

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2023MD22		
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	前期・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	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。
	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
	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
	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
	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
	第8～10回 Photoshop、Illustratorを使用してパーツや装飾を制作する サイトを構成する装飾やパーツ素材を制作する
	第11～14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
	第15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、そのSNS自体を作ることの違いを改めて把握する
	第16～19回 Photoshop、Illustrator、Xdを使ってのサイトデザイン制作 HTMLとCSSの仕組みを理解したうえで、サイトを一から制作する
	第20～23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
	第24～25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
	第26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
	第27～30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
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(70%)、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	2023MD23		
授業科目名	3DCG基礎		
授業時間数	135		
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・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	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3-7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。	
	第8-9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10-13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14-15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18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。	
	第19-20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。	
	第21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22-23回 キャラクターアニメーションの作成 キャラクター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24-25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26-28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。	
	第29-30回 サブスタンスペインター MAYAから書き出したモデルをサブスタンスペインターでペイントする	
	教科書	MAYAトレーニングブック
	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(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	2023MD24		
授業科目名	映像基礎		
授業時間数	105		
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・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 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3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4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5回 コマ撮り コマ撮りの概要。テスト撮影</p> <p>第6～8回 コマ撮り コマ撮り作品制作。プレビューチェック。</p> <p>第9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10～12回 撮影1 1シーンムービー 1シーンの制作。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。アクション編集・インサート映像の重要性を学ぶ。</p> <p>第15～18回 Adobe AfterEffects 基本操作 AfterEffectsの操作を学ぶ。</p> <p>第19～21回 Adobe AfterEffects 課題 ローワサード ローワサード9パターン制作</p> <p>第22～23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24～25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26～28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29～30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(70%)、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	2023MD37		
授業科目名	メディアデザイン		
授業時間数	45		
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に取り組む。
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1～2回 作業プロセスの理解とAE基礎機能属性 コンセプトの発想法と計画のための資料収集の方法を理解する。
	第3～6回 基本機能だけで制作する感覚的アニメーション After Effectsの基本機能の深い理解とモーションア트워크を実践で学ぶ。
	第7～9回 AEの核心的なエフェクトについて エフェクトを活用したSound Visualization Assetの制作と活用法を学ぶ。
	第10～15回 ポートフォリオのバージョンアップ ポートフォリオ、そしてデモリールをバージョンアップするためのノウハウと発信力を身につける。
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(70%)、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	2023MD11		
授業科目名	社会研究 I		
授業時間数	15		
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	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	就職活動に行なう上で必要とされる知識やマナー(礼儀作法)、コミュニケーションを習得し、前向きに取り組む力を身に付ける。
授業計画	第1回 オリエンテーション(就職対策について) 第2回 職業理解①(職種について理解する) 第3回 職業理解②(業界研究・企業研究のやり方について) 第4回 コミュニケーションの技法①(傾聴 聞き方) 第5回 コミュニケーションの技法②(伝え方:自己紹介文) 第6回 自己分析① 自分のこれまでを考えてみる(長所と短所 リフレーミングのワーク) 第7回 自己分析② 自分のこれからを考えてみる(はたかちカードのワーク) 第8回 自己分析③ 役割と適性(好きなこと得意なことを活かして働く) 第9回 自己分析④ 自己PRを作成する 第10回 履歴書①(履歴書やESの書き方について) 第11回 履歴書②(履歴書の作成) 第12回 面接対策①(面接試験に向けての対策、面接の方法、準備の方法) 第13回 面接対策②(実践:集団面接) 第14回 面接対策③(実践:集団面接) 第15回 文書作成(お礼状の書き方)
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	2023MD12		
授業科目名	ビジネスマナー		
授業時間数	30		
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		
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 社会人としての心構え</p> <p>第2回 マナーとは / ビジネスマナーの役割</p> <p>第3回 基本動作（立ち居振る舞い、姿勢とお辞儀）</p> <p>第4回 第一印象（第一印象が決まる要素とは）</p> <p>第5回 言葉遣いの基本① 敬語（敬語の役割とポイント）</p> <p>第6回 言葉遣いの基本② 間違いやすい敬語</p> <p>第7回 信頼と好感度を与える話し方①（声のトーン・表情・アイコンタクト）</p> <p>第8回 信頼と好感度を与える話し方②（肯定的な表現・クッション言葉）</p> <p>第9回 傾聴力（話の聞き方/ミラーリング、おうむ返し、言い換え）</p> <p>第10回 電話対応①（電話対応のポイント）</p> <p>第11回 電話対応②（電話の掛け方）</p> <p>第12回 電話対応③（電話の受け方）</p> <p>第13回 電話対応④（状況に応じた対応）</p> <p>第14回 電話対応⑤（伝言、メモの作成）</p> <p>第15回 電話対応⑥（アポイントの取り方）</p> <p>第16回 電子メールのマナー①（メリットと注意点）</p> <p>第17回 ビジネス文書①（社内文書、社外文書）</p> <p>第18回 ビジネス文書②（お礼状、お詫び状）</p> <p>第19回 来客時対応について / 席次、名刺の受け取り方、渡し方（同時交換）</p> <p>第20回 職場におけるルールとマナー / 同僚、上司に対するマナー（報告・連絡・相談）</p> <p>第21回 就職活動に向けて</p> <p>第22回 訪問時のマナー（会社訪問のマナーを理解する）</p> <p>第23回 面接試験のマナー（準備～会場到着～受付～控え室～面接室）</p> <p>第24～26回 面接対応① 面接時の入室、好印象を与える自己紹介の仕方</p> <p>第27～29回 面接対応② 質問に対するビジネスマナーを意識した返答の仕方</p> <p>第30回 インターンシップに向けて</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	2023MD13		
授業科目名	素材研究		
授業時間数	30		
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／貯金箱 ケント紙225kgで貯金箱を作成し、立体と展開図を理解する。
	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 ケント紙225kgとトレーシングペーパーでピンホールカメラを作成し、露光の原理を理解する。
	第3回 ケント紙／ゾートローブ ケント紙225kgでゾートローブを作成し、アニメーションの原理を理解する。
	第4～7回 針金・色画用紙・ナイロン糸／モビール 紙を主に針金でモビールを作成し、吊るすインテリアとしてのテーマに沿った構成力や表現力を身につける。
	第8～15回 石塑粘土／手の造形 石塑粘土で自身の手を作成し、骨組・造形・研磨・着彩の工程で立体造形力と表現力を身につける。
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(70%)、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	2023MD15		
授業科目名	映像研究		
授業時間数	15		
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・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	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1～2回 日本のアニメ 日本アニメの始まり・発展・今を学び、産業の市場動向や表現の特徴について理解する。
	第3～4回 地方PR動画 地方PR動画の目的や目標、課題や解決例を既存コンテンツや市場データをもとに理解する。
	第5回 インサート編集 インサート編集やモニタージュ技法によって情報伝達やコミュニケーションのあり方を理解する。
	第6回 タイトルバック 著名な映画のタイトルデザインやクリエイターの映像作品から表現技法の理解を深める。
	第7～8回 インターネット、テレビの映像事情 インターネットやテレビ業界の旬なキーワードを知り、現状や今後の動向に理解を深める。
	第9回 ウェブコンテンツ ウェブコンテンツの歴史を知り、マネタイズの現状やユニークなコンテンツについて知識を修得する。
	第10回 ビデオグラファー ビデオグラファーを知り、個人および少人数によるマルチタスクの映像制作を理解する。
	第11～15回 コンテンツ紹介レポート 映像コンテンツについて調査し構成やレポートの作成法を修得する。発表でプレゼンテーション力を身につける。
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(70%)、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	2023MD16		
授業科目名	CG概論 I		
授業時間数	30		
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	<p>第1回 CGとは CGの特性と歴史、産業分野における応用事例、ワークフローについて理解する</p> <p>第2～6回 表現の基礎 デッサンとCG制作の関係、色と動きの基礎特性、タイポグラフィについて理解する</p> <p>第7～10回 2次元CGと写真撮影 2次元CGの基礎、デジタルカメラによる写真撮影とレタッチについて理解する</p> <p>第11～13回 3次元CGの制作 モデリング 3次元CGによる映像作品の制作方法について理解する／ポリゴンなどのモデリング要素、モデリング手法について</p> <p>第14～16回 3次元CGの制作 マテリアル 3次元CGによる映像作品の制作方法について理解する／マテリアル設定、マッピングによる質感表現</p> <p>第17～19回 3次元CGの制作 アニメーション 3次元CGによる映像作品の制作方法について理解する／目的とする動きを効率的に作るための方法について</p> <p>第20～22回 3次元CGの制作 カメラワーク 3次元CGによる映像作品の制作方法について理解する／フレーミング、カメラアングル、カメラアニメーションについて</p> <p>第23～25回 3次元CGの制作 ライティング 3次元CGによる映像作品の制作方法について理解する／ライトの種類や色、影、三灯照明について</p> <p>第26～28回 3次元CGの制作 レンダリング 3次元CGによる映像作品の制作方法について理解する／レンダリング処理の手順、さらに多様なレンダリング</p> <p>第29～30回 3次元CGの制作 合成(コンポジット)・編集 3次元CGによる映像作品の制作方法について理解する／合成処理の目的、技術的な基礎、実際の制作手法について</p>
教科書	入門CGデザイン - CG制作の基礎 - [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	2023MD17		
授業科目名	CM企画		
授業時間数	45		
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	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	<p>第1回 CM（コマーシャルメッセージ）の実例 ビデオコンテやプレゼンテーションの実例をもとに、企画・撮影・評価のプロセスを理解する。</p> <p>第2回 アイデアは身の回りに転がっている 多様化するメディアを知り、アイデアを発見する必要性を理解する。</p> <p>第3回 発想法基礎／比較 大きさ、速度、自他の比較による落差で知的説得を試みるコンテ作成法を修得する。</p> <p>第4回 発想法基礎／置き換え 商品やシーンの置換による共感心理を活用したコンテ作成法を修得する。</p> <p>第5回 発想法基礎／誇張、擬人化 誇張や擬人化によるユーモアやベースを活かしたコンテ作成法を修得する。</p> <p>第6回 発想法基礎／逆転 関係や時間の逆転によるユーモラスなコンテ作成法を修得する。</p> <p>第7回 発想法応用／隠す、聴覚化、実証 隠す、聴覚化、実証による注意を引きつけるコンテ作成法を修得する。</p> <p>第8回 発想法応用／調べる、物語 調査や物語によるストーリーを論理的に組み立ててメッセージするコンテ作成法を修得する。</p> <p>第9回 発想法応用／衝突、つなげる 衝突や接続による意図的な対立や飛躍と関連性を両立するコンテ作成法を修得する。</p> <p>第10回 発想法応用／集める、ダメ押す 集合やダメ押しによるエネルギー蓄積でディテールの完成度を高めるコンテ作成法を修得する。</p> <p>第11回 発想法応用／文字化、記号化 文字化や記号化による視覚伝達を効率化するコンテ作成法を修得する。</p> <p>第12回 発想法応用／執着、圧縮 執着や圧縮によるブランドや商品と視聴者の心理距離を縮めるコンテ作成法を修得する。</p> <p>第13回 発想法発展／裏切る 裏切りによる人の思い込みを崩すユーモラスなコンテ作成法を修得する。</p> <p>第14回 発想法発展／揺き立てる 揺き立てによる国や人種を越えて人間としての気持ちを揺さぶるコンテ作成法を修得する。</p> <p>第15回 発想法発展／嫉妬させる、失敗させる 嫉妬や失敗による視聴者のネガティブな感情で突き動かすコンテ作成法を修得する。</p>
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（70%）、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	2023MD18		
授業科目名	ベーシックデザイン		
授業時間数	75		
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・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	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 無彩色・有彩色、色の三属性、色相環、純色・明清色・中間色、色立体（等色相面・等明度面・等彩度面）の基礎的な知識を修得する。	
	第2回 混色 加法混色、減法混色の基礎的な知識を修得する。	
	第3回 光と色 電磁波、可視光、分光分布、屈折、干渉、回折、散乱の基礎的な知識を修得する。	
	第4回 視覚構造 視細胞、明暗順応の基礎的な知識を修得する。	
	第5回 照明・混色 照明、色温度の基礎的な知識を修得する。	
	第6回 PCCS PCCS色環図、ヒュートーンシステムの理解と9種類のトーンを覚える。	
	第7～8回 心理効果・視覚効果・知覚効果 前進色、後退色、暖色、寒色、膨張色、収縮色、ハーマンガリット、リーブマン、エーレンシュタインの基礎的な知識を修得する。	
	第9～10回 色彩調和 色相配色、トーン配色の基礎的な知識を修得する。	
	第11～12回 地と図 黒のジェッソを使った演習。地と図を意識しながら黒ジェッソで書道スタイルの描画を行い、サンプル文字とカラージュ構成したものをトリミングする。ネガポジによる形容力、構成力を身につける。	
	第13～14回 色彩効果 ファッション業界、ファッションコーディネート、インテリアコーディネートの概要、配色の基礎的な知識を修得する。	
	第15回 色名 慣用色名、和式名と洋式名の基礎的な知識を修得する。	
	第16～20回 色彩検定対策 2011年～2018年の過去試験問題を実際の検定と同じながれで実践し、検定の流れと時間配分を把握し検定合格の要領を身につける。	
	第21～25回 平面構成 与えられた円と曲線と直線により平面構成された線画を、各自の配色計画により着色することにより、色による表現力、伝達力を身につける。	
	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&問題集（ナツメ社）
	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（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	2023MD19		
授業科目名	ドローイング		
授業時間数	75		
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・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	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3～5回 石膏デッサン／立方体 第6～8回 プラスチック素材のデッサン／りんご 第9～11回 柔らかい紙素材のデッサン／トイレtpーパー 第12回 人物クロッキー 第13～16回 瓶のデッサン 第17～20回 金属＋レンガの組モチーフのデッサン 第21～25回 紙コップ・テープ・ボールの組モチーフのデッサン
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(70%)、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	2023MD20		
授業科目名	写真基礎		
授業時間数	75		
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・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	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	<p>第1回 写真はなぜ写るのか 1眼レフカメラの仕組み 手ぶれ ピントの基礎知識を修得する。</p> <p>第2～3回 露出 絞りとシャッタースピードの描写の違い、ISO感度、写真の歴史の基礎知識を修得する。</p> <p>第4～6回 露出補正 反射光露出計の特性、測光方式の基礎知識を修得する。</p> <p>第7～8回 レンズの種類と特性 光源の色とホワイトバランスの基礎知識を修得する。</p> <p>第9～10回 入射光露出計の特性 スタジオ撮影（タングステンランプ）の基礎的な知識とカメラスタジオ撮影の技術を修得する。</p> <p>第11回 ピクチャーコントロール モノクロの魅力を理論的に理解する。</p> <p>第12回 作品講評 作品の講評を通じて質の向上や表現力を修得する。</p> <p>第13回 表現1 限られた範囲でいくつ作品が作れるか。</p> <p>第14回 50問プリント 写真についての基礎問題集をつくって正しく理解する。</p> <p>第15回 前期まとめ 実践と復習</p> <p>第16回 表現2 写真の見え方や構図法を把握する。</p> <p>第17回 表現3 イメージを表現する 「やさしい」「希望」「絶望」etc</p> <p>第18回 表現4-1 組写真をつくる。テーマ、イメージを決める。</p> <p>第19～21回 表現4-2 組写真をつくる。撮影する。</p> <p>第22～24回 スタジオ物撮り 大型ストロボの使い方を学ぶ。</p> <p>第25回 後期まとめ 表現4-3 組写真をつくる。組写真の見せ方/ステイメントを理解する。</p> <p style="text-align: right;">※天候やスタジオ使用の都合により、順番は前後します。</p>
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	2023MD21		
授業科目名	DTP基礎		
授業時間数	75		
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・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	<p>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。</p>
到達目標	<p>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。</p>
授業計画	<p>第1回 アプリケーションソフトの主要ツール IllustratorとPhotoshopの主要ツールを学び、ベクタ形式とラスタ形式の描画の違いを理解する。</p> <p>第2～3回 基本操作 Illustratorでの選択、図形の描画、変形等の基本操作を身につける。</p> <p>第4回 ペンツール Illustratorでのベジェ曲線生成やハンドル操作、塗りと線のカラー設定を身につける。</p> <p>第5～6回 平面構成1 印刷物の制作工程を知り、フォーマット作成、文字入力・設定、図形作成、ファイル管理の操作法を身につける。</p> <p>第7回 ロゴ・地図の作成 Illustratorでの塗りや線の設定を活かした図形作成方法を身につける。またレイヤー分けの利点を理解する。</p> <p>第8回 図形作成、文字設定の応用 Illustratorでのパスファインダーによる効率のよい図形作成方法や字詰めや文字組みの設定方法を身につける。</p> <p>第9回 画像の加工 Photoshopを使った画像変換方法を理解し、Illustratorでの画像の配置、マスクや切り抜きを修得する。</p> <p>第10～11回 平面構成2 図形、画像、文字の素材をレイアウトし、基本的な印刷物の作成方法を習得する。</p> <p>第12回 画像処理基礎 Photoshopでの選択・切り抜き・合成等の変形や、描画モードによる画像加工の操作方法を身につける。</p> <p>第13～14回 平面構成3 図形、画像、文字を用いた平面構成を通じてIllustratorとPhotoshopの操作法を反復で学習する。</p> <p>第15回 画像合成・加工 Photoshopでの合成や加工の画像処理で、新しい素材を作り出す技術を学ぶ。</p> <p>第16回 画像補正・解像度 Photoshopでの色調補正や解像度が、見栄えや画質に影響することを理解する。</p> <p>第17～19回 コラージュ制作 各自で画像素材を準備しPhotoshopでの画像合成に取り組む。時間配分と完成度向上の必要性を理解する。</p> <p>第20～22回 誌面構成1 誌面の構成要素やレイアウト上の留意点を学ぶ。調整による印象や精度の違いを把握し、仕上げの重要性を理解する。</p> <p>第23～25回 応用操作 Illustratorのブレンドやグラデーション、Photoshopのフィルタやレイヤースタイル等の応用操作法を学習する。</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(70%)、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	2023MD25		
授業科目名	アニメーション演習		
授業時間数	45		
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	手書き作業に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 日本のアニメーションの特徴の一つである「タメ」について理解する。
	第2回 動き①「跳ねる」「タメ」 ボールのタメの動きを動画を作成し理解する。
	第3回 動き②「揺れる」「タメ」2 振り子のタメの動きを動画を作成し理解する。
	第4回 動き③「落ちる」「タメ」3 葉っぱ、紙飛行機など軽いものが落ちてくる様子を動で作成し重さの感覚を養う。
	第5回 動き④「崩れて落ちる」 石のブロックが崩れて落ちる様子を動画で作成し重さの感覚を養う。
	第6回 動き⑤「回転」 人物の顔を360度回転させる動画でアニメーションにおける回転のメカニズムを理解する。
	第7回 動き⑥「接近と遠近法」 接近してくる物体の動きを動画で制作し画面構成や遠近法について理解する。
	第8回 動き⑦「歩行」 人物歩行の動きを動画作成で理解する。
	第9～10回 動き⑧「飛び出す」 複数の対象物で関係性をもつ動きの動画技法を習得する。
	第11～12回 動き⑨「飛んで避ける」 複数の対象物で関係性をもつ動きの動画技法を習得する。
	第13～15回 マンガのアニメーション化 停止している絵で成立しているマンガを動かすときの場面の再現方法を動画作成で修得する。
	教科書
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(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	2023MD26		
授業科目名	修了制作		
授業時間数	105		
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に必要な技能を養う。
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1～2回 テーマの調査分析 情報収集、現状分析、問題点を分析する能力を養う。
	第3～5回 企画立案 ターゲット設定、コンセプトメイキングの方法を理解する。
	第6～7回 企画書作成 企画内容を資料としてまとめる作成法を身につける。
	第8～9回 シナリオ・コンテ作成 シナリオを台本として作成し、画面の構図やカメラワーク、演出を絵コンテにする力を修得する。
	第10～11回 撮影 台本に基づいて内容を表現する適切な映像技法や機材を選定し撮影する技術を修得する。
	第12～14回 編集 撮影素材をシーンごとにつなげ意図した構成になるよう編集する技術を身につける。
	第15回 プレゼンテーション 話し方、身振り手振り、服装なども考慮し、プレゼンテーションする提案力を養う。
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	2023MD31		
授業科目名	社会研究Ⅱ		
授業時間数	15		
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、働くこと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ことを目的とする。
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 就職活動について(就職活動における基本的な流れや学校のルールなどを学ぶ) 第2回 求人情報の見方、検索の仕方、問い合わせ方 第3回 筆記試験対策①(一般常識) 第4回 筆記試験対策②(SPI) 第5回 筆記試験対策③(時事) 第6回 プレゼンテーション①(自信をもって伝える) 第7回 プレゼンテーション②(魅力あるプレゼンテーション) 第8回 グループディスカッション対策①(流れと役割について理解する) 第9回 グループディスカッション対策②(実践) 第10回 グループディスカッション対策③(評価) 第11回 働くときの基礎知識①(職業意識について(働く意味)・労働条件・賃金) 第12回 働くときの基礎知識②(社会保険制度) 第13回 働くときの基礎知識③(解雇と退職、関係法令) 第14回 ライフキャリアプランニング(人生とお金の関係) 第15回 インターンシップ・早期研修について
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	2023MD32		
授業科目名	ビジネス概論		
授業時間数	15		
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	<p>経営コンサルタントの実務経験のある教員が指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビジネスの構造・仕組み、利益構造の基礎的な知識を学習する。 ・経営あるいはプロジェクトを成功させるために必要なプロセスを体系的に学ぶ。 ・経営コンサルタントである中小企業診断士が具体例を交えて指導する。
到達目標	<p>これからのビジネス社会で活躍するための基礎知識を身につけ、企業活動の特徴について理解を深める。</p>
授業計画	<p>第1回 ビジネスの基本について</p> <p>第2回 売上と利益はどちらが大事なのか？</p> <p>第3回 利益の種類～営業利益・経常利益</p> <p>第4回 営業利益を増やすためには？～売上原価・販売費及び一般管理費</p> <p>第5回 儲けを増やす工夫～小売業</p> <p>第6回 儲けを増やす工夫～飲食業</p> <p>第7回 ビジネスプランの基本～計画書作成の重要性</p> <p>第8回 ビジネスプランの立て方</p> <p>第9回 アイデアの整理</p> <p>第10回 ビジネスモデルの検討～3C分析</p> <p>第11回 売上予測の方法</p> <p>第12回 事業収支計画の考え方</p> <p>第13回 税金やビジネスに必要な手続きのお話</p> <p>第14回 今後のビジネス展望について①</p> <p>第15回 今後のビジネス展望について②</p>
教科書	<p>創業の手引(日本政策金融公庫)ほか</p>
成績評価方法	<p>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。</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	2023MD33		
授業科目名	CG概論Ⅱ		
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	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	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 技術の基礎 CG制作のためのハードウェアとソフトウェア、デジタルデータの基礎について理解する
	第2～3回 知的財産権 知的財産権のうち、とくに著作権について理解する
	第4～5回 2次元CGと写真撮影 問題集による重点対策 特に難しい内容について、過去問題による検定対策
	第6～7回 3次元CGの制作 問題集による重点対策 特に難しい内容について、過去問題による検定対策
	第8～10回 総復習 問題集による重点対策 過去問題による検定対策
教科書	入門CGデザイン - CG制作の基礎 - [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	2023MD34		
授業科目名	テーマ研究		
授業時間数	25		
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	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 職業研究 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知る。
	第2回 求人サイト活用 求人サイトの検索方法や絞り込み検索、エントリーシートのポイントなどを理解する。
	第3～5回 履歴書作成 具体的な就職活動のために必要な書類を作成し、就業の動機や目標を自覚する。
	第6～9回 企業研究 企業情報を収集し、就職活動に必要な内容を資料にまとめ、発表して共有する。
	第10回 映像業界動向 映像業界の動向、仕事内容、職種等の職業への理解を深める。
	第11回 CG業界動向 CG業界の動向、仕事内容、職種等の職業への理解を深める。
	第12回 Web業界動向 Web業界の動向、仕事内容、職種等の職業への理解を深める。
	第13～15回 業界研究 業界動向や職業について情報収集し、理解した内容を資料にまとめることができる。
	教科書
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(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	2023MD35		
授業科目名	情報デザイン		
授業時間数	45		
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	後期
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1～3回 情報デザインの考え方 情報デザインの意義と役割を理解し、情報を扱う際に求められるモラルとルールを知る。納得できる解決策を導き出す方法を考える力を身につける。
	第4～6回 情報の収集と整理 調査の考え方や方法を理解し、適切な判断基準を得るための情報収集を行う。要素や性質などに分けて整理し、明らかにする力を身につける。
	第7～9回 問題解決と発想 問題解決の考え方や解決手法を理解し、原因と結果の関係から問題点を見出す。適切な解決策を探る論理的思考力を身につける。
	第10～12回 情報の構造化と表現 情報構造の考え方や表現手法を理解し、目的達成のために伝えるべき情報を構造化する。様々な手法を適切に使い、意味をわかりやすく伝えるための表現力を身につける。
	第13～15回 情報の伝達と評価 情報の伝達や講評とフィードバックを理解し、目的を明確にし相手にわかりやすく伝える提案と、評価を行い、さらなる良い結果に結びつける力を身につける。
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(70%)、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	2023MD36		
授業科目名	DTP演習		
授業時間数	45		
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</p> <p>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3～9回 ポートフォリオ制作</p> <p>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10回 画像加工</p> <p>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11～15回 タイトルロゴ模写</p> <p>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(70%)、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	2023MD38		
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・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 学科オリジナル番組ロゴ制作 オリジナル番組の概要説明と方向性の確認し、番組の顔となるロゴの作成法を理解する。
	第2～4回 オープニングタイトル制作 番組オープニングのタイトル動画を制作する編集技術を身につける。
	第5～6回 企画から構成の作り方 映像制作における構成・演出の役割を理解する。構成を立てる。
	第7～8回 撮影・編集 講義 撮影・編集のそれぞれの意味や役割を理解する。
	第9～11回 映像制作1 V-Logを制作を通し、構図や編集のテンポを理解。
	第12回 プレビュー講評 V-Logを制作のレビューと講評
	第11～15回 映像制作2 HowTo映像制作 How to系の映像制作を通して、「伝える」「伝わる」映像を作る
	第16～19回 縦型SNS動画制作 SNSの縦型映像を制作
	第20～24回 映像制作3 テーマに沿った映像を作成し企画・撮影・編集を共同する技能を修得する。
	教科書
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(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	2023MD39		
授業科目名	映像企画		
授業時間数	45		
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1～2回 クライアントヒアリング 企業課題を想定した制作目的や会社概要などを理解する。
	第3～4回ブレインストーミング メンバーが互いに意見を出し合い、方向性などを確認してイメージを共有する。
	第5～6回 企画・構成 案をもとに構成を立てる。 ※同時にクライアントへの確認
	第7～10回 制作、ブラッシュアップ 実際に制作しながら、修正を加える。 ※同時にクライアントへの確認
	第11～12回 最終調整 納品へ向け調整作業をする。
	第13回 映像コンペ概要・リサーチ 過去の受賞作品を観て傾向を把握する。
	第14～15回 プランニングシート作成 テーマや見せ方など企画構成をまとめる。
	第16～20回 制作 規定に沿った映像の撮影編集・修正する。
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(70%)、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	2023MD40		
授業科目名	インタラクティブデザイン		
授業時間数	45		
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	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、動くスタンプやARエフェクトなど、実用的なSNSコンテンツの制作方法を修得する。
到達目標	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 回線や環境の充実にもなうオンライン映像・アニメーションの多様化とSNS市場について学ぶ</p> <p>第2～4回 Adobe Animateを使ってのLINE動くスタンプ制作 LINEの動くスタンプとして登録可能なアニメーションの制作方法を身につける</p> <p>第5～8回 InstagramのARエフェクト制作 Instagramのストーリーやビデオチャットで使用できるARエフェクトの制作方法を身につける</p> <p>第9～12回 Adobe Character Animatorを使っての2Dアバター制作 webカメラと連動して動かせる2Dアバターの制作方法を身につける</p> <p>第13～15回 AR技術を使った映像制作 Meta Spark Studioを使った映像制作</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(70%)、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	2023MD41		
授業科目名	映像編集		
授業時間数	45		
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	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6～8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9～11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12～15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(70%)、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	2023MD42		
授業科目名	卒業制作		
授業時間数	345		
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・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	<p>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 制作の概要や取組み方を把握し、制作計画を立てる。</p> <p>第3～10回 本調査・情報整理・分析・テーマ設定 情報収集、現状分析、問題点を分析する能力を養う。ターゲット設定、コンセプトメイキングの方法を理解する。</p> <p>第11～15回 企画書作成 企画内容を資料としてまとめる作成法を身につける。</p> <p>第16～17回 企画プレゼンテーション・講評 プレゼンテーションで企画内容を確認し講評で修正点を見出す。</p> <p>第18～27回 コンテンツ案制作 企画に基づいた制作を通じて考えを形にする技能を修得する。</p> <p>第28～30回 中間報告プレゼンテーション・講評 プレゼンテーションで制作内容を確認し講評で修正点を理解する。</p> <p>第31～52回 コンテンツ制作 修正点を元にコンテンツの表現や伝達の技能を修得する。</p> <p>第53～55回 プレゼンテーション・講評 プレゼンテーションする提案力を修得する。講評でクオリティー向上の重要性を理解する。</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	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	2023MD43		
授業科目名	3DCG編集		
授業時間数	150		
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・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	3DCG制作の実務経験のある教員が、MAYA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 ロゴアニメーション セーフティーゾーン・FPS、MAYAとアフターエフェクトとのデータ連携。MASHIについて学習する。
	第4～6回 サブスタンスペインター サブスタンスの応用編
	第7～11回 背景制作 計画的な制作のワークフローとスムーズメッシュモデリングを学習する
	第12回 スクリプト MELスクリプトの使用方法を学ぶ。
	第13～16回 工業製品モデリング ポリゴンモデリングの応用、ブル演算など合成と減算、HDR1ライティング・レンダリング設定を理解する。
	第17～18回 リジッド ボディとコンストレイン リジッドボディを用いてオブジェクトを物理演算でアニメートさせる操作法を修得する。
	第19～23回 建築物作成 建築物に適したモデリングやテクスチャマッピングの手法を修得する。
	第24～25回 エフェクトシステム パーティクルやグロー・ペイントシステムを学ぶ
	教科書
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(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	2023MD44		
授業科目名	Webデザイン		
授業時間数	150		
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・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	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	<p>第1回 さまざまなサイトの形 ポータル/EC/コーポレート のそれぞれのデザインの違い、多様化した環境の違いや特性を理解する。</p> <p>第2回 HTML5以降のCSS、JSの進化スピード google chromeによるブラウザ寡占でスピードを上げるHTML言語を取り巻く各構文の説明</p> <p>第3～5回 応用HTML/JavaScript基礎 1年次に履修した基礎を元に、よりデザインに特化したHTMLとJavaScriptの学修</p> <p>第6～9回 モバイルファーストでのLPサイトの制作 スマートフォンでの表示を想定したサイト制作の学修</p> <p>第10～12回 jQuery等、ライブラリによる動的なデザイン JavaScriptライブラリを使っての動的サイト制作方法の学修</p> <p>第13回 Webサイトの企画/コンセプト制作 作るだけでなくユーザーに見てもらうためのwebサイトの在り方を学ぶ</p> <p>第14～16回 Onsen UI等、フレームワークを使ったサイト構築 運営・管理を考えたサイト構築の学修。UI、UXの説明</p> <p>第17回 インターネットと著作権・肖像権 著作権や肖像権など、制作物にかかわる法律の学修</p> <p>第18～19回 p5.js等、web上でのモーションデザイン JavaScriptライブラリを使ったモーションデザインの学修</p> <p>第20回 Monacaを使ってのアプリ出力の紹介 Monacaを使ってwebアプリを制作する方法を学修</p> <p>第21～25回 動的なwebサイトの制作、アプリパッケージ化 今まで制作したサイトやコンテンツをアプリケーションとして出力する</p>
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(70%)、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	