

科目概要

学科名	メディア映像デザイン科		
科目コード	2026MD11		
授業科目名	社会研究 I		
単位数	1		
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	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(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	2026MD12		
授業科目名	ビジネスマナー		
単位数	1		
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	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。
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 社会人としての心構え 第2回 マナーとは / ビジネスマナーの役割 第3回 第一印象(第一印象が決まる要素) 第4回 基本動作(立ち居振る舞い、姿勢、お辞儀) 第5回 信頼と好感度のポイント(表情、アイコンタクト、声のトーン・スピード) 第6回 言葉遣いの基本①(敬語) 第7回 言葉遣いの基本②(間違いやすい敬語) 第8回 言葉遣いの基本③(肯定的な表現・クッション言葉) 第9回 ビジネスコミュニケーション①(話の聴き方、伝え方) 第10回 ビジネスコミュニケーション②(指示の受け方、報告・連絡・相談) 第11回 電話対応①(電話対応のポイント) 第12回 電話対応②(電話のかけ方) 第13回 電話対応③(電話の受け方) 第14回 電話対応④(状況に応じた対応) 第15回 電話対応⑤(伝言、メモの作成) 第16回 電話対応⑥(総復習) 第17回 来客時対応のマナー(お出迎え、席次、名刺の渡し方、お見送り) 第18回 企業訪問時のマナー(アポイントメントの取り方、名刺の渡し方などの復習) 第19回 会食時のマナー①(相手に応じた場面設定、席次の見方) 第20回 会食時のマナー②(洋食・和食の違い) 第21回 冠婚葬祭のマナー①(結婚式・お祝い) 第22回 冠婚葬祭のマナー②(葬儀・お悔やみ) 第23回 面接試験のマナー(準備、会場到着、受付、控室、面接室) 第24回～26回 面接対応①(入室の仕方、好印象を与える自己紹介の仕方) 第27回～29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) 第30回 インターンシップに向けて
教科書	担当教員による配布資料作成
成績評価方法	定期試験(65%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(35%)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	2026MD13		
授業科目名	総合デザイン論		
単位数	1		
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	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	第1回 広告写真について
	第2回 ファッションスタイリングについて
	第3回 サインについて
	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 建築とデザインについて
	第7回 映像について
	第8回 雑貨デザインとブランディングについて
	第9回 彫刻について
	第10回 アールブリュッドとデザインについて
	第11回 雑貨デザインとブランディングについて
	第12回 ファッションブランドについて
	第13回 デザインとアートについて
	第14回 伝統工芸とデザインについて
	第15回 インテリアデザインについて
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	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	2026MD14		
授業科目名	CG概論 I		
単位数	1		
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、視覚表現、写真撮影、デジタルデータの基礎、知的財産権など、制作の関連知識を理解する。CGのしくみ、制作手法の基礎知識を体系的に学ぶ。
授業計画	第1回 CGとは
	CG表現の広がりと活用／制作のワークフロー／事前準備の重要性
	第2～4回 表現の基礎
	デッサン、遠近法／色と動き／文字／レイアウト
	第5～8回 2次元CGと写真撮影
	2次元CGの基礎／デジタル画像／ラスター・ベクタ形式／写真撮影／ISO／レンズ／ライティング／レタッチ
	第9～12回 3次元CGの制作 モデリング
	座標／点・線・面／移動・回転・スケール／形状表現／モデリング手法／モデリング行程
	第13～15回 3次元CGの制作 マテリアル
	マテリアル基礎／PBRパラメータ／質感表現／UVマッピング／タイリング
教科書	入門CGデザイン - CG制作の基礎 第2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	2026MD15		
授業科目名	映像研究		
単位数	2		
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		
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5～6回 インサート編集 インサート編集やモン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7～8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9～10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11～12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13～14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15～16回 ゲームCG ゲーム関わる仕事やCGの扱いやトレンドなどの動向を、既存の表現から学ぶ。
	第17～20回 ベストシーン 映像のお気に入りのシーンを選出し、なぜベストなのかをレポートにまとめ発表し、感覚を言語化する力をつける。
	第20～24回 ワンカット編集 編集点を設けず、あえてひとつながりで撮影することで、ワンカットの意図や構成と演出のバリエーションを学ぶ。
	第25～30回 コンテンツ紹介レポート 興味関心が強い映像コンテンツについて調査し、魅力を共有するためのレポートを作成する。レポートの構成や作法を学び、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	レポートによる評価点(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	2026MD16		
授業科目名	映像編集 I		
単位数	2		
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	映像制作の実務経験がある教員が、Premiereなどの映像編集ソフトの操作法を指導する。動画サイトやSNSでの視聴傾向を捉えた効果的な編集を学ぶ。
到達目標	視聴者に情報を伝達するために映像編集おける演出力や技術力を身につける。
授業計画	第1回 オリエンテーション、ファイル命名規則 軽い自己紹介と商売としての心構え。PrとAeの違い、使い分けの説明。ファイル命名規則とフォルダ構造の理解。
	第2-5回 スピーディな編集、カット練習 課題①即日課題:文字打ち画録 ワークスペースの配置換え、ショートカットの割り振り等で、自分が使いやすくカスタマイズすることを体感してもらう。タイピング能力の把握と画面録画の方法を学んでもらう。
	第6-9回 テロップデザイン 課題②4種のテロップ制作 テロップの効果による視認性の講義。サンプルと同じようにテロップを制作してみる練習。演習として映像に合うテロップ制作。
	第10回 課題③著作権への認識レポート 使用素材に対する著作権の講義。課題として素材サイトの有償・無償や特殊規約をまとめたレポートの提出。
	第11回 課題④:見方を変えてみようレポート 普段何気なく見ているYouTubeチャンネルの観察。なぜ面白いのか、自分や人々に刺さるのか?をまとめたレポート提出
	第12-13回 エフェクト/描画モード Prのエフェクトの講義。実際に触って使い方を理解してもらう。
	第14回 キーイング練習 グリーンバックを使ったキーイング処理ができるようになる。
	第15-20回 課題⑤ロパク映像制作(初級) コラージュ手付けモーションで簡易的なリップシンク映像を作る
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	2026MD17		
授業科目名	CM企画		
単位数	1		
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	映像制作会社で企画・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の基本的な話／初歩的なCMコンテ作成（リニューアルオープン：飲食店） CM制作の基本的な話／既存CM紹介／チラシからコンテを作成 第2回 気になるCM 全員発表／課題CMコンテの作成①（購買：清涼飲料） CM制作の基本的な話／既存CM紹介／チラシからコンテを作成 3回 課題CMコンテの講評①（清涼飲料）／次回コンテの課題発表②（利用：公営路面電車） 「気になるCM」 3人発表/作成したCMコンテを1人ずつ講評/次回課題の発表 4回 課題CMコンテの作成②（公営路面電車） 「気になるCM」 3人発表/テーマ発表から企画・CMコンテ作成・「キャッチコピーも考えよう」 5回 課題CMコンテの講評②（公営路面電車）／次回コンテの課題発表③（投票：選挙） 「気になるCM」 3人発表/作成したCMコンテを1人ずつ講評/次回課題の発表 6回 課題CMコンテの作成③（選挙） 「気になるCM」 3人発表/テーマ発表から企画・CMコンテ作成・「キャッチコピーも考える」 7回 課題CMコンテの講評②（選挙）／次回コンテの課題発表④（入会：スポーツジム） 「気になるCM」 3人発表/作成したCMコンテを1人ずつ講評/次回課題の発表 8回 課題CMコンテの作成④（スポーツジム） 「気になるCM」 3人発表/テーマ発表から企画・CMコンテ作成・「企画意図も提案/誇張や擬人化等、手法を使う」 9回 今回コンテの課題発表⑤（啓蒙：公共広告団体）～課題CMコンテの作成⑤ 「気になるCM」 3人発表/テーマ発表から企画・CMコンテ作成 「企画意図 BGMも提案する」 10回 課題CMコンテの講評④（スポーツジム）／ 講評（公共広告団体） 「気になるCM」 3人発表/作成したCMコンテを代表的に講評 11回 今回コンテの課題発表⑥（求人：物流運送）～課題CMコンテの作成⑥ 「気になるCM」 3人発表/テーマ発表から企画・CMコンテ作成、「企画意図提案/CMソングも考える」 12回 課題CMコンテの講評（物流運送）／次回コンテの課題発表⑦（学生募集：専修学校） 「気になるCM」 3人発表/作成したCMコンテを1人ずつ講評/次回課題の発表～チーム編成 13回 課題CMコンテの企画・作成⑦（専修学校） 「気になるCM」 3人発表/テーマ発表から企画・CMコンテ作成・「チームワーク」 14回 課題CMコンテの企画・作成⑦（専修学校） 「気になるCM」 3人発表/テーマ発表から企画・CMコンテ作成・「チームワーク」 15回 課題CMコンテの講評⑦（専修学校） 作成したCMコンテを1チームずつ発表～講評・表彰/まとめ
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	2026MD18		
授業科目名	ベーシックデザイン		
単位数	2		
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	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、サンプル文字とコ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 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。
教科書	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	定期試験(35%)及び、テーマに沿った演習課題(45%)、授業参加への積極性を重視する平常点(10%)、出席点(10%)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	2026MD19		
授業科目名	ドローイング		
単位数	2		
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 鉛筆の使い方／グレースケール 第3～4回 立方体のデッサン 第5～6回 フェイクりんごのデッサン 第7～9回 トイレtpペーパーのデッサン（柔らかい円柱） 第10～12回 瓶（硬い円柱） 第13～15回 レンガと金属カップ 第16～17回 ピーマンとスプーンと木材 第18～20回 名画の模写
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	2026MD20		
授業科目名	写真基礎		
単位数	2		
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	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 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。 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。 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。 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。 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。 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。 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。 第13回 表現1 限られた範囲でいくつ作品がつかれるか。 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。 第15回 前期まとめ 実践と復習 第16回 表現2 写真の見え方や構図法を把握する。 第17回 表現3 イメージを表現する 「やさしい」「希望」「絶望」etc 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。 第19～21回 表現4-2 組写真をつくる。撮影する。 第22～24回 スタジオ物撮り 大型ストロボの使い方を学ぶ。 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。 ※天候やスタジオ使用の都合により、順番は前後する。
教科書	さあ、写真をはじめよう 写真の教科書
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	2026MD21		
授業科目名	DTP基礎		
単位数	2		
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	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 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。
	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。
	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。
	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。
	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。
	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。
	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。
	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。
	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法を身につける。
	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。
	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。
	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。
	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。
	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。
	第23～25回 応用操作 Fireflyでの画像生成AIの作成方法や、IllustratorとPhotoshopの応用操作法を学習する。
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	2026MD22		
授業科目名	ホームページ基礎		
単位数	3		
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	第1回／Webサイトの仕組み TCP/IP(インターネット)回線のひとつであるWWW(ワールド・ワイド・ウェブ)が作られた背景と仕組みを学習する。 第2回／訪問者に優しいWebサイト作り ウェブサイトのインターフェイスについて人間工学に基づき閲覧者がストレスなく使用できる仕組みを考察する。 第3回／ユーザビリティ、アクセシビリティ ウェブサイトのインターフェイスが初めて訪問する閲覧者に優しく、使い勝手の良さを満たす条件を学習する。 第4～5回／HTMLタグについて 文章、画像などを情報として発信するための適切なHTMLマークアップの基礎を学習する。 第6～8回／スタイルシート(CSS)について ウェブサイトのデザインの部分を担当するスタイルシート・コーディングについて学習する。 第9回／figmaを使用したレイアウト計画 ウェブサイトの情報を整理しワイヤーフレームを作成、そしてモックアップをデザインツールにて作成する。 第10回／スタイルシート(CSS)によるレイアウト-1 figmaで作成したラフスケッチを基にしてスタイルシート・コーディングを作成する。 第11回／スタイルシート(CSS)によるレイアウト-2 figmaで作成したラフスケッチを基にしてスタイルシート・コーディングの続きを作成する。 第12回／スタイルシートによる複数のデザイン 複数のラフスケッチを基にスタイルシート・コーディングすることでCSSの理解を深める。 第13回／実技試験 HTMLコーディング、スタイルシート・コーディングの仕様書を基にウェブサイト制作の実技試験を行う。 第14回／作成するホームページの構成を確認する HTMLのsection系のタグを理解し、情報の階層化による整理の方法を学習する。 第15回／Visual Studio Codeのセッティング ホームページ作成のエディターツールであるVisual Studio Codeの使用方法和サイトの定義を学習する。 第16回／文字とイメージの配置 Visual Studio Codeによるテキスト入力と画像配置方法を学習する。 第17回／文字をフォーマットする タグごとに書体、サイズ、行間の仕様をスタイルシート・コーディングによって統一する方法を学ぶ。 第18回／デバイスに合わせたレイアウト調整 スタイルシート・コーディングのメディアクエリを使いデバイス・サイズで切り替える準備をする。 第19回／ヘッダー部分をデザインする section系タグであるheaderタグを使いタイトル部分を纏めるスタイルシート・コーディングを学習する。 第20回／ナビゲーションバーをデザインする section系タグであるnavタグを使いナビゲーション部分を纏めるスタイルシート・コーディングを学習する。 第21回／サイドバーをデザインする section系タグであるasideタグを使いサイドバー部分を纏めるスタイルシート・コーディングを学習する。 第22回／メインコンテンツをデザインする section系タグであるmainタグを使いコンテンツ部分を纏めるスタイルシート・コーディングを学習する。 第23回／オリジナル・ウェブサイト 自作のタイポグラフィ、撮影した写真を使用しオリジナルのウェブサイトを作成することを学ぶ。 第24～25回／jQuery(JavaScriptライブラリ)について jQueryを使用することで最小限のJavaScriptの記述方法を学習する。 第26回／FTPソフトの利用 Visual Studio CodeとFileZillaを使いサーバー上にHTML、CSSをアップロードすることを学習する。 第27回／SEO(検索エンジン最適化)について 検索エンジン最適化のためのGoogle・サーチコンソール、Google・アナリティクスについて学習する。 第28回／HTML5、CSS3について HTML4からHTML5への変更点、追加されたAPIの解説とCSSレベル3の機能について学習する。 第29～30回／flexboxによるレイアウト CSS3レイアウトモジュールであるflex、gridを使用したウェブページ制作を学習する。
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(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	2026MD23		
授業科目名	3DCG基礎		
単位数	4		
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3-7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(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	2026MD24		
授業科目名	映像基礎		
単位数	4		
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	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。 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。 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。 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。 第5回 コマ撮り 講義 コマ撮りの概要。テスト撮影 第6～9回 課題:コマ撮り コマ撮り作品制作。プレビュー講評まで 第10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。 第11～14回 撮影1 1シーンムービー 1シーンの制作。プレビュー講評まで 第15回 映画鑑賞 映画「激突」を鑑賞し、カット割り、撮影構図、演出などを学ぶ。 レポート提出 第16～18回 Adobe AfterEffects 基本操作 AfterEffectsの操作を学ぶ。TEXT・シェイプレイヤーの機能を理解する。 第19～21回 Adobe AfterEffects シェイプの応用 シェイプの応用や、マスク・トラックマツを使い合成の仕組みを理解する。 第22～23回 Adobe AfterEffects 課題 ローワサード ローワサード9パターン制作 第24～25回 Adobe AfterEffects 3Dレイヤー・パーティクル 3Dレイヤーやパーティクルの設定、使用方法 第26～28回 Adobe AfterEffects ヌルの機能と使用方法 3Dレイヤーやカメラ・ヌルを使ったアニメーションの操作法を理解する。 第29～30回 Adobe AfterEffects 応用課題 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。
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	2026MD25		
授業科目名	アニメーション演習		
単位数	1		
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「揺れる」「タメ」1 振り子のタメの動きを動画を作成し理解する。
	第3回 動き②「跳ねる」「タメ」2 ボール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「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6回 動き⑤「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回 動き⑧「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10回 動き⑨「絵コンテ」 アニメーションに必要なカット割り、場面構成を絵コンテを通して学ぶ
	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	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	2026MD26		
授業科目名	修了制作		
単位数	3		
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1～2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	2026MD31		
授業科目名	社会研究Ⅱ		
単位数	1		
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	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 求人票の見方、求人検索の方法、求人の問い合わせ方 第3回 ジョブカードを使った自己分析① 興味・価値観 第4回 ジョブカードを使った自己分析② 自分の強み 第5回 自己PRの使い方 第6回 志望動機の伝え方 第7回 キャリアプランニング(将来取り組みたい仕事や働き方) 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 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 職業についての働く意味・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 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	2026MD32		
授業科目名	ビジネス概論		
単位数	1		
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指導する。 ・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	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。
授業計画	第1回 ビジネスの基本について
	第2回 売上と利益はどちらが大事なのか？
	第3回 利益の種類～営業利益・経常利益
	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
	第5回 儲けを増やす工夫～小売業
	第6回 儲けを増やす工夫～飲食業
	第7回 ビジネスプランの基本～計画書作成の重要性
	第8回 ビジネスプランの立て方
	第9回 アイデアの整理
	第10回 ビジネスモデルの検討～3C分析
	第11回 売上予測の方法
	第12回 事業収支計画の考え方
	第13回 税金やビジネスに必要な手続きのお話
	第14回 今後のビジネス展望について①
	第15回 今後のビジネス展望について②
教科書	創業の手引(日本政策金融公庫)ほか
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	2026MD33		
授業科目名	CG概論Ⅱ		
単位数	1		
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、視覚表現、写真撮影、デジタルデータの基礎、知的財産権など、制作の関連知識を理解する。CGのしくみ、制作手法の基礎知識を体系的に学ぶ。
授業計画	第1～2回 3次元CGの制作 リギング
	リギングの要素を学ぶ。階層／変形／形状補間／スケルトン／スキニング／FK・IK／コンストレイン
	第3～4回 3次元CGの制作 アニメーション
	移動・回転・スケール／キーフレーム／パス／キャラクターアニメーション／アニメーション工程
	第5回 3次元CGの制作 エフェクト
	2D・3D／エフェクト表現／パーティクル／物理シミュレーション
	第6回 3次元CGの制作 カメラワーク
	ショットサイズ／アングル／パン・ティルト／トラッキング／ズーム
	第7回 3次元CGの制作 ライティング
	ライトの種類／強度と色／影／ライティング手法
	第8回 3次元CGの制作 レンダリング
	レンダリング処理／シェーダー／フォトリアル／パラメーター／出力要素
	第8～9回 3次元CGの制作 合成、編集
	合成基礎／編集の目的／モンタージュ理論／イマジナリーライン／カット編集／音声
	第10～11回 CG制作を支える技術
	ハード・ソフト／仕様と出力形態／デジタルの基礎
	第12～13回 知的財産権
	知的財産権／著作権法／著作物／著作権侵害／法的保護
	第14～15回 復習
	過去問題で内容の定着を図る。
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	2026MD34		
授業科目名	テーマ研究		
単位数	1		
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	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	2026MD35		
授業科目名	情報デザイン		
単位数	2		
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		
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(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	2026MD36		
授業科目名	DTP演習		
単位数	1		
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	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 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。
	第3～9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。
	第10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。
	第11～15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バ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。
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	2026MD37		
授業科目名	メディアデザイン		
単位数	1		
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 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3～5回 AIと映像制作、そして我々クリエイターの未来とは？
	Midjourney等の生成AIの概要とプロンプトの概念理解。また、最新の動向とAIとの向き合い方を考える。
	第6～9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ートワークを実践で学ぶ。
	第10～12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13～15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(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	2026MD38		
授業科目名	映像演習		
単位数	4		
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	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、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	「伝える」をテーマに、あらゆるジャンルの映像を制作。制作において大切な企画・撮影・編集の技能を修得する。また近年必要とされる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。 講評まで。
	第5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。課題説明（V-Log）
	第6～8回 課題：V-Log制作 日常の 風景や行動などをスケッチ撮影し 1 本にまとめる。完パケまでの工程を理解する。講評まで
	第9回 演出・カット割り講義 映画の中で使われる演出やカット割りを学ぶ 課題説明（ハラハラ・ドキドキ）
	第10～13回 課題：ハラハラ・ドキドキ 視聴者がハラハラ・ドキドキする演出を取り入れた映像制作
	第14回 プレビュー講評 各自の作品を観て講評
	第15～16回 Adobe AfterEffects 応用 Adobeのトラッキング・3Dカメラ機能を理解する
	第17～20回 課題：作品制作 トラッキング・3Dカメラ機能を使った合成映像の制作
	第21回 プレビュー講評 各自の作品を観て講評
	第22～24回 企画・構成 講義 How to系の映像作品をリサーチし、商品やサービスの使い方を具体的に紹介する映像を制作
	第25回 プレビュー講評 各自の作品を観て講評
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	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	2026MD39		
授業科目名	映像企画		
単位数	1		
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　オリテと課題説明
	授業概要説明　　課題「My Favorite」と題し自分の好きな作品を紹介
	第2回　課題制作
	プレゼン用資料制作
	第3～4回　作品紹介プレゼン
	各自作品をプレゼンする
	第5回　構成について　（講義）
	構成の重要性を学ぶ　　次回課題説明
	第6～8回　課題制作　1
	学校エントランス作品の広報映像制作
	第9～10回　プレビューと講評
	作品レビュー
	第11～13回　課題制作　2
	映像コンテストへ向けての制作
	各自コンテストを選択し映像制作・コンペ参加をする
	第14～15回　プレビューと講評
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	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	2026MD41		
授業科目名	映像編集		
単位数	2		
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	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	映像制作の実務経験がある教員が、Premiereなどの映像編集ソフトの操作法を指導する。動画サイトやSNSでの視聴傾向を捉えた効果的な編集を学ぶ。
到達目標	視聴者に情報を伝達するために映像編集における演出力や技術力を身につける。
授業計画	第1回 オリエンテーション、ファイル命名規則 軽い自己紹介と商売としての心構え。PrとAeの違い、使い分けの説明。ファイル命名規則とフォルダ構造の理解。
	第2-3回 スピーディな編集 課題①即日課題:カット練習 ワークスペースの配置換え、ショートカットの割り振り等で、自分が使いやすくカスタマイズすることを体感してもらう。
	第4回 プロジェクトマネージャーと音について プロジェクトマネージャーの使い方と音レベルについての講義。
	第5回 現代から見るSNS調査、Instagramの運営方法 現代を生きる人間の使用SNS調査。日本内、世界内でも利用数の多いSNSであるInstagramの運営方法についての講義。
	第5-8回 課題②インスタリール制作 オープンキャンパス開催宣伝を目的としたInstagramリール動画を作成。ペルソナについて触れる。
	第9回 キーイング練習 グリーンバックを使ったキーイング処理ができるようになる。
	第10～15回 課題③縦型シンクロ映像制作 リズムに合わせて親指を動かすインタラクティブなゲーム形式の縦型動画コンテンツを制作。グリーンバックの撮影から編集まで一連の流れを体験。
	第16回 子どもの心をつかむコツ 子供向けの映像を見せ、特徴を見つける。色、形、動き、音、何が子どもの心に刺さるのかをリサーチ。
	第17～20回 課題④絵本を動かそう 実際にある絵本をPsで切り抜き、Prで動かして音を付け、動く絵本として映像に落とし込む。
	第21回 ロパク動画の作り方 Character Animationを使ったリップシンク動画の作り方の講義
	第22～25回 課題⑤ロパク映像制作(上級編) 体、目、口のパーツを自作し、アバターを作成。用意していた音源を使用し、リップシンクさせる。
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	2026MD42		
授業科目名	卒業制作		
単位数	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	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	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 制作の概要や取組み方を把握し、制作計画を立てる。
	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。
	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。
	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。
	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。
	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。
	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。
	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。
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	2026MD43		
授業科目名	3DCG編集		
単位数	5		
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	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を主軸にCG制作の実務的な操作法を指導する。
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。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12～15回 工業製品モデリング
	ポリゴンモデリングの応用、ブール演算など合成と減算、HDRIライティング・レンダリング設定を理解する。
	第16回 AIの活用
	AIを活用したCGの制作について学習する。
	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19～22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23～25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	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(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	2026MD44		
授業科目名	Webデザイン		
単位数	5		
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	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	HTML・CSS・JavaScriptの基礎をもとに、Webページの構造理解と実装力を身につける。あわせて、Webサイトの観察やレイアウト設計、Figmaを用いたワイヤーフレーム作成といったプロセスを通じて、デザインを構造として捉える視点を養う。さらに、デザインの再現やインタラクションの実装を体験的に学び、最終的にレスポンス対応のランディングページを自力で制作する。
到達目標	1. Webサイトの構成やレイアウトを観察・分析し、デザインを構造として捉えることができる。 2. Figmaを用いてワイヤーフレームやレイアウトを作成し、情報設計の基本を実践できる。 3. HTMLおよびCSSを用いて、設計したレイアウトをWebページとして適切に再現できる。 4. JavaScriptを用いて、基本的なインタラクションを実装できる。 5. レスポンス対応のランディングページを自力で制作し、設計から実装までを一貫して行うことができる。
	第1～2回 HTML・CSS基礎演習 HTMLとCSSの基本構造を再確認し、Webページの骨組みとレイアウトの理解を深める。 簡単な模写を通して、コーディングの感覚を取り戻す。 第3～4回 Webデザイン観察 Webサイトの事例をもとに、レイアウトや余白、タイポグラフィ、情報の流れなどを観察・分析する。 見た目の印象を言語化し、構造として捉える視点を身につける。 第5～8回 レイアウト設計基礎 Figmaの基本操作を学び、ワイヤーフレームや簡易的なレイアウトを作成する。 Auto Layoutなどの機能を用いて、Webページの構造を視覚的に整理する手法を身につける。 第9～12回 デザイン再現演習 Figmaで作成したレイアウトをもとに、HTML/CSSによる再現を行う。 デザインと実装の対応関係を理解し、構造と見た目を一致させる力を養う。 第13回 CSSアニメーション基礎 CSSアニメーションやトランジションの基本を学び、要素に動きを加える表現方法を習得する。 ユーザー体験を意識した自然な動きの付け方を理解する。 第14～16回 JavaScript基礎 クリックや条件分岐などを用いて、Webページに動きを加える体験を行う。 視覚的な変化を通じて、JavaScriptの基本的な役割を理解する。 第17～19回 JavaScript応用演習 関数や複数要素の操作などを学び、JavaScriptによる処理の仕組みを理解する。 コードの整理や再利用を意識し、より実践的な記述力を身につける。 第20回 パーツ制作演習 ナビゲーションやカードレイアウトなど、Webページを構成する各パーツを個別に制作する。 実務を意識しながら、UI要素の組み立て力を養う。 第21～24回 LP制作(実践) HTML/CSS/JavaScriptを活用し、レスポンス対応のランディングページを制作する。 軽微なインタラクションやアニメーションも取り入れ、表現力を高める。 第25回 発表・振り返り 制作した作品を発表し、相互フィードバックを行う。 自分の制作意図や工夫を言語化し、今後の課題を整理する。
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	