

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2022MD22		
授業科目名	ホームページ基礎		
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	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> <p>第25回 サイトをweb上に公開する仕組みと著作権・肖像権 ローカルサイト、インターネットサイトの違いを知る。インターネットでの人権侵害と著作権侵害について学ぶ</p> <p>第26～28回 インターネットポートフォリオをデザインする 学んできた技術を使ってポートフォリオを制作する</p> <p>第29～32回 インターネットポートフォリオを公開する 制作したHTMLをインターネットにアップロードして公開する</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	2022MD23		
授業科目名	3DCG基礎		
授業時間数	156		
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	第1-2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。	
	第3-6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。	
	第7-8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。簡易的なレンダリング方法も学ぶ。	
	第9-12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。	
	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。	
	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。	
	第17-18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。	
	第19-20回 ライト・カメラ・レンダラー設定 ライト・カメラの機能を解説。レンダラー設定を理解する。	
	第21-22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パウンドを作る。	
	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。	
	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。	
	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。	
	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。	
	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	2022MD24		
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 AfterEffects 基本操作 AfterEffectsの操作を学ぶ。</p> <p>第22～24回 Adobe AfterEffects 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 AfterEffects エフェクト効果 Adobe AfterEffects のエフェクト効果を理解する。</p> <p>第27回 Adobe AfterEffects 応用課題1 トラッキング トラッキングやスタビリズのエフェクト効果を修得する。</p> <p>第28～29回 Adobe AfterEffects 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 AfterEffects 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	2022MD41		
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1～2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。
	第3～5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。
	第6～7回 シェイプアニメーションを様々なメディアへ出力する 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。
	第8～9回 エクスプレッション、Adobe Animate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。
	第10～12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。
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	2022MD12		
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・演習		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	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	2022MD11		
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	<p>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）</p> <p>第2回 就職活動の流れと学内の手続きについて</p> <p>第3回 企業が求める人材像・スキルとは</p> <p>第4回 業界研究・企業研究について</p> <p>第5回 求人情報の見方、検索の仕方</p> <p>第6回 自己分析①（手法と興味・強み）</p> <p>第7回 自己分析②（相手に伝わるような表現）</p> <p>第8回 履歴書の書き方①（氏名・住所・学歴・職歴・資格欄）</p> <p>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）</p> <p>第10回 面接対策／導入</p> <p>第11回 面接対策（集団面接）</p> <p>第12回 面接対策（集団面接）</p> <p>第13回 筆記試験対策①（一般教養）</p> <p>第14回 筆記試験対策②（一般教養）</p> <p>第15回 筆記試験対策③（SPI試験）</p> <p>第16回 グループディスカッション①（概要と選考方法）</p> <p>第17回 グループディスカッション②（実践）</p> <p>第18回 グループディスカッション③（実践と評価）</p> <p>第19回 文書作成（お礼状の書き方）</p> <p>第20回 インターンシップについて</p>
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	2022MD13		
授業科目名	アイデア発想基礎		
授業時間数	32		
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	講義		
担当教員	内藤 謙一	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>広告代理店で広告やCMのディレクションに携わった教員が発想法を指導する。優れたデザイナーとは単にデザイン技術の優れた人ではない。デザイン以外の知識や経験を蓄えて柔軟な発想から作品を生み出す人である。授業を通じて「デザイン発想力の向上」「自分が進むべきデザインの方向性発見」のきっかけになるようなクリエイティブ作品やエピソードを各方面から多数紹介。また忘れてならないのはデザイン作品は絵画などと異なり受注作品であること。デザイナーの成功には注文主とのコミュニケーション能力、つまり言葉(説得力)が大きな比重を占めている。授業では様々なテーマの課題に対するプレゼンテーションを実施する。グラフィックデザイン科、メディア映像デザイン科というジャンルを超えた授業である。前期は広告(ポスターやCMなど)を中心に。中期は映像(映画やスチール写真)を中心に。後期は説得力向上に役立つプレゼンテーションを中心に。楽しく刺激にあふれた授業を実施する。</p>
到達目標	<p>プロのデザイナーになるための基本的な考え方の理解。柔軟な発想方法の練習による体得。課題を整理しまとめる技術の体得。前期、中期、後期とレベルを上げた課題に対するプレゼンテーションは他の授業でも役立つ。</p>
授業計画	<p>第1回/講師紹介(前編) 前期カリキュラムの解説。発想カクイズ(A)。          第2回/講師紹介(後編) 学生自己紹介60秒実技① 発想カクイズ(B)。          第3回/学生自己紹介60秒実技② デザイン領域の拡大(デザイナー佐藤可士和)          第4回/学生自己紹介60秒実技③ テクニックより情熱(日本の昭和テレビCM)          第5回/学生自己紹介60秒実技④ 平面だからできる表現(日本の名作グラフィック広告)          第6回/学生自己紹介60秒実技⑤ 言葉の大切さ(俳句を作ってみよう)          第7回/デザイナーとして社会問題を考える(ACジャパン広告広告)          第8回/デザイナーとして知っておくべきこと(JARO広告審査機構)          第9回/俳句課題の講評(2~3週前に出題)          第10回/前期課題プレゼン実習・講評①          第11回/前期課題プレゼン実習・講評②          第12回/前期課題プレゼン実習・講評③ 講評 前期授業の総括。          第13回/中期講義の解説。写真の力① 人物を捉え表現する          第14回/写真の力② 自然を捉え表現する          第15回/写真の力③ 社会を捉え表現する          第16回/映画で知る映像の力① 撮影技術・編集技術          第17回/映画で知る映像の力② SF映画          第18回/映画で知る映像の力② 特撮映画          第19回/時代を切り取る言葉(コピーライター土屋耕一)          第20回/社会を切り取る物語(CMプランナー三浦武彦)          第21回/時代と社会と並走する映像(平成~令和のテレビCM・WEB映像)          第22回/中期課題プレゼン実習・講評①          第23回/中期課題プレゼン実習・講評②          第24回/中期課題プレゼン実習・講評③ 中期授業の総括          第25回/後期授業の解説。拡大続ける表現力(アニメーションの世界)          第26回/日本と異なる発想力(海外の広告)          第27回/地域に根差した表現(地方の広告)          第28回/プレゼンテーション事例紹介(幻の福岡オリンピック資料)          第29回/プレゼンテーション事例紹介(オリンピック招致プロによる演習映像紹介)          第30回/後期課題プレゼン実習・講評①          第31回/後期課題プレゼン実習・講評②          第32回/後期課題プレゼン実習・講評③ 後期授業の総括</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	2022MD14		
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。
	第1回 サインについて
	第2回 広告写真について
	第3回 グラフィックデザインについて
	第4回 インターネットリテラシーについて
	第5回 フォトショップについて
	第6回 和田誠展について
	第7回 ファッションについて
	第8回 建築とデザインについて
	第9回 アニメーションについて
	第10回 彫刻について
	第11回 広告映像について
	第12回 第1回～11回までのレポート作成
	第13回 デザイン思考／プレゼンテーション
	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
	第15回 雑貨デザインについて
	第16回 商空間店舗デザインについて
	第17回 インテリアコーディネートについて
	第18回 Webデザインについて
	第19回 キャラクターデザインについて
	第20回 ファッションビジネスについて
	第21回 広告コピーについて
	第22回 栄養学について②食事とデザイン
	第23回 ファッションコーディネートについて
	第24回 第13回～23回までのレポート作成
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	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	2022MD15		
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	2022MD16		
授業科目名	CG概論		
授業時間数	16		
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	CGによる映像表現を行うために必要な基礎知識の理解と、3次元CGや映像制作において必要となる関連知識を修得する。
到達目標	3次元CGや映像制作の具体的な手法に加え、色の特性、写真撮影、デジタルデータの基礎、知的財産権など、最低限知っておくべき基礎知識と関連知識の修得を目指す。
授業計画	第1回 CGとは 第2～3回 表現の基礎 第4～7回 2次元CGと写真撮影 第8～12回 3次元CGの制作 第13～14回 2次元、3次元CGについて振り返り 第15～16回 前半の全振り返り、検定対策
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	2022MD17		
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		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	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	2022MD18		
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	2022MD19		
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
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	2022MD20		
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		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	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	2022MD21		
授業科目名	DTP基礎		
授業時間数	76		
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		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	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デザインの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	2022MD25		
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	2022MD31		
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	2022MD32		
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	2022MD33		
授業科目名	CG概論		
授業時間数	48		
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	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	CGによる映像表現を行うために必要な基礎知識の理解と、3次元CGや映像制作において必要となる関連知識を修得する。
到達目標	3次元CGや映像制作の具体的な手法に加え、色の特性、写真撮影、デジタルデータの基礎、知的財産権など、最低限知っておくべき基礎知識と関連知識の修得を目指す。
授業計画	第1回 CGとは
	第2～3回 表現の基礎
	第4～7回 2次元CGと写真撮影
	第8～12回 3次元CGの制作
	第13～14回 2次元、3次元CGについて振り返り
	第15～16回 技術の基礎
	第17～18回 知的財産権
	第19～24回 全振り返り、検定対策
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	2022MD34		
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・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	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	第1週 業界研究 第2週 ライフプラン設計 第3～6週 ポートフォリオ素材作成 第6～12週 ポートフォリオ制作 第13回 映像業界動向 第14回 CG業界動向 第15回 Web業界動向 第16～20回 業界研究 第21～24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	2022MD35		
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	中期
授業方法	講義・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	2022MD36		
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		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	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	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	2022MD38		
授業科目名	映像演習		
授業時間数	132		
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		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	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 企画から構成の作り方 第7～9回 映像制作1 第10～12回 映像制作2 第13回 インフォーマーシャル制作 第14～16回 映像制作3 第17～20回 映像制作4
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	2022MD39		
授業科目名	映像企画		
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	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、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1～2回 各コンペ分析
	第3～10回 案出し、画コンテ作成
	第11～20回 コンペ映像制作
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	2022MD40		
授業科目名	インタラクティブデザイン		
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	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、LINEの動くスタンプやInstagramのエフェクトなど、普段から使用しているSNSで実際に使えるコンテンツの制作方法を修得する。
到達目標	10代・20代のスマホ所有率が約98%まで上がり、インターネットがインフラのレベルまで重要性が増した。ユーザーとのレスポンスが重要になったSNSにおいて、コミュニケーション手段となっているインタラクティブコンテンツの制作能力を養う。
授業計画	<p>第1回 web表現の多様化についての現状・SNSの遷移と過熱</p> <p>第2～4回 Adobe Animateを使ってのLINE動くスタンプ制作</p> <p>第5～6回 InstagramストーリーのアニメーションGIF制作</p> <p>第7回 VR、AR、メタバース等の仮想空間について・facebookとメタ・プラットフォームズ</p> <p>第8～12回 Adobe Character Animatorを使っての2Dアバター制作</p> <p>第13～16回 InstagramのARエフェクト制作</p> <p>第17～20回 ゲームと映像の融和／Unreal Engineを使っての3D制作</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	2022MD42		
授業科目名	卒業制作		
授業時間数	312		
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3～10回 本調査・情報整理・分析・テーマ設定 第11～15回 企画書作成 第16回～17回 企画プレゼンテーション・講評 第18回～27回 コンテンツ案制作 第28回～30回 中間報告プレゼンテーション・講評 第31回～49回 コンテンツ制作 第50回～52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	2022MD43		
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1～3回 ログアニメーション 第4回 スクリプト 第5～8回 工業製品モデリング 第9～12回 アセットの作成とアニメーション 第13～14回 エフェクトシステム 第15～18回 ローポリゴンキャラクタモデリング 第19～20回 リジッド ボディとコンストレイン 第21～24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	2022MD44		
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		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	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回      HTML5以降のCSS、JSの進化スピード 第3～5回   応用HTML/JavaScript基礎 第6～9回   モバイルファーストでのLPサイトの制作 第10～12回   jQuery等、ライブラリによる動的なデザイン 第13回      Webサイトの企画/コンセプト制作 第14～16回   Onsen UI等、フレームワークを使ったサイト構築 第17回      インターネットと著作権・肖像権 第18～19回   p5.js等、web上でのモーションデザイン 第20回      Monacaを使ってのアプリ出力の紹介 第21～24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	