animateを使ったアニメーション制作 第7～12回 オリジナルムービー制作
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD42		
授業科目名	卒業制作		
授業時間数	384		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	中期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	メディアコンテンツ制作経験のある教員が指導にあたる。デザイン動機のもと、自らテーマを探し求め、問題解決のコンセプトを見出し、メディア表現を追求する。これまで習得してきた専門的な知識、技術、感性、表現などを使い、人のため、社会のため、未来のためにデザインをする。
到達目標	これまでのメディアデザイン分野等の視覚伝達デザイン領域における歴史的背景や流れが理解でき、それを基に、これからあるべきメディア表現を思索し、自身の考えとして論ずることができる。現代もしくは未来社会に対して視覚伝達デザイン分野からの問題提起を行うことができ、問題解決のための具体的な提案を作成できる能力を習得する。
授業計画	第1～2回 卒業制作概要の説明および制作スケジュール設定 第3～11回 本調査・情報整理・分析・テーマ設定 第12～17回 企画書作成 第18回～20回 企画プレゼンテーション・講評 第21回～37回 コンテンツ案制作 第38回～40回 中間報告プレゼンテーション・講評 第41回～60回 コンテンツ制作 第61回～64回 プレゼンテーション・講評
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	卒業制作作品評価点（70%）プレゼンテーション（10%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD43		
授業科目名	3DCG編集		
授業時間数	144		
必修・選択の別	選択		
対象コース	映像・アニメーション		
開講年次	2年次	開講時期	前期・中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	3DCG制作の実務経験のある教員が、3dsMaxを主軸にCG制作の実務的な操作法を指導する。またAfterEffectsと連動したコンポジット技術を習得しCG映像を制作する。
到達目標	3DCG制作ソフトでCG作品を作成する技術やアニメーションのテクニックを学ぶ。他のソフトと連携したモデリングやマッピング素材の作成・ライティング・パーティクルなどの操作からレンダリングまでの一連のワークフローにそって制作技能を習得する。
授業計画	第1～2回 ログアニメーション 第3回 3dsMaxの機能説明と演習 第4～7回 工業製品モデリング 第8～12回 ショートムービー作成 1 第13回 MAYAの基本操作 第14～16回 ローポリゴンキャラクターモデリング 第17回 MassFXによるアニメーション 第18～20回 建築物作成 第21～24回 ショートムービー作成 2
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

## 科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2020MD44		
授業科目名	Webデザイン		
授業時間数	144		
必修・選択の別	選択		
対象コース	Webクリエイティブ		
開講年次	2年次	開講時期	前期・中期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

## シラバス

授業内容	Webサイト制作会社で制作経験のある教員が、Web制作のいま・業界の今後を知り、Webサイトの制作やデザイン手法を効果的に実践できる能力を指導する。
到達目標	実務的なWebサイトの制作スキルを身につける。Webサイトをデザインする上でプロとして必要となる考え方と、現場で役立つ効果的・実践的な制作方法の修得を目指す。
授業計画	第1回 ポータル/EC/コーポレート のそれぞれのデザインの違い 第2～5回 モバイルファーストでのLPサイトの制作 第6回 ロゴやタイトル、UI、HTMLの見直しによるブラッシュアップ 第7～8回 ブランドイメージを意識したビジュアルの制作について 第9～12回 インターフェイスの概念、Onsen UI等 Webならではのデザイン 第13～14回 Webサイトの企画/コンセプト制作、jQueryによる動的デザイン 第15～17回 p5.js によるコーディングでのエフェクト・装飾 第18回 Monacaを使ってのアプリ出力の紹介 第19～24回 企画/コンセプトの制作、動的なwebサイトの制作
教科書	HTML&スタイルシート・ポケットリファレンス（技術評論社） 担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	