

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2021MD20		
授業科目名	ホームページ基礎		
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	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CSSで実現する 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 JavaScriptの紹介、jQuery等を使って動的な仕組みをつける JavaScriptの仕組みを知る。今でも現場で多く使われているjQueryの読解と使用方法を学ぶ</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	2021MD21		
授業科目名	3DCG基礎		
授業時間数	192		
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	3DCG制作の実務経験のある教員が、Mayaの基礎的な操作法を指導する。3DCG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	Maya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1-3回 CG基礎用語・MAYAの基礎 基礎用語の解説と基本的なオペレーション、ノードについて理解する。</p> <p>第4-7回 モデリングの基礎 モデリングの準備・メッシュ編集について理解する。</p> <p>第8-10回 ローポリゴンモデリング 基本的な機能を理解しイノシシをモデリングする。</p> <p>第11-12回 室内のモデリング 基本的な機能を理解しテーブルや小物をモデリングする方法を学ぶ。</p> <p>第13-14回 シェーディングとマテリアル オブジェクトに質感や陰影を与える方法やテクスチャについて理解する。</p> <p>第15-16回 UVエディタと展開 実際のモデルを使ってUV編集の手順を理解する。</p> <p>第17回 レンダリングの基本・マテリアル モデル・ライト・カメラの情報をもとにレンダラがイメージを生成されることを理解する。</p> <p>第18-19回 ライト・カメラ・レンダー設定 ライト・カメラの機能を解説。レンダー設定を理解する。</p> <p>第20-22回 アニメーション基礎 キーフレームアニメーションについて理解する。エディタを使用しボールのバウンドを作る。</p> <p>第23-24回 デフォーム・コンストレイント モデルを変形や制約を方法について理解する。</p> <p>第25-26回 キャラクターアニメーションの作成 キャラクタに走りのサイクルアニメーションを作る方法を身につける。</p> <p>第27-29回 リギング・スキニング スケルトンを使用しモデルにバインドさせる方法を理解する。</p> <p>第30-32回 リギングする キャラクターモデルを使用してスケルトン・スキニング・リグ作成し操作を理解する。</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	2021MD22		
授業科目名	映像基礎		
授業時間数	96		
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30～32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	2021MD38		
授業科目名	映像編集		
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	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	<p>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 カット割りやスロー・倍速のタイミングで印象が変わるなど、特殊効果だけじゃないエフェクトを修得する。</p> <p>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 Adobe After Effectsを使って、現場で使いまわしの効く合理的なコンポジションの制作方法を修得する。</p> <p>第8～12回 エクスプレッション、Adobe Animate、p5.js等による装飾 手作業ではできない、プログラムによる大量生成や時短などの方法を修得する。</p> <p>第13～16回 納品を考慮した元データの制作と管理 グループワークの際にも困らないプロジェクトデータやコンポジションの管理方法を身につける。</p> <p>第17～20回 様々なメディアへの出力 プラグイン等を使用して、After Effectsでwebやアプリなど様々な素材を制作する方法を修得する。</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	2021MD11		
授業科目名	社会研究 I		
授業時間数	20		
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	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 就職活動における心構え（働くということを考える） 第2回 就職活動の流れと学内の手続きについて 第3回 企業が求める人材像・スキルとは 第4回 業界研究・企業研究について 第5回 求人情報の見方、検索の仕方 第6回 自己分析①（手法と興味・強み） 第7回 自己分析②（相手に伝わるような表現） 第8回 履歴書の書き方①（氏名・住所・学歴・職歴・資格欄） 第9回 履歴書の書き方②（得意科目・アピールポイント・志望動機） 第10回 面接対策／導入 第11回 面接対策（集団面接） 第12回 面接対策（個別面接） 第13回 筆記試験対策①（一般教養） 第14回 筆記試験対策②（一般教養） 第15回 筆記試験対策③（SPI試験） 第16回 グループディスカッション①（概要と選考方法） 第17回 グループディスカッション②（実践） 第18回 グループディスカッション③（実践と評価） 第19回 文書作成（お礼状の書き方） 第20回 インターンシップについて
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	2021MD12		
授業科目名	ビジネスマナー		
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	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	<p>接遇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のもてるマナーやコミュニケーション力を修得する。</p>
到達目標	<p>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。</p>
授業計画	<p>第1回 オリエンテーション（社会人としての心構え）</p> <p>第2回 基本動作 立ち振る舞い、第一印象について、お辞儀の仕方、語先後礼、発声</p> <p>第3回 言葉遣いの基本① 話の仕方、話の聞き方、敬語の使い方</p> <p>第4回 言葉遣いの基本② 間違いやすい敬語</p> <p>第5回 電話対応① 電話の掛け方、受け方</p> <p>第6回 電話対応② 伝言メモの作成、アポイントの取り方</p> <p>第7回 面接対応① 面接時の入退室、好印象を与える自己紹介の仕方</p> <p>第8回 面接対応② 質問に対してのビジネスマナーを意識した返答の仕方</p> <p>第9回 会社訪問時のマナー 会社訪問へのマナーを理解する</p> <p>第10回 ビジネスマナー基礎① 名刺の受け取り方、渡し方、来客案内時の席次を知る</p> <p>第11回 ビジネスマナー基礎② 上司に対してのマナー（報告・連絡・相談）</p> <p>第12回 インターンに向けて インターンシップの目的を理解する</p>
教科書	<p>担当教員による配布資料作成</p>
成績評価方法	<p>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。</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	2021MD13		
授業科目名	メディア概論		
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	1年次	開講時期	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回 マルチメディアの特徴 第2回 デジタル端末 第3回 コンテンツ制作のためのメディア処理 第4回 インターネットと通信 第5～6回 インターネットで提供されるサービス 第7～8回 インターネットビジネス 第9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10回 社会に広がるマルチメディア 第11～12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 (CG-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	

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2021MD14		
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	2021MD15		
授業科目名	CM企画		
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	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	2021MD16		
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%)、色彩検定合否(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	2021MD17		
授業科目名	ドローイング		
授業時間数	96		
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	-		

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となる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1 第13～16回 瓶＋紙の組モチーフのデッサン 第17～20回 金属＋レンガの組モチーフのデッサン 第21～24回 木の立方体 or かぼちゃ 着彩 第25～26回 人物クロッキー2 第27～32回 手のデッサン
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(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	2021MD18		
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 プレゼンテーション 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（60%）、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	2021MD19		
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	-		

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	2021MD23		
授業科目名	アニメーション演習		
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	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	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
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	2021MD24		
授業科目名	修了制作		
授業時間数	112		
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	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。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1～5回 テーマの調査分析
	第6～10回 企画立案
	第11～15回 企画書作成
	第15～20回 シナリオ・コンテ作成
	第21～29回 撮影
	第30～38回 編集
	第39～40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	2021MD31		
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 社会人に必要な基礎知識①（労働・賃金） 第3回 社会人に必要な基礎知識②（社会保険制度） 第4回 社会人に必要な基礎知識③（解雇と退職） 第5回 社会人に必要な基礎知識④（関係法令） 第6回 キャリアデザイン 実現したい将来像について 第7回 ライフプランの作成 第8回 キャリアデザインの評価 第9回 人間関係とコミュニケーション 第10回 スピーチ訓練① 第11回 スピーチ訓練② 第12回 早期研修について／まとめ
教科書	担当教員において配布資料作成 働く若者のハンドブック（熊本県雇用環境整備協会）
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	2021MD32		
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	2021MD33		
授業科目名	テーマ研究		
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	各社のホームページを調査し、自分の目指す業界研究を行う。将来の目標を具体的に持ち、そこに到達するための技術や知識の学習をし、紙媒体やデモリールなどのポートフォリオ制作を行う。
到達目標	将来のビジョンの立て方を学び、それに必要な課題解決の方法を研究、実践する。
授業計画	<p>第1週 業界研究/自分の希望する職種の仕事内容、賃金・福利厚生などの仕組みを研究</p> <p>第2週 ライフプランの制作 就職の流れ、試験のシステム。就職後の人生計画などの理解。</p> <p>第3週 ポートフォリオの計画と制作の仕方を学び、素材を選択、加工する。</p> <p>第4～8週 ポートフォリオ用作品制作</p> <p>第9週 グラフィックデザイン研究/アナログによる表現1 ステンシルアート</p> <p>第10週 グラフィックデザイン研究/アナログによる表現2 フォークアート</p> <p>第11～12週 ポートフォリオ編集</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(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	2021MD34		
授業科目名	情報デザイン		
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	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	-		

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	2021MD35		
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	-		

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、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。
到達目標	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。
授業計画	第1～2回 誌面構成 第3～7回 ポートフォリオ制作 第8回 画像加工 第9～12回 タイトルロゴ模写
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	2021MD36		
授業科目名	メディアデザイン		
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	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の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1～2回 ターゲット分析と広告戦略 第3～6回 イメージボードとコンセプトメイク 第7～8回 絵コンテとプレゼンテーション資料作成 第9～10回 撮影計画と事前準備 第11～13回 撮影実践 第14～15回 撮影データの管理と編集 第16～18回 編集実践 第19～20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	2021MD37		
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	2021MD39		
授業科目名	広告概論		
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	-		

シラバス

授業内容	様々な広告サンプルや事例を通じて広告媒体の展開方法を学ぶ。また、広告業界で使用されている専門用語を各ジャンルの事例や資料を通じて深く理解する。
到達目標	広告業界の流れや専門用語、広告心理、各媒体の特長を理解し、現代社会において効果的なデザイン提案ができる力を養う。また、様々なクリエイターを紹介することによりアイデアや表現の幅を広げるきっかけをつくる。
授業計画	第1回 広告の役割 第2回 広告の種類 第3回 購買の心理と広告心理 第4回 心理に作用する広告の作り方 第5回 広告媒体の特長1（マスコミ4媒体） 第6回 広告媒体の特長2（SNSと交通広告、屋外広告等） 第7回 印刷について1（各印刷媒体の特性） 第8回 印刷について2（各印刷媒体の特性） 第9回 マーケティングについて（ペルソナマーケティング等） 第10回 ブランディングについて 第11回 校正について（文字校正記号など） 第12回 これからの広告業界とデザインの関係
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・小テスト・レポートにおける点数での評価点（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	2021MD40		
授業科目名	卒業制作		
授業時間数	408		
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～64回 コンテンツ制作 第65回～68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	2021MD41		
授業科目名	3DCG編集		
授業時間数	120		
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
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	2021MD42		
授業科目名	デッサン		
授業時間数	60		
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	-		

シラバス

授業内容	CGデザインに必要な空間把握、人物の動きや骨格などを中心に造形力を高めていく。
到達目標	1年次の基礎に加え、完成度や世界観を高めていく。就職に直結するような作品を仕上げ、作品集の質を上げていく。
授業計画	第1回～4回 1点透視法、2点透視法の室内または室外（コピックマーカー） 第5回 人物クロッキー、体の動きや重心の捉え方 第6～7回 人物デッサン 第9～12回 石膏デッサン（頭像） 第13～16回 静物デッサン 第17～20回 石膏デッサン（頭像）
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	2021MD43		
授業科目名	コーディング演習		
授業時間数	120		
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、スマートフォンやタブレット端末など多様化したデザインを様々な動きで制御・構築するためのscript (JavaScriptやjQuery等のライブラリ)の理解を深める演習を行う。また、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	動的な表現やアプリ出力など、スクリプト(Code)を使った表現手法を実践できる能力を養う。また、実務的なWebサイトの制作スキルを身につけ、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 さまざまなサイトの形 第2～3回 JavaScript基礎 第4～5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8～12回 Onsen UI等のフレームワーク、p5.js等のモーションデザイン 第13回 Monacaを使ってのアプリ出力の紹介 第14～15回 アプリの企画/コンセプトの制作 第16～20回 動的なwebサイトの制作、アプリパッケージ化
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	

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2021MD44		
授業科目名	Webデザイン		
授業時間数	60		
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	印刷会社の制作部でWebデザインを担当した経験のある教員がその経験を生かしてPHPフレームワークのWordPressを使用し、ウェブサイトを実制作しながらSEO、ウェブデザイン、コーディング（HTML、CSS、PHP）を指導する。
到達目標	ウェブサイトを運営するにあたって企画からクライアントと一緒に組み立てた後、クライアントだけで情報発信するための重要なツールとしてCMSに特化したPHPフレームワークWordPressがある。実際にコンテンツを制作しWordPressでウェブサイトを運営することでフレームワークによるサイトの運営を学習する。
授業計画	第1回／Webサイト企画の基礎 第2回／SEOの取り組みの基礎 第3回／WordPressによるサイト運営 第4～5回／目的・ビジョンの決定 第6～7回／顧客ターゲットの設定 第8～9回／コンテンツの検討 第10～11回／ページ構成の検討 第12回／プロトタイプ作成 第13回／WordPress管理画面の使い方 第14回／WordPressプラグインの使用 第15～16回／PHPコーディングのカスタマイズ 第17回／検索エンジンの仕組み 第18回／検索エンジンに正しく判断させる 第19回／実制作からローンチ（公開） 第20回／検索結果の見直し
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	