

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2025年度 授業内容(シラバス)

総合デザイン学科 デジタルデザインコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
ビジュアルコミュニケーション論	福原 正行	講義	1	1
キャラクター概論	平沢 卓	講義	1	3
キャリアプログラムⅠ	増田 連太郎	講義	1	5
PC基礎	中田 一	演習	1	7
キャラクターデザインⅠ	谷 明子	演習	1	9
色彩演習	藪 晶子	演習	1	11
デジタルデザインⅠ	細沼 俊也	演習	1	13
基礎造形	喜多 茂博	実習	1	15
デッサン	大村 忠久	実習	1	17
ベーシックデザイン	細沼 俊也	実習	1	19
デジタルフォト	藤原 純子	実習	1	21
ゲームCGⅠ	村上 貴祥	実習	1	23
ゲームプランニング	平沢 卓	実習	1	25
デザインマネジメント論Ⅰ	増田 連太郎	講義	2	27
デジタルデザイン論	細沼 俊也	講義	2	29
キャリアプログラムⅡ	増田 連太郎	講義	2	31
キャリアプログラムⅢ	増田 連太郎	講義	2	33
デジタルデザインⅡ	細沼 俊也	演習	2	35
WebデザインⅠ	劉 相孝	演習	2	37
エンターテインメントデザイン	劉 相孝	演習	2	39
デジタルイラスト	細沼 俊也	演習	2	41
Photoshop・Illustratorマスター	劉 相孝	演習	2	43
プレゼンテーションⅠ	劉 相孝	演習	2	45
ゲームCGⅡ	村上 貴祥	演習	2	47
フォト&ムービー	菅原 広司	演習	2	49
キャラクターデザインⅡ	中野 クニヒコ	実習	2	51
デジタルアニメーションⅠ	細沼 俊也	実習	2	53
メディアプランニング	和田 雄介	実習	2	55
メディアデザイン	細沼 俊也	実習	2	57
デザインマネジメント論Ⅱ	増田 連太郎	講義	3	59
エンターテインメント論	糸数 康明	講義	3	61
メディアデザイン論Ⅰ	福原 正行	講義	3	63
メディアデザイン論Ⅱ	福原 正行	講義	3	65

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
デザインマネジメントⅠ	藤原 純子	演習	3	67
デザインマネジメントⅡ	中田 一	演習	3	69
デジタルコンテンツⅠ	村上 貴祥	演習	3	71
デジタルコンテンツⅡ	村上 貴祥	演習	3	73
デジタルアニメーションⅡ	天野 真由美	演習	3	75
映像表現	村上 貴祥	演習	3	77
セルフプロモーション	細沼 俊也	演習	3	79
プレゼンテーションⅡ	糸数 康明	実習	3	81
WebデザインⅡ	糸数 康明	実習	3	83
卒業制作	細沼 俊也	実習	3	85

科目名	ビジュアルコミュニケーション論			教員名	福原 正行		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン、オープン科目			年次	1	履修コード	2203

授業目的と到達目標

よりグローバルな社会環境の現出にあって、さらにノン・バーバルなビジュアル・コミュニケーションの可能性の開拓への要請は大きい。本講義は、その表現技術や手法の発展を、メディア環境の進化発展の経緯と共に学ぶ。

授業概要

近代以降の大衆社会が、複製技術の発展を背景とした、広範なグラフィックスの普及と、ビジュアル化される情報伝達を基礎としてコミュニケーションを拡げて来たことを知る。前期は商業(広告)美術の始まりから、写真術・映画を経て大衆が情報を共有してゆく経緯を辿る。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
課題レポート	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜指示する。

参考 URL

科目名	ビジュアルコミュニケーション論			教員名	福原 正行		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン、オープン科目			年次	1	履修コード	2203

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	ガイダンス 商業 コミュニケーションによる文明
第 2 回	ベルエポックと美術 ロートレックとリトグラフ
第 3 回	世紀末絵画 ミュシャとクリムト
第 4 回	写真術の誕生 写真的視覚
第 5 回	日本の近代 「資生堂」と「銀座」
第 6 回	フォト・ジャーナリズム グラフ雑誌とルポルタージュ・フォト
第 7 回	アート・グラフィズム スティーグリッツとマン・レイ
第 8 回	広告写真 コマーシャル・フォト、イメージの「第三の意味」
第 9 回	「マグナム・フォトス」：キャパからユージン＝スミス
第 10 回	カルティエ = ブレソン「決定的瞬間」とは何か
第 11 回	映画、映像産業の成立 エンタテインメントを巡って
第 12 回	映像言語によるコミュニケーション
第 13 回	アヴァンギャルド映画 からの映像表現の開拓 日本の CM のパイオニア 杉山登志
第 14 回	東京オリンピック 1964 から 2021 へ グラフィックデザインの成果
第 15 回	大阪から関西万博へイベント事業の展開

受講上の注意
出席重視:全講時数の 2/3 以上出席すること。

特記事項

科目名	キャラクター概論			教員名	平沢 卓		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	2204

授業目的と到達目標

アニメ、ゲーム、アプリ e t c キャラクターはあらゆるメディアで活躍しています。キャラクターの歴史や意味を研究し、ゲーム製作などで生かしましょう。

授業概要

キャラクターには外見的な部分と、物語などで必用とされる内面的な特徴があります。さらにキャラクターマークやアイコンに必要な象徴としての役割もあります。信長など歴史上の人物やシャーロックホームズなど小説の登場人物にもキャラクター性があります。広義のキャラクターから、アイコンまで、広くキャラクターを研究し、それぞれの目的にあったキャラクター製作に活用を目指します。特にゲームにおいてはゲームシステムとの関係などを重点的に研究します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	広告、Web、映像のデザイナー、イラストレーター。ソニークリエイティブ大賞受賞を始め、国際ポスター展受賞、大阪府政デザイン最優秀賞したロゴ、アート引越センターBL、学研のキャラクタなど制作する。一方、キャビン戯曲賞ファイナリストで神戸オリエンタル劇場での公演や、NHKドラマの原案やゲームのシナリオを執筆する。以上の経験を元に実際の仕事に近い課題で包括的に指導します。
レポートなど作品内容と授業態度、理解度、出席を総合的に判断	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

https://www.nintendo.co.jp/wiiu/interview/index.html
https://www.nintendo.co.jp/n10/interview/mario25th/vol2/index.html
https://www.youtube.com/watch?v=GB00mkau1Kw
https://www.youtube.com/watch?v=i4v8X-1fX5o https://www.youtube.com/watch?v=_Kt1tvjaHKY

科目名	キャラクター概論			教員名	平沢 卓		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	2204

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	キャラクターとは何か？
第2回	キャラクターの歴史 ミッキーマウスからジブリ アニメーション
第3回	キャラクターの歴史 マリオからバイオハザード、スプラトゥーン ゲーム
第4回	キャラクターの歴史 ミッキーからキティちゃん グッズやおもちゃ
第5回	キャラクターの歴史 昔話、小説、漫画
第6回	キャラクターの役割 物語を語る
第7回	キャラクターの役割 イメージを伝える
第8回	ゲームキャラクター 機能としてのキャラクター
第9回	ゲームキャラクター モーションデザイン
第10回	ゲームキャラクター 世界観
第11回	ゲーム企画 コンセプト
第12回	ゲーム企画 仕様
第13回	ゲーム企画 キャラクター
第14回	ゲーム企画 ステージ
第15回	ゲーム企画 物語

受講上の注意
普段からスマホや switch などのインディゲームなど色々なゲームのプレイをしてみましょう。身の回りのキャラクターの役割を考えましょう。授業以外の研究が授業の理解につながります。

特記事項

科目名	キャリアプログラムⅠ			教員名	増田 連太郎		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	2129

授業目的と到達目標

自己分析や昨今のデジタルデザイン関連業界の現場環境や外部環境を学び、自身でキャリア形成を見据える考え方や知識を習得する。

授業概要

本校で学ぶ学生が就職あるいは、よき社会人となる為に必要な視野の広さと考え方の習得、就職力を育成する。ここで学ぶ基礎講座は全て就活に不可欠なプレゼンテーション力・ポートフォリオ作成・に向けた基礎的な学習と位置づけて展開する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事業部（WEB 制作含む）を有する企業を 経営者として 20 年以上務め MBA ホルダーとしての 知識と経営者としての経験を元に実践的な指導 を行います。
出席率・受講姿勢	50%	
レポート	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考 URL

科目名	キャリアプログラムⅠ			教員名	増田 連太郎		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	2129

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	グループ学習・ワークショップの理解 ・礼儀と作法・学びの応用と効果
第2回	自己分析 1 キャリコンシートについて・記載の説明 ・記載の目的と効果
第3回	自己分析 2
第4回	自己分析 3
第5回	自分に合った業種・職種・業務を考える（インターンシップの必要性を考える） 1
第6回	自分に合った業種・職種・業務を考える（インターンシップの必要性を考える） 2
第7回	自分に合った業種・職種・業務を考える（インターンシップの必要性を考える） 3
第8回	ビジネスワークの基本 1
第9回	ビジネスワークの基本 2
第10回	ビジネスワークの基本 3
第11回	企業によって社員として求められる要素が違うことを理解する 1
第12回	企業によって社員として求められる要素が違うことを理解する 2
第13回	企業によって社員として求められる要素が違うことを理解する 3
第14回	プロモーション力 _自己PR 文の作成 _・自己分析を進め、自己PR となる文章(300 字)を書いてみる今後、自己表現の文章として応用
第15回	レポート作成（提出必須）

受講上の注意

特記事項

科目名	P C 基礎			教員名	中田 一		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	6119

授業目的と到達目標

Photoshop・Illustrator を体験しよう！

授業概要

デザイナーの制作に必須ツールとなる Photoshop と、Illustrator の基本オペレーションの修得を目的に制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のグラフィックデザイナーにより、デザインの表現・考え方、デザイン制作に必要なソフトの技術を指導する。
受講姿勢	20%	
技能習得	30%	
制作物とテスト	50%	
	%	
	%	

教科書

Photoshop しっかり入門 増補改訂 第2版	出) SB クリエイティブ	著) まきの ゆみ
Illustrator しっかり入門 増補改訂 第2版	出) SB クリエイティブ	著) 高野 雅弘

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	P C 基礎			教員名	中田 一		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	6119

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	コンピュータとデジタルデザイン・OS と周辺機器及びデータ管理
第 2 回	Illustrator：オブジェクト制作①
第 3 回	Illustrator：オブジェクト制作②
第 4 回	Illustrator：オブジェクト制作③
第 5 回	Photoshop：画像レタッチと保存形式
第 6 回	DTP：デザインデータの作成①
第 7 回	DTP：デザインデータの作成②
第 8 回	デジタルデータの作成①
第 9 回	デジタルデータの作成②
第 10 回	GIF アニメ制作
第 11 回	テスト課題①
第 12 回	テスト課題②
第 13 回	テスト課題③
第 14 回	テスト課題④
第 15 回	テスト課題データチェック・総評

受講上の注意

特記事項

科目名	キャラクターデザイン I			教員名	谷 明子		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	1105

授業目的と到達目標

わかりやすく魅力的なキャラクターの考案

授業概要

情報やアイデアを具体化し、キャラクターに盛り込む。課題ごとに集めた資料、アイデアラフ、着彩されたキャラクターデザインを毎回 Web にアップする

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
課題提出	70%	
受講姿勢	20%	
技能習得	5%	
出席	5%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャラクターデザイン I			教員名	谷 明子		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	1105

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	＜設定に基づいたキャラクター＞ わかりやすいキャラクターを目指して国籍、年代、性別、年齢、職業を決めてデザイン 資料集め アイデアスケッチ
第 2 回	アイデアスケッチ
第 3 回	ペン入れとデジタル化
第 4 回	着色
第 5 回	着色
第 6 回	講評会 ＜記憶に残るアイテムの考案＞ RPG ゲームを想定し、新たなステージ攻略に必要な能力、技能、武器を操るメンバーのデザイン もしくは＜相対するキャラクター＞ 主人公とライバルや敵対するキャラクターの考案 描き分けを意識する 資料集め アイデアスケッチ
第 7 回	アイデアスケッチ
第 8 回	着色と次回課題に向けて Live2d 説明 目パチ 口パク
第 9 回	着色と次回課題に向けて Live2d 説明 髪の毛
第 10 回	着色と次回課題に向けて Live2d 説明 関節
第 11 回	講評会 ＜ゲームシステムを基にしたキャラクター達＞ バリエーションのある体型の考案 自分が「楽しいと思う事」をコンセプトにゲームシステムを想定し、主人公を中心にかかわる キャラクター達の身長や体型をデコボコさせてデザイン 資料集め アイデアスケッチ
第 12 回	着色
第 13 回	着色
第 14 回	着色 講評会
第 15 回	実力テスト

受講上の注意
彩色はコピック色えんぴつ等アナログでもよいが最後にスキャナーしてデジタル化して下さい

特記事項

科目名	色彩演習			教員名	藪 晶子		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	6103

授業目的と到達目標

色についての基礎的な知識を習得し、ADEC 色彩士検定 3 級合格を目指す。

授業概要

教科書の各セクションに対応する講義と演習を行い色彩士検定 3 級合格に必要な色彩についてのより基礎的な知識を習得する。最後の授業で昨年の模擬テストに取り組み採点と解説を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事務所でグラフィックデザイナーとして印刷物や書籍制作の実務経験を持つ。幼児を対象としたイベント企画や教材提案を行う事業を主催し、保育園や幼稚園で造形教室、コンピュータ教室、職員 ITC 教育を担当。
平常点（授業における取組 80%の出席が必要）	40%	
各回課題	30%	
模擬試験	30%	
	%	
	%	

教科書

3 級対応公式テキスト「Color Master BASIC」（カラーマスターベーシック） 出）ADEC 出版局

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	色彩演習			教員名	藪 晶子		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	6103

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	色のなりたち
第3回	色の分類
第4回	目の構造と視細胞
第5回	混色の理解 減法混色の実践
第6回	加法混色とコンピュータ
第7回	色の表示方法の分類
第8回	色名、PCCS、マンセルシステム
第9回	色の知覚的効果
第10回	色の心理的効果
第11回	色彩調和 原理と実践
第12回	色相を基準にした配色
第13回	トーンを基準にした配色
第14回	配色の形式と技法
第15回	模擬テストと解説

受講上の注意
欠席した回に作品制作を行った場合は、課外時間を使って最終授業までに提出することが望ましい。

特記事項
描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

科目名	デジタルデザイン I			教員名	細沼 俊也		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	5109

授業目的と到達目標

デザイン構成原理と色彩原理の基礎習得 I。

授業概要

基礎デザインに続く、レベルアップしたデザイン構成原理と色彩原理の習得。手作業からデジタルデザインワークへとシフトする。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
受講姿勢	20%	
技能習得	40%	
制作物とプレゼン	40%	
	%	
	%	

教科書

参考作品集

参考書・参考文献

基礎からわかる情報リテラシー 出) 技術評論社 著) 奥村晴彦, 森本尚之

Web サイト／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代用

参考 URL

科目名	デジタルデザイン I			教員名	細沼 俊也		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	5109

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	デジタルデザインの現状と展望Ⅱ／情報リテラシー基礎教育
第 2 回	REGULARITY VS IRREGULARITY
第 3 回	REGULARITY VS IRREGULARITY
第 4 回	REGULARITY VS IRREGULARITY
第 5 回	REGULARITY VS IRREGULARITY
第 6 回	REGULARITY VS IRREGULARITY
第 7 回	プレゼンテーション
第 8 回	DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
第 9 回	DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
第 10 回	DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
第 11 回	DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
第 12 回	DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
第 13 回	缶バッジデザイン&ポストカードデザイン
第 14 回	缶バッジデザイン&ポストカードデザイン
第 15 回	プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

科目名	基礎造形			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン、プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	1311

授業目的と到達目標

立体的表現にいたる必要な基礎知識と、技術を体験的に学び「発想・創造・考察・構築」の育成を目指しアイデアを活かしたデザインを修得する。

授業概要

造形表現をマテリアルを通し体験的実習により基礎技術を学び、アイデアや構成力、表現力を個々の感性に生かしながらデザイン・工作・加工に至るフィニッシュワークへのこだわりを身に付け、完成度を追求する立体表現の技術力を修得する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	会社でのグラフィックデザイン職務 15 年、フリー現役デザイナー 23 年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、造形デザインに必要な基礎を中心に幅広く指導します。
課題提出	60%	
出席評価	40%	
	%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルプリント配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	基礎造形			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン、プロダクトデザイン			年次	1	履修コード	1311

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	【マテリアル表現】空想の動物
第3回	【折曲切組の構成】厚紙による表現立体
第4回	ビルダー・カード/アイデア（考察・構築）
第5回	ランプシェード製作
第6回	アイデア&制作
第7回	【粘土の細工構成】粘土制作による根付
第8回	造形、色着、制作
第9回	DP/ペンスタンド
第10回	アイデア&制作
第11回	12面体サイコロ
第12回	アイデア&制作
第13回	カウンターDP/段ボール
第14回	アイデア&制作
第15回	総合展示プレゼン

受講上の注意

特記事項

科目名	デッサン			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン			年次	1	履修コード	3302

授業目的と到達目標

デザインの業務においては自らが構想した意匠を「他者に簡潔に伝達する」という作業が必須となります。意匠の伝達は、確かな技術力があって始めて達成しうるものです。鉛筆を使って短時間でイメージスケッチを作成しうる能力は、確かなデッサン力があって初めて発揮する事が出来る所となります。この授業では、デザインの業務において必須とされる、鉛筆を使った伝達力の養成を最終的な目的とした授業を行います。

授業概要

造形の基礎となるデッサンの作業を通じて、構成力・造形力・描写力の育成を図ります。デザインの業務を考慮し、鉛筆デッサンのみに絞る形で実習を行います。具体的な鉛筆の使い方に始まり、構図の選定、透視図法、立体感の表現法、質感の描き分け方、タッチの入れ方等を習得し、デッサン力及び描写力の向上と表現の基礎を学びます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	30 年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターによりビジュアルコミュニケーションの技術力の育成に主眼を置いた指導をします。
技術の習熟度	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	

教科書

参考プリントなどは、状況に応じて配付する。

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デッサン			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン			年次	1	履修コード	3302

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基礎立体 立方体
第3回	基礎立体 球体
第4回	基礎立体 円柱
第5回	質感表現 コンクリートブロック
第6回	質感表現 スプーン（金属）
第7回	質感表現 ガラスのコップ
第8回	質感表現 手袋（布）
第9回	複数のモチーフの構成1 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
第10回	複数のモチーフの構成2 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
第11回	複数のモチーフの構成3 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第12回	複数のモチーフの構成4 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第13回	スケッチ1 校内でスケッチする（透視図法・遠近法のトレーニング）
第14回	スケッチ2 校内でスケッチする（透視図法・遠近法のトレーニング）
第15回	上記課題の中から加筆したい作品に自由に加筆

受講上の注意

特記事項

科目名	ベーシックデザイン			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	6302

授業目的と到達目標

デザイン構成原理と色彩原理の基礎習得 I

授業概要

手作業を中心としたデジタルデザイナーに必要とされる、デザイン構成原理そして、色彩原理の習得を目的にデザイン構成の基礎学習を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
受講姿勢	20%	
技能習得	40%	
制作物とプレゼン	40%	
	%	
	%	

教科書

参考作品集

参考書・参考文献

Web サイト／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代用

参考 URL

科目名	ベーシックデザイン			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	6302

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	デジタルデザインの現状と展望 I
第2回	SYMMETRY VS ASYMMETRY 制作
第3回	SYMMETRY VS ASYMMETRY 制作
第4回	SYMMETRY VS ASYMMETRY 制作
第5回	SYMMETRY VS ASYMMETRY 制作
第6回	FLATNESS VS DEPTH 制作
第7回	FLATNESS VS DEPTH 制作
第8回	FLATNESS VS DEPTH 制作
第9回	BLANCE VS INSTABILITY 制作
第10回	BLANCE VS INSTABILITY 制作
第11回	BLANCE VS INSTABILITY 制作
第12回	ACTIVENESS VS STATIC 制作
第13回	ACTIVENESS VS STATIC 制作
第14回	ACTIVENESS VS STATIC 制作
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

科目名	デジタルフォト			教員名	藤原 純子		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	2314

授業目的と到達目標

写真の基礎知識と表現効果を学習し、コンセプトに応じた写真表現を行う。デジタル写真においてのスキルを修得する。

授業概要

写真の成り立ち、カメラメカニズム、ライティング、アナログ写真、デジタル写真、及び処理の基本の学習、展開を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本を中心に幅広く指導。
作品、出席、授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配付

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デジタルフォト			教員名	藤原 純子		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	2314

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス・基礎概論①
第2回	基礎概論②
第3回	基礎実践撮影
第4回	基礎実践画像処理、プレゼンテーション①
第5回	表現実践 撮影
第6回	Photoshop 基本/プレゼンテーション②
第7回	テーマ別撮影
第8回	Photoshop 応用①
第9回	ポートレート 撮影
第10回	Photoshop 応用②
第11回	プレゼンテーション③/組写真企画
第12回	組写真撮影
第13回	Photoshop 応用③
第14回	プレゼンテーション④
第15回	作品研究

受講上の注意

特記事項

科目名	ゲームCGI			教員名	村上 貴祥		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	4105

授業目的と到達目標

2次元のスケッチから、クレイキャラクターをモデリング。そのクレイを元に3DCGでモデリングし、3Dプリンターで出力。並行してアニメーションも制作。3DCG制作に必要な技術の基礎を学習。キャラクタースケッチ、クレイキャラクター、3DCGキャラクター静止画、3DCGキャラクターアニメーションを制作して提出。

授業概要

2次元スケッチから3次元クレイ、更に3DCGのデジタルデータへと変換することにより、自分の作った物が手に取れたり、動いたりすることで広がる可能性を体験する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員は、CGデザイナーとして30年の実務経験を持つ。CGデザインの基本を中心に幅広く指導。
出席日数	25%	
授業態度	25%	
提出課題	25%	
技術習得度	25%	
	%	

教科書

その都度参考資料を提示

Web サイト

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

AUTO DESK Education Community（学校を登録すれば無料で3dsmaxなどのソフトが使用できます。）

URL)<http://www.autodesk.co.jp/education/home>

URL)blender <https://www.blender.org>

科目名	ゲームCGI			教員名	村上 貴祥		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	4105

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	キャラクタースケッチ・3DCG 基礎 1
第2回	クレイモデリング・3DCG 基礎 2
第3回	3DCG 基礎 3
第4回	3dsmax 基礎 1
第5回	3dsmax 基礎 2
第6回	3dsmax 基礎 3
第7回	3dsmax 基礎 4
第8回	キャラクターモデリング 1
第9回	キャラクターモデリング 2
第10回	キャラクターモデリング 3
第11回	キャラクターモデリング 4
第12回	キャラクターモデリング 5
第13回	3D プリンター出力、アニメーション 1
第14回	3D プリンター出力、アニメーション 2（プレゼンテーション）
第15回	他のソフトとの連携

受講上の注意

特記事項

科目名	ゲームプランニング			教員名	平沢 卓		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	3304

授業目的と到達目標

ゲームとは、インタラクティブなエンターテインメントです。今、ゲームの持つ力はゲームだけにとどまらず、広告やイベントなど多岐に活用されています。ゲームの特性を理解し、その能力の獲得を目指します。外部のゲームコンテストなどにも積極的に応募を考え、公共性、社会性のあるゲーム制作を目指します。

授業概要

ゲームの企画制作に必要な能力は多岐に渡ります。グラフィック、タイポグラフィ、キャラクター、映像など、一通りの作業を通してゲーム製作の基礎を習得します。また現在、広告などでも集客の為にゲーム性を取り入れています。ゲームを勉強する事はデザイン、アートを志す人間にとっても有用な事と考えます。ゲームとは、ルールのある遊びであり、インタラクティブなエンターテインメントです。じゃんけん、トランプ、将棋、スポーツ、ビリヤードなどもゲームです。それらのほとんどには勝敗があります。映画や演劇、演奏でも、操作や行動によっ

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	広告、Web、映像のデザイナー、イラストレーター。ソニークリエイティブ大賞受賞を始め、国際ポスター展受賞、大阪府政デザイン最優秀賞したロゴ、アート引越センターBL、学研のキャラクタなど制作する。一方、キャビン戯曲賞ファイナリストで神戸オリエンタル劇場での公演や、NHKドラマの原案やゲームのシナリオを執筆する。以上の経験を元に実際の仕事に近い課題で包括的に指導します。
課題完成度と授業の出席、理解度、授業への取り組みを総合評価。	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

なし

参考書・参考文献

映像の原則 改訂版 出) キネマ旬報 著) 富野由悠季

参考 URL

任天堂「社長が訊く」 URL) <https://www.nintendo.co.jp/corporate/links/index.html>WWD パリ コレ URL) <https://www.wwdjapan.com/collection/paris>トレンドたまご URL) https://www.tv-tokyo.co.jp/mv/wbs/trend_tamago/

科目名	ゲームプランニング			教員名	平沢 卓		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	1	履修コード	3304

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ゲームとは何か？
第2回	ゲーム企画とは何か？ゲームマーケティング／ゲームの周辺環境に目を向ける。広い視点でゲーム制作を考えられるきっかけをつかむ。
第3回	キャラクターデザイン。（ゲーム企画1）
第4回	世界観とマップデザイン。（ゲーム企画2）
第5回	タイトルロゴ制作、ムービングロゴの製作（ゲーム企画3）
第6回	タイトルロゴ制作、ムービングロゴの製作（ゲーム企画4）
第7回	動画演出。シナリオと絵コンテ（ゲーム企画5）
第8回	動画演出。シナリオと絵コンテ（ゲーム企画6）
第9回	動画演出。シナリオと絵コンテ（ゲーム企画7）
第10回	イメージボード制作（ゲーム企画8）
第11回	イメージボード制作（ゲーム企画9）
第12回	ゲームPVの制作※その他、必要と思われる展示、イベント等などの課外授業を行なう。
第13回	ゲームPVの制作※その他、必要と思われる展示、イベント等などの課外授業を行なう。
第14回	ゲームPVの制作※その他、必要と思われる展示、イベント等などの課外授業を行なう。
第15回	ゲームPVの制作※その他、必要と思われる展示、イベント等などの課外授業を行なう。

受講上の注意
普段から色々なゲームを体験しましょう。授業でもゲーム機を使った研究等行いますので、3D酔などの可能性のある人は事前に申告して、無理をせずに作業してください。

特記事項
授業では下記の実作業を通してゲームや映像の制作技術の基礎を身に身につけます。

科目名	デザインマネジメント論 I			教員名	増田 連太郎		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	1201

授業目的と到達目標

ビジネスに必要な知識や考え方を学び BPC（ビジネスプロデュースコンペティション）に必要なスキルを身につける。（１）デザインとビジネスの関係性からマーケティングについて（２）分析手法や考え方の基礎習得（３）ケーススタディを通しマーケティングやビジネスモデルを論理的に理解する（４）自ら企業の擬似担当者となってビジネスモデルを考案しまとめる

授業概要

講義は、ビジネス、マーケティングに関する考察・分析手法（フレームワーク）を講述。それら考察・分析手法を用いて最先端な事例や身近な商品、興味のある企業のビジネスモデルやマーケティング手法を分析し理解を深める。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事業部を有する企業を経営者として 20 年以上務め、MBA ホルダーとしての知識と経営者としての経験を元に経営戦略を中心とした講義をします。
受講姿勢	20%	
資料作成・理解度	80%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザインマネジメント論Ⅰ			教員名	増田 連太郎		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	1201

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	デザインとビジネスの関係について
第2回	マーケティングとは？
第3回	考え方と分析手法（フレームワーク）について
第4回	MECEと2×2マトリックス
第5回	ロジックツリー
第6回	NM法とデザイン思考
第7回	SWOT分析による現状把握（基礎）SWOT（PEST）
第8回	SWOTクロス分析による戦略案の立案
第9回	STP分析（ペルソナ、ニーズ・シーズ）
第10回	4C・4P分析を理解する
第11回	様々な商品の分析
第12回	BMGとは？
第13回	多様な企業のビジネスモデルを分析
第14回	BMGを使用したビジネスモデルの作成
第15回	損益計算書作成方法（基礎）

受講上の注意
授業に必要な資料は当日配布いたします。

特記事項

科目名	デジタルデザイン論			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2501

授業目的と到達目標

最新情報の収集力や、情報分析力の強化

授業概要

現代のデジタルデザインシステムについての最新情報を把握すると共に、次世代のデザインシステムについて考察する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
受講姿勢	20%	
レポートとプレゼン	50%	
小論文	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

基礎からわかる情報リテラシー 出）技術評論社 著）奥村晴彦，森本尚之

Web サイト／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代用

参考 URL

DD コースサイトデジタルデザイン論レポート URL)https://bisen-dd.com/category/report/ddreport/

科目名	デジタルデザイン論			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2501

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開①
第3回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開②
第4回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開③
第5回	小論文 I&アーカイブと公開
第6回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開④
第7回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑤
第8回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑥
第9回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑦
第10回	小論文 II&アーカイブと公開
第11回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑧
第12回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑨
第13回	情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑩
第14回	小論文 III-①情報収集
第15回	小論文 III-②アーカイブと公開

受講上の注意

特記事項

科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	増田 連太郎		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2216

授業目的と到達目標

昨今の商品やサービス、企業のビジネスモデルを理解し、就職先として興味のある業界や企業を分析する事でキャリア形成を見据える考え方や知識を習得する。

授業概要

本校で学ぶ学生が就職あるいは、よき社会人となる為に必要な視野の広さと考え方の習得、就職力を育成する。ここで学ぶ基礎講座は全て就活に不可欠なプレゼンテーション力・ポートフォリオ作成に向けた基礎的な学習と位置づけて展開する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事業部（WEB制作含む）を有する企業を 経営者として20年以上務めMBAホルダーとしての 知識と経営者としての経験を元に実践的な指導 を行います。
出席率・受講姿勢	50%	
レポート	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考URL

科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	増田 連太郎		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2216

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	企業とは 1
第2回	企業とは 2
第3回	考え方と分析手法について 1
第4回	考え方と分析手法について 2
第5回	考え方と分析手法について 3
第6回	考え方と分析手法について 4
第7回	商品やサービスを分析する 1
第8回	商品やサービスを分析する 2
第9回	商品やサービスを分析する 3
第10回	商品やサービスを分析する 4
第11回	多様な企業のビジネスモデルを知る 1
第12回	多様な企業のビジネスモデルを知る 2
第13回	就職先として興味ある企業を分析 1
第14回	就職先として興味ある企業を分析 2
第15回	企業の財務に関する基礎知識

受講上の注意

特記事項

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	増田 連太郎		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2217

授業目的と到達目標

自己分析や昨今のデジタルデザイン関連業界の現場環境や外部環境を学び、自身でキャリア形成を見据える考え方や知識を習得する。

授業概要

本校で学ぶ学生が就職あるいは、よき社会人となる為に必要な視野の広さと考え方の習得、就職力を育成する。ここで学ぶ基礎講座は全て就活に不可欠なプレゼンテーション力・ポートフォリオ作成・に向けた基礎的な学習と位置づけて展開する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事業部（WEB 制作含む）を有する企業を 経営者として 20 年以上務め MBA ホルダーとしての 知識と経営者としての経験を元に実践的な指導 を行います。
出席率・受講姿勢	50%	
レポート	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考 URL

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	増田 連太郎		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2217

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	キャリアプランの再確認 自己分析（2年前との比較）履歴書作成
第2回	キャリアプランの再確認 自己分析（2年前との比較）履歴書作成
第3回	就活計画 ・就活の行程表を描く・卒業までのカウントダウン表 ・今後の計画と対応
第4回	労働環境や制度を学ぶ1
第5回	労働環境や制度を学ぶ2
第6回	労働環境や制度を学ぶ3
第7回	企業を選ぶ（マッチング）1
第8回	企業を選ぶ（マッチング）2
第9回	企業を選ぶ（マッチング）3
第10回	現場で求められていること1
第11回	現場で求められていること2
第12回	現場で求められていること3
第13回	総括 _この授業で学んだ事と活用法の振り返り _レポート作成（提出必須）
第14回	体験アドバイスⅠ
第15回	体験アドバイスⅡ

受講上の注意
実践的な就職活動を想定した準備を行う

特記事項
出席状況と、与件に対する創造的取り組みと理解度を基にした総合評価とする。

科目名	デジタルデザインⅡ			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2308

授業目的と到達目標

デジタルデザインワークフローを体験し、DTP を理解する。企業ブランディングを含めた、マーケティングプランニングの実践。

授業概要

DTP アプリケーションを使用して、コンピュータでデジタルデザインワークを習得していく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
受講姿勢	20%	
技能習得	40%	
制作物とプレゼン	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

Web サイト／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	デジタルデザインⅡ			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2308

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	情報とデジタルデザイン
第2回	企画（ブランディングの確立）
第3回	オペレーティング技術の習得ガイダンス
第4回	基本ツールについて
第5回	トレース技術の習得
第6回	トレース技術の習得
第7回	トレース技術の習得
第8回	トレース技術の習得
第9回	V.I.P. 制作について
第10回	ベーシックシステム
第11回	ベーシックシステム
第12回	アプリケーションシステム
第13回	アプリケーションシステム
第14回	データ互換について
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

科目名	Webデザイン I			教員名	劉 相孝		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	6105

授業目的と到達目標

Web メディアの特性を理解する。セールスプロモーションプランニングの実践。

授業概要

デジタルデザインで制作した素材を使用し、コンテキストと Web メディアの特性を理解しながら、セールスプロモーションプランニングを構築していく。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のインタラクティブ・WEB・グラフィックデザイナーにより、Web デザイン・コーディングを中心に幅広く指導。
課題作品とプレゼンテーション	70%	
出席・授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

都度参考資料を提示

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	WebデザインI			教員名	劉 相孝		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	6105

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	イントロダクション／情報とデジタルメディア
第2回	HTML と CSS ①
第3回	HTML と CSS ②
第4回	Web の特性とデザイン
第5回	セールスプロモーションプランニング
第6回	Web 制作のワークフロー
第7回	インフォメーションアーキテクチャ
第8回	WEB デザインのための画像処理 ①
第9回	WEB デザインのための画像処理 ②
第10回	レスポンシブデザインとメディアクエリ
第11回	JavaScript 基礎
第12回	実習・制作／サイト設計とフローチャート
第13回	実習・制作／ワイヤーフレームとデザインカンパ
第14回	実習・制作／コーディング
第15回	実習・制作／合評・まとめ

受講上の注意

特記事項

科目名	エンターテインメントデザイン			教員名	劉 相孝		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	4104

授業目的と到達目標

UI/UX デザインの手法を理解・習得し、コンテンツを作成する。

授業概要

コンセプトやターゲットに応じて適切な表現を考え、デジタルコンテンツ・ゲームコンテンツのインターフェイスを設計・制作する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のインタラクティブ・WEB・グラフィックデザイナーにより、インターフェイスデザインとユーザビリティを中心に幅広く指導。
課題作品・プレゼンテーション	70%	
出席・授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行

参考 URL

科目名	エンターテインメントデザイン			教員名	劉 相孝		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	4104

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	UI/UX デザインとは
第2回	デジタルデザインのフレームワーク
第3回	遊び心とユーザーインターフェイス
第4回	インターフェイスとメタファー
第5回	ユーザビリティ
第6回	子どものデザイン大人のデザイン
第7回	アイコン
第8回	デジタルデザインとタイポグラフィ
第9回	デジタルデバイスのための画像処理 ①
第10回	デジタルデバイスのための画像処理 ②
第11回	デジタルデバイスのための画像処理 ③
第12回	ユーザーエクスペリエンス ①
第13回	ユーザーエクスペリエンス ②
第14回	プレゼンテーション
第15回	総括・まとめ

受講上の注意

特記事項

科目名	デジタルイラスト			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	5405

授業目的と到達目標

1. CG イラストレーション技法の習得 2. セールスプロモーションプランニングの実践 3. デジタルコンテンツのデータ管理能力の習得

授業概要

ブランディングを意識したイラストや素材を Adobe Illustrator と Photoshop で制作する。印刷メディアや Web、映像の特性を活かしながらイラスト素材を制作し、セールスプロモーションプランニングを実践していく。フィニッシュワークとして、修正依頼への対応とデータ管理まで行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
受講姿勢	20%	
技能習得	40%	
制作物	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

デジタルイラストの「塗り」事典 出) SB クリエイティブ 著) NextCreator 編集部
背景作画 出) SB クリエイティブ 著) mocha
Web サイト／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代用

参考 URL

科目名	デジタルイラスト			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	5405

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	■DTP & Web & 映像 & グループワーク 情報素材とメディア
第2回	マーケティング調査とセールスプロモーションプランニング&グループワーキング
第3回	■Illustrator & Photoshop 手描きの下絵をコンピュータで着色する (Illustrator)
第4回	手描きの下絵をコンピュータで着色する (Illustrator)
第5回	手描きの下絵をコンピュータで着色する (Photoshop)
第6回	手描きの下絵をコンピュータで着色する (Photoshop)
第7回	コンテンツ制作①
第8回	コンテンツ制作①
第9回	修正とデータ管理
第10回	コンテンツ制作②
第11回	コンテンツ制作②
第12回	修正とデータ管理
第13回	コンテンツ制作③
第14回	修正とデータ管理
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

科目名	Photoshop・Illustrator マスター			教員名	劉 相孝		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	4303

授業目的と到達目標

Photoshop・Illustrator クリエイター能力認定試験に対応し、アプリケーションを理解、習得する。表現の目的に応じて適切な機能を選択し、コンテンツを制作する。

授業概要

Photoshop・Illustrator のさまざまな機能を理解・習得・活用し、DTP/Web/デジタルコンテンツを作成。コンセプトやテーマを適切に処理しながら創造性の高いコンテンツをめざす。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のインタラクティブ・WEB・グラフィックデザイナーにより、デザインアプリケーションの活用と応用を中心に幅広く指導。
授業内テスト	40%	
課題作品	30%	
出席・授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

Photoshop クイックマスター	出) 株式会社ウイネット
Illustrator クイックマスター	出) 株式会社ウイネット
Photoshop クリエイター能力認定試験問題集	出) 株式会社サーティファイ
Illustrator クリエイター能力認定試験問題集	出) 株式会社サーティファイ

参考 URL

科目名	Photoshop・Illustrator マスター			教員名	劉 相孝		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	4303

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	Photoshop と Illustrator の基本操作
第2回	オブジェクトの描画
第3回	塗りと線
第4回	文字関連機能
第5回	スウォッチとパターン
第6回	アピアランスとプロパティ
第7回	ロゴマークをつくる
第8回	印刷メディアのワークフロー
第9回	カンバスサイズと画像解像度
第10回	写真の加工と色調補正
第11回	パスとシェイプ
第12回	レイヤーとマスク
第13回	Web 制作のためのワークフロー
第14回	デジタルコンテンツと画像処理
第15回	スマートオブジェクトと非破壊処理

受講上の注意

特記事項

科目名	プレゼンテーション I			教員名	劉 相孝		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	4106

授業目的と到達目標

コンテンツの分類とグルーピング、意図のある編集とプレゼンテーションの手法学習する。

授業概要

自身のコンテンツを編集し、ポートフォリオの作成及びプレゼンテーションを行う。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のインタラクティブ・WEB・グラフィックデザイナーにより、コンテンツ編集およびページレイアウト中心に幅広く指導。
制作物とプレゼンテーション	70%	
出席・授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行

参考 URL

科目名	プレゼンテーション I			教員名	劉 相孝		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	4106

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	イントロダクション・ポートフォリオとは
第2回	コンテンツのデジタル化
第3回	コンテンツのリストアップ
第4回	分類とグルーピング
第5回	ターゲットと構成
第6回	文字とレイアウト
第7回	情報としての文字
第8回	デジタルデータと DTP
第9回	ページレイアウト
第10回	コンテンツとコンセプト
第11回	ページネーション
第12回	ポートフォリオ作成
第13回	メディアと手法
第14回	プレゼンテーション
第15回	総括・まとめ

受講上の注意

特記事項

科目名	ゲームCGⅡ			教員名	村上 貴祥		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	4305

授業目的と到達目標

twinmotion を使い、ストーリーのある短編アニメーションを制作提出。CG コンテストに応募。3dsmax を使い、CG 作品を制作提出。Blender も併用可。

授業概要

twinmotion で短編アニメーションを作り完成させる。3dsmax では、クオリティーを重視した CG 作品を完成させる。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員は、CG デザイナーとして 30 年の実務経験を持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。
出席日数	25%	
授業態度	25%	
提出課題	25%	
技術習得度	25%	
	%	

教科書

その都度参考資料を提示

Web サイト

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

AUTO DESK Education Community（学校を登録すれば無料で 3dsmax などのソフトが使用できます。）
URL) <http://www.autodesk.co.jp/education/home>

After Effect Style（After Effects の基本操作やチュートリアルサイト） URL) <http://ae-style.net/>

twinmotion URL) <https://www.unrealengine.com/ja/twinmotion>

科目名	ゲームCGⅡ			教員名	村上 貴祥		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	4305

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	twinmotion 基礎 1
第2回	twinmotion でストーリーのある絵コンテ制作
第3回	twinmotion によるアニメーション制作 1
第4回	ネットの色々なサービスを活用（プレゼンテーション）
第5回	twinmotion と 3dsmax の連携 1
第6回	3dsmax による制作 1
第7回	3dsmax による制作 2
第8回	3dsmax による制作 3
第9回	3dsmax による制作 4
第10回	3dsmax による制作 5
第11回	3dsmax による制作 6
第12回	他のソフトとの連携
第13回	AfterEffect によるコンポジット 1
第14回	AfterEffect によるコンポジット 2
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

科目名	フォト＆ムービー			教員名	菅原 広司		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	3407

授業目的と到達目標

「企画」「撮影」「編集」を学びながら時代のプラットフォームに合わせた訴求力の高い映像を生み出すクリエイターを目指す

授業概要

Web、YouTube、SNS に特化した映像コンテンツの企画と制作デジタル一眼レフカメラでの写真及び映像撮影の技術の習得 Adobe premiere を使った動画編集スキルの習得

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役の映像ディレクターとして、編集を中心に企画から撮影まで幅広く指導します
出席・作品・授業姿勢	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フォト＆ムービー			教員名	菅原 広司		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	3407

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス 映像の可能性（SNS 動画とライブ配信、撮影機材の多様化）
第2回	写真撮影（基本操作、レンズの特性）
第3回	写真撮影（編集、スライドショーの制作）
第4回	映像撮影（基本操作、カメラの設定）
第5回	映像編集（SNS 動画の編集、音とテキストの使い方）
第6回	Web 動画の企画
第7回	Web 動画の制作
第8回	Web 動画の制作
第9回	YouTube 番組の企画
第10回	YouTube 映像の制作
第11回	YouTube 映像の制作
第12回	ミュージックビデオ企画
第13回	ミュージックビデオ制作
第14回	ミュージックビデオ制作
第15回	プレゼンテーションまとめ

受講上の注意
授業に必要な映像素材、音素材、参考資料など必要に応じて配布します

特記事項

科目名	キャラクターデザインⅡ			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	1305

授業目的と到達目標

平面で表現しているキャラクターをアナログで立体に表現する事で、平面思考から立体思考になり、平面表現に奥行き感や臨場感を表現出来る様になる。

授業概要

粘土を使って自身の考えたキャラクターを立体にし、現実に関目前で形として表現する事で、奥行き感や存在感を掴みとる。私の仕事や作品を見てもらい、平面での表現でも立体を学ぶ事で、平面表現に奥行きや、臨場感を盛り込む事の重要性を知ってもらう。自身のキャラクターを粘土を使って作りやすいサイズで制作していく。色をつけて完成させ、最後に各自の作品のプレゼンテーションをする。そして造形感覚でスカルプト出来る3Dソフト「Z ブラシ」に触れてもらいます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いてます。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
課題の提出	80%	
授業への取り組みと作品の完成度	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特にありませんが、必要に応じてプリントの配布をいたします。

参考書・参考文献

私自身の作品や参考資料を見てもらいます。

参考 URL

科目名	キャラクターデザインⅡ			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	1305

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	私の仕事のスライドを見てもらい多方面に渡る様々な仕事を知ってもらいます。立体を学ぶ事で表現に広がりを持ってもらいます。
第2回	立体を制作するにあたっての説明と手順の説明をし、作るもののアイデアを練ってもらいます。まずはまずはストラップサイズを想定。
第3回	それぞれ作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第4回	先生とコミュニケーションをとりながら作業を進めます。
第5回	完成して立体に慣れてきたら少し大きめの作品に取り掛かります。アイデアを練ります。
第6回	2体目の制作を進めていきます。
第7回	2体目の制作を進めていきます。
第8回	2体目の制作を進めていきます。
第9回	完成させてプレゼンテーションをします。提出します。
第10回	3D ソフト「Z ブラシ」を学びます。操作に必要な説明のプリントを配布いたします。作るもののアイデアを練ります。
第11回	Z ブラシで作業を進めていきます。制作に必要な機能を説明します。
第12回	Z ブラシで作業を進めていきます。
第13回	Z ブラシで作業を進めていきます。
第14回	Z ブラシで作業を進めていきます。
第15回	完成した作品のプレゼンテーションと総評。

受講上の注意
造形に必要な道具類は学校で用意しますが、粘土は各自で用意して下さい。普段から平面での作業は慣れていると思いますが、限られた授業時間ですので、完成出来るキャラクターを制作しましょう。

特記事項

科目名	デジタルアニメーション I			教員名	細沼 俊也		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2309

授業目的と到達目標

ワードイメージからモーションタイポグラフィーそしてモーショングラフィックへ。モーショングラフィック表現によるイメージの可視化。

授業概要

イメージを映像化するためモーショングラフィック表現手法によるアニメーションを制作する。CG またはアナログ手法による動画素材制作および編集技術と PV デジタルアニメーションの演出表現研究。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
受講姿勢	20%	
技能習得	40%	
制作物とプレゼン	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

モーションタイポグラフィー／必要に応じてコピーにて代行する		
動画でわかる After Effects	／必要に応じてコピーにて代行する	出）技術評論社 著）サンゼ（和田光司）
Premiere Pro & After Effects いますぐ作れる！	／必要に応じてコピーにて代行する	出）技術評論社 著）阿部信行
Web サイト／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代行する		

参考 URL

DD コースサイト Archives/Motion Graphics	URL)https://bisen-dd.com/archives/

科目名	デジタルアニメーション I			教員名	細沼 俊也		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	2309

授業計画（各回予定）							
授業内容							
第1回	モーショングラフィック表現によるデジタルアニメーションについて						
第2回	モーショングラフィック制作ソフト基本オペレーションの習得						
第3回	モーショングラフィック制作ソフト基本オペレーションの習得						
第4回	演出表現研究 共通撮影映像素材を使用しデジタルサイネージ素材編集技術の習得を目的に様々な演出表現を試みる。						
第5回	演出表現研究 共通撮影映像素材を使用しデジタルサイネージ素材編集技術の習得を目的に様々な演出表現を試みる。						
第6回	演出表現研究 共通撮影映像素材を使用しデジタルサイネージ素材編集技術の習得を目的に様々な演出表現を試みる。						
第7回	MV 制作 楽曲のリズムや音の変化など全体の雰囲気、歌詞の意味からイメージを構成し MV 風に演出、ビジュアル化する。						
第8回	MV 制作 楽曲のリズムや音の変化など全体の雰囲気、歌詞の意味からイメージを構成し MV 風に演出、ビジュアル化する。						
第9回	MV 制作 楽曲のリズムや音の変化など全体の雰囲気、歌詞の意味からイメージを構成し MV 風に演出、ビジュアル化する。						
第10回	MV 制作 楽曲のリズムや音の変化など全体の雰囲気、歌詞の意味からイメージを構成し MV 風に演出、ビジュアル化する。						
第11回	モーショングラフィック『A to Z』 生活環境から A～Z までの形を見つけだし、イメージ素材とし動画制作する。						
第12回	モーショングラフィック『A to Z』 生活環境から A～Z までの形を見つけだし、イメージ素材とし動画制作する。						
第13回	モーショングラフィック『A to Z』 生活環境から A～Z までの形を見つけだし、イメージ素材とし動画制作する。						
第14回	モーショングラフィック『A to Z』 生活環境から A～Z までの形を見つけだし、イメージ素材とし動画制作する。						
第15回	プレゼンテーション						

受講上の注意

特記事項

科目名	メディアプランニング			教員名	和田 雄介		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	6104

授業目的と到達目標

メディアやサービスを使った計画の立て方を学び、企画をまとめたり生み出す能力を身につける（１）基礎的な計画の組み立て（２）サービスや手段の知識（３）コスト・時間・限定的リソース・リスクに対する考え方を身につける（４）課題や問題に対する解決／改善へのアプローチ（５）実行後の展開プランの作成

授業概要

1. ケーススタディ新しい IT サービスやクラウドサービス、SNS の特性、リアルイベントなどを学ぶ 2. 計画に必要な知識コンテンツの生成に必要なバックグラウンド技術やデータベースの概念を学ぶ 3. 展開の計画データの測定方法を計画し、目標地点を定める。その上でさらに次の計画の組み方を学ぶ 4. 以上の知識を習得しながら、仮定のテーマに対するプランを作成する

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ウェブデザイン・ウェブシステム構築・アプリケーション開発・制作ディレクションをこれまで 18 年実務経験しております。経験を元にプランニングの立て方や知識を提供いたします。
受講姿勢	20%	
知識習得	30%	
企画制作物	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	メディアプランニング			教員名	和田 雄介		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	6104

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	プラン考案基礎課程・授業全体のフロー説明
第2回	SNS の特徴
第3回	マインドマップ・企画書の要素
第4回	サービス構図とサイトマップ
第5回	ドメインと Web サーバ
第6回	データベース (SQL)
第7回	Web サーバとサービスコンテンツ計画
第8回	サーバ運用とサービスモデルケース
第9回	フロントエンドとバックエンド
第10回	LAMP モデルを使ったウェブアプリケーションの事例
第11回	データベースを使った事例
第12回	企画課題のヒアリング
第13回	企画課題の仕上げとヒアリング1
第14回	企画課題の仕上げとヒアリング2
第15回	企画課題の発表

受講上の注意
授業に必要な資料は当日配布いたします。

特記事項

科目名	メディアデザイン			教員名	細沼 俊也		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	6303

授業目的と到達目標

マーケティングを含めた Web サイト・ネットムービー等を活用した、説得力のある効果的なプレゼンテーションを学ぶ。

授業概要

メディアコミュニケーションによるシステムデザインを運用する為に、グループワークで制作していく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
受講姿勢	20%	
技能習得	40%	
制作物とプレゼン	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

起業家育成教育プログラム開発／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代用
Web サイト／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代用

参考 URL

DD コースサイト BusinessPlan URL)https://bisen-dd.com/bpc/
過去のビジネスプロデュース・コンペティション大会結果 URL)https://www.invite.gr.jp/bpc/past.htm

科目名	メディアデザイン			教員名	細沼 俊也		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	2	履修コード	6303

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	情報収集とプランニング
第2回	情報収集とプランニング
第3回	情報収集とプランニング
第4回	情報収集とプランニング
第5回	情報収集とプランニング
第6回	スタッフ構成&スケジューリング
第7回	CG・ビデオ素材制作&編集
第8回	CG・ビデオ素材制作&編集
第9回	Web サイト&アプリ設計&制作
第10回	Web サイト&アプリ設計&制作
第11回	Web サイト&アプリ設計&制作
第12回	プレゼンテーションツール制作
第13回	プレゼンテーションツール制作
第14回	プレゼンテーションツール制作
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意
授業での制作物は、一般社団法人全国専門学校情報教育協会が主催するビジネスプロデュースコンペティションにエントリーします。書類選考による一次審査を通過した場合は、東京での本大会においてプレゼンを行います。※尚、BPC コンペ参加費は学校負担ですが、本大会現地参加に伴う経費については自己負担となります。

特記事項

科目名	デザインマネジメント論Ⅱ			教員名	増田 連太郎		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	1116

授業目的と到達目標

ビジネスに必要な知識や考え方を学び事業計画書作成に必要なスキルを身につける。（１）デザインとビジネスの関係性からマーケティングについて（２）分析手法や考え方の基礎習得（３）ケーススタディを通しマーケティングやビジネスモデルを論理的に理解する（４）自ら企業の擬似担当者となってビジネスモデルを考案しまとめる

授業概要

講義は、経営戦略・マーケティング戦略に関する考察・分析手法（フレームワーク）を講述。それら考察・分析手法を用いて最先端な事例や身近な商品、興味のある企業のビジネスモデルやマーケティング手法を分析し理解を深める。また、それらに加え財務の視点、中長期的なヴィジョンから経営戦略を理解する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	デザイン事業部を有する企業を経営者として20年以上務め、MBAホルダーとしての知識と経営者としての経験を元に経営戦略を中心とした講義をします。
受講姿勢	20%	
資料作成・理解度	80%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザインマネジメント論Ⅱ			教員名	増田 連太郎		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	1116

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	経営理念の意義（ビジョンの目的）SDGs
第2回	経営戦略とマーケティング
第3回	NM 法とデザイン思考 2×2 マトリックス
第4回	ケーススタディ ビジネスモデル
第5回	ケーススタディ ビジネスモデル
第6回	ケーススタディ 多様なビジネスの収益構造を知る 1
第7回	ケーススタディ 多様なビジネスの収益構造を知る 2No06. ケーススタディ 事業戦略 No07. ケーススタディ マーケティング1（web 広告）
第8回	ケーススタディ マーケティング2（web 広告）
第9回	BSC 戦略マップ
第10回	BSC 仕組み
第11回	事例を活用した BSC の作成
第12回	財務情報の読み方
第13回	変動損益計算書に基づく予算の立て方
第14回	3W1H / PDCA サイクル
第15回	事業計画書の作成

受講上の注意
授業に必要な資料は当日配布いたします。

特記事項

科目名	エンターテインメント論			教員名	糸数 康明		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	4 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	6402

授業目的と到達目標

モノゴトの価値や意味が変化する現代。色々な「エンターテインメント」を学びながらディスカッションし、「新しいエンターテインメントのあり方を考えることができる思考」を身につけることを目標とする。

授業概要

テーマごとに歴史・現在・事例や知識の共有を行い、レポートを発表し合うことで理解を深める。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員、デザイナーとして10年以上の実務経験から、これからのエンターテインメントの重要性を見据えた指導をします。
レポート	50%	
授業態度・出席率	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	エンターテインメント論			教員名	糸数 康明		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	4時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	6402

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	オリエンテーション
第2回	コミック
第3回	アニメーション
第4回	レポート作成・ディスカッション
第5回	ゲーム
第6回	UI・UX
第7回	レポート作成・ディスカッション
第8回	カンヌ・ライオンズ受賞作品の紹介 前編
第9回	カンヌ・ライオンズ受賞作品の紹介 中編
第10回	カンヌ・ライオンズ受賞作品の紹介 後編
第11回	レポート作成・ディスカッション
第12回	その他エンターテインメント活動の紹介
第13回	メディアと著作権
第14回	ファンマネジメントを考えよう
第15回	まとめ・レポート作成・ディスカッション

受講上の注意
講義内容をただ聞き理解するだけでなく、積極的にディスカッションに参加し、様々な知識と多様な考え方を吸収し、今後のエンターテインメントの可能性の見聞を広げる心構えが必要。

特記事項

科目名	メディアデザイン論 I			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	2310

授業目的と到達目標

メディア・コミュニケーションの現在的展開を「考現学」的アプローチで考察する。「リアルタイム」の「生」を捉えるものだが、前期は、それを生み出した 80 年代の都市文化のシーンを、追体験する。メディア・テクノロジーが、コミュニティの変容をもたらした 現実がある。前期は特に、テーマとして「コンテンツ論」の発想とその展開を紹介する。

授業概要

80 年代の日本が、「バブル経済」を背景に、メディア・テクノロジーを発展させる一方で、コミュニケーションの変容を抱え、コミュニティの崩壊を招いた。90 年代以降現在に至るリアルな現実を前に、我々に課せられたテーマの源泉に触れておく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
課題レポート	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜指示する。

参考 URL

科目名	メディアデザイン論 I			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	2310

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	ガイダンス、「コンテンツ論」の展開
第 2 回	角川映画のメディア・ミックス
第 3 回	フジ・サンケイ・グループのブロック・バスター
第 4 回	MTV とマイケル・ジャクソン
第 5 回	中野裕之から丹下紘希の挑戦 ミュージック・ビデオの創作 音楽映像の著作権
第 6 回	CM 表現と時代の変容
第 7 回	広告の現在 TV から Web へ
第 8 回	ブランド・ビジネス LVMH からのブランド・コングロマリット
第 9 回	日清食品 チキンラーメンからカップヌードル以降の現在
第 10 回	デザインによる伝統工芸の復興
第 11 回	クロスメディアへの発想と展開
第 12 回	モーション・グラフィックスの概念 カイル・クーパーの仕事
第 13 回	学生課題制作の提示 1
第 14 回	学生課題制作の提示 2
第 15 回	制作課題とプレゼンテーション

受講上の注意
出席重視 全講時数の 2/3 以上出席。

特記事項

科目名	メディアデザイン論Ⅱ			教員名	福原 正行		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	2311

授業目的と到達目標

「インターネット」「ケータイ」「SNS」、コミュニケーションのステージやツールの多様化が、人間社会の「関係性」を変容させている。様々な文化現象の中に、自分達の行方を検証してみたい。

授業概要

90年代以降の都市文化・風俗に取材しながら、映像コンテンツが開発され、発信される現状を紹介分析する。リアルタイムな情報を提供しながら、互いにディスカッションを重ね、理解を深めてゆく。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
課題制作、プレゼンテーション	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜、指示する。

参考 URL

科目名	メディアデザイン論II			教員名	福原 正行		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	2311

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	ソーシャルメディアの登場、SNS 試論
第3回	フェイスブックの功罪
第4回	「X」及び「TikTok」現象に関して
第5回	SNS コミュニケーションの課題と可能性
第6回	カジュアル・ファッションの成立、ベネトンからユニクロまで
第7回	「ファストファッション」と EC の未来
第8回	Amazon ショックの影響
第9回	エンタテインメント・ビジネスの現在
第10回	インバウンドはどこへ行く？コロナ禍以後の世界 主に「メタバース」に関して
第11回	大阪万博 2025 IR 及び湾岸開発と関西の発展
第12回	「SDGs」の課題とコロナ禍を抜け出す
第13回	AI、VR、AR 技術が拓くコミュニケーション・テクノロジーの可能性
第14回	課題制作とプレゼンテーション 01
第15回	課題制作とプレゼンテーション 02

受講上の注意
出席重視 全講時数の 2/3 以上出席のこと。

特記事項
「コロナ禍」の今後の展開を睨みながら、新規の話題を盛り込んでゆく方針です。

科目名	デザインマネジメント I			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	1304

授業目的と到達目標

グループ実習を通じて、小さなプロジェクトを試行しながら、コミュニケーション・グループワークの重要性の理解やリーダーシップの養成を目的とする。

授業概要

デザインマネジメントプロセスのシミュレーション

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	グループワークにおける幼児向けコンテンツに関して、幼児教育とデザインの経験を元に指導します。
受講姿勢	20%	
技能習得	40%	
制作物とプレゼン	40%	
	%	
	%	

教科書

その都度参考資料を提示

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

CD 専攻サイト ECO365 URL) http://bisen-cd.l-biz.jp/intro_eco365/

科目名	デザインマネジメント I			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	1304

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	プロジェクトの立ち上げ①
第2回	プロジェクトの立ち上げ②
第3回	プロジェクト計画①
第4回	プロジェクト計画②
第5回	プロジェクト策定①
第6回	プロジェクト策定②
第7回	プロジェクトの追跡①
第8回	プロジェクトの追跡②
第9回	プロジェクトの実行管理①
第10回	プロジェクトの実行管理②
第11回	プロジェクトの実行管理③
第12回	変更管理①
第13回	変更管理②
第14回	プロジェクト終結
第15回	プロジェクト完了評価

受講上の注意

特記事項

科目名	デザインマネジメントⅡ			教員名	中田 一		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	1108

授業目的と到達目標

可能な限り実社会に於いて、プロジェクトを実行し、より実践的に理解させる。

授業概要

デザインマネジメントプロセスの実践

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のアートディレクターにより、プロジェクト遂行のノウハウや企画力、マネジメントスキルを指導する。
受講姿勢	20%	
技能習得	30%	
制作物とプロジェクトマネジメント	50%	
	%	
	%	

教科書

その都度参考資料を提示

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

CD 専攻サイト ECO365 URL) http://bisen-cd.l-biz.jp/intro_eco365/

科目名	デザインマネジメントⅡ			教員名	中田 一		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	1108

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	プロジェクトの立ち上げの実践①
第2回	プロジェクトの立ち上げの実践②
第3回	プロジェクト計画の実践①
第4回	プロジェクト計画の実践②
第5回	プロジェクト策定の実践①
第6回	プロジェクト策定の実践②
第7回	プロジェクトの追跡の実践①
第8回	プロジェクトの追跡の実践②
第9回	プロジェクトの実行管理の実践①
第10回	プロジェクトの実行管理の実践②
第11回	プロジェクトの実行管理の実践③
第12回	変更管理の実践①
第13回	変更管理の実践②
第14回	プロジェクト終結の実践
第15回	プロジェクト完了評価の実践

受講上の注意

特記事項

科目名	デジタルコンテンツ I			教員名	村上 貴祥		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	4405

授業目的と到達目標

3dsmax、blender、AfterEffects、その他のソフトを使い、ポートフォリオ制作を意識した、計画的な 3DCG アニメーションなどの作品制作。

授業概要

ポートフォリオ制作を意識した、3DCG アニメーションなどの作品制作。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員は、CG デザイナーとして 30 年の実務経験を 持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。
出席日数	25%	
授業態度	25%	
提出課題	25%	
技術習得度	25%	
	%	

教科書

その都度参考資料を提示

Web サイト

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

AUTO DESK Education Community（学校を登録すれば無料で 3dsmax などのソフトが使用できます。）
URL) <http://www.autodesk.co.jp/education/home>

Reallusion iClone URL) <https://www.reallusion.com/jp/iclone/default.html>

After Effect Style（After Effects の基本操作やチュートリアルサイト） URL) <http://ae-style.net/>

科目名	デジタルコンテンツ I			教員名	村上 貴祥		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	4405

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	企画、スケジューリング
第2回	絵コンテ制作
第3回	プレゼンテーション
第4回	絵コンテ修正
第5回	作品制作 1
第6回	作品制作 2
第7回	作品制作 3
第8回	作品制作 4
第9回	中間チェック
第10回	作品制作 5
第11回	作品制作 6
第12回	作品制作 7
第13回	作品制作 8
第14回	作品制作 9
第15回	作品発表会

受講上の注意

特記事項

科目名	デジタルコンテンツⅡ			教員名	村上 貴祥		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	3107

授業目的と到達目標

今まで習得した 3DCG 技術や、作品制作に必要な技術を学習。AR、プロジェクションマッピング、モーションキャプチャー、3D プリンター等、幅広く柔軟な技術を活用した作品制作。

授業概要

今まで習得した 3DCG 技術や、AR、プロジェクションマッピング、モーションキャプチャー、3D プリンター等を活用した作品制作。計画的な制作を心掛け、スケジュールを厳守する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員は、CG デザイナーとして 30 年の実務経験を持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。
出席日数	25%	
授業態度	25%	
提出課題	25%	
技術習得度	25%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

AUTO DESK Education Community（学校を登録すれば無料で 3dsmax などのソフトが使用できます。）	
URL)http://www.autodesk.co.jp/education/home	
After Effect Style（After Effects の基本操作やチュートリアルのサイト）	URL)http://ae-style.net/
twinmotion	URL)https://www.unrealengine.com/ja/twinmotion

科目名	デジタルコンテンツⅡ			教員名	村上 貴祥		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	3107

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	企画、スケジューリング
第2回	絵コンテ制作
第3回	プレゼンテーション
第4回	絵コンテ修正
第5回	作品制作 1
第6回	作品制作 2
第7回	作品制作 3
第8回	作品制作 4
第9回	中間チェック
第10回	作品制作 5
第11回	作品制作 6
第12回	作品制作 7
第13回	作品制作 8
第14回	作品制作 9
第15回	作品発表会

受講上の注意

特記事項

科目名	デジタルアニメーションⅡ			教員名	天野 真由美		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	2401

授業目的と到達目標

AfterEffects を使って動画での豊かな表現力のスキルを身につける。企画書からプレゼンテーションまでマルチクリエイターとして完結できるようにする。

授業概要

イベントデーでは、①ワークショップ、②課題出題、③作品講評会

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
課題作品の完成度	50%	
AfterEffects の理解度	50%	
	%	
	%	
	%	東レ株式会社ファッション企画部でファッション関係のデジタルデザイン職。退職の後ウェブデザイナーとして web のグラフィックデザイン、web ディレクション、html と css コーディング、Javascript カスタマイズを行い web 構築、運営をしています。クライアントは大学病院や学校、アパレルブランドなど。

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	デジタルアニメーションII			教員名	天野 真由美		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	2401

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	AfterEffects の画面レイアウト、コンポジション解説、操作方法解説、タイムラインを学ぶ。（モーションブラー、3D レイヤー）
第2回	Basic Animation、シェイププレーヤー。
第3回	シェイププレーヤーでモーショングラフィックを作る。書き出し方法を学ぶ。（課題1）
第4回	課題1のプレゼンテーション。
第5回	Premiere を使ったアニメーションの編集を学ぶ。
第6回	Premiere を使ったアニメーションを制作(課題2)
第7回	課題2のプレゼンテーション。パーティクルエフェクトの活用
第8回	パーティクルを使った作品の応用
第9回	パーティクルを使った作品を作る(課題3)
第10回	3Dトラッキング、視覚効果を使ってリアルな合成画像を作る-1
第11回	3Dトラッキング、視覚効果を使ってリアルな合成画像を作る-2
第12回	サウンドグラフィックス基礎
第13回	絵コンテ、作品制作(課題4)
第14回	作品制作
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意
街のサイネージやビジョン広告、テレビCMや映画など動画を今までよりも興味を持って観ると、この授業の意味がわかります。

特記事項

科目名	映像表現			教員名	村上 貴祥		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	4114

授業目的と到達目標

AR、VR、プロジェクションマッピング、モーションキャプチャーなど、新しい表現の演習。

授業概要

新しい映像表現を体験し、制作する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員は、CG デザイナーとして 30 年の実務経験を 持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。
受講姿勢	25%	
技能習得	25%	
提出物	25%	
出席日数	25%	
	%	

教科書

その都度参考資料を提示

Web サイト

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

URL) <https://www.mixamo.com/#/>

科目名	映像表現			教員名	村上 貴祥		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	4114

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	モーションキャプチャー体験、制作
第2回	モーションキャプチャー制作
第3回	AR 体験、制作
第4回	AR 制作
第5回	AR 制作
第6回	VR 体験、制作
第7回	VR 制作
第8回	VR 制作
第9回	VR 制作
第10回	プロジェクションマッピング体験、制作
第11回	プロジェクションマッピング制作
第12回	プロジェクションマッピング制作
第13回	360° 映像撮影・映像制作
第14回	フォトグラメトリ制作
第15回	映像表現のまとめ

受講上の注意

特記事項

科目名	セルフプロモーション			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	3105

授業目的と到達目標

学内外に於ける実践的な実務経験によるデジタルデザイナー養成の為のスキルアップ。

授業概要

・産学または官学連携による実践的な実務経験支援 ・企業内研修又は見学への参加支援 ・社会的に評価されるコンペまたは研修への参加支援 ・検定試験の受験支援 ・個人的に受注した仕事による実践的な実務経験支援など、およびリアルとバーチャルでのハイブリッドエコシステムの実践。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
コース規定による単位認定	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

Web サイト／その都度参考資料を提示／必要に応じてコピーにて代用

参考 URL

科目名	セルフプロモーション			教員名	細沼 俊也		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	3105

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	研究テーマと目的及び成果目標（目標設定・課題抽出・アクション計画）
第3回	フレームワーク&企画書作成
第4回	フレームワーク&企画書作成
第5回	ロードマップ&スケジュール計画
第6回	研究指導&研究制作
第7回	研究指導&研究制作
第8回	研究指導&研究制作
第9回	研究指導&研究制作
第10回	中間報告
第11回	研究指導&研究制作
第12回	研究指導&研究制作
第13回	研究指導&研究制作
第14回	研究指導&研究制作
第15回	成果発表

受講上の注意
※上記項目より1項目以上の経験およびレポート提出が必ず単位認定に必要となる。ポイント加算制度の為、各自で申請用紙に記入、捺印の上レポートと共に提出すること。 ※産学または官学連携による実務経験への協同企画がある場合は、特別な理由を除き必須項目となる。

特記事項
コース規定 ○不定期に行われる産学または官学連携による実務経験 ○不定期に行われる企業内研修への参加（見学含む） ○色彩士検定その他の検定試験へのチャレンジ及び取得 ○学院主催の研修旅行への参加 ○学内外で開催されるセミナーへの参加 ○画廊などでの個展やイベント企画でのスタッフ参加 ○コンペでの受賞 ○実社会で使用されたコンテンツ制作の経験 ○担当教員が設定した研究プロジェクトへの参加

科目名	プレゼンテーションⅡ			教員名	糸数 康明		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	6106

授業目的と到達目標

セルフブランディングを念頭に、デスクトップパブリッシングコンテンツ及び Web コンテンツを制作する。
また、プレゼンテーションを円滑に進めるようシミュレーションを行う。

授業概要

各個人の個性や希望進路に合わせた作品カタログの紙ベースでの制作及び、Web コンテンツの制作。プレゼンテーションを行い、それらツールのブラッシュアップも行う。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	WEB デザイナー・DTP デザイナーとして、プレゼンテーションを行う 10 年以上の実務経験を持つ。 制作やプレゼンテーションのノウハウだけでなく、心構えやプレゼンテーションに臨む意識を理解できるよう指導します。
成果物	70%	
ディスカッション	20%	
授業態度・出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	プレゼンテーションⅡ			教員名	糸数 康明		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	6106

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	オリエンテーション
第2回	面談及びクリエイティブの方向性の策定
第3回	作品制作 1
第4回	作品制作 2
第5回	作品制作 3
第6回	紙ベースの作品カタログの制作 1
第7回	紙ベースの作品カタログの制作 2
第8回	中間レビュー及びフィードバック
第9回	紙ベースの作品カタログの修正 1
第10回	紙ベースの作品カタログの修正 2
第11回	WEB ベースの作品カタログの制作 1
第12回	WEB ベースの作品カタログの制作 2
第13回	中間レビュー及びフィードバック
第14回	WEB ベースの作品カタログの修正
第15回	模擬プレゼンテーション・審査・課題提出

受講上の注意
自身をアピールするためのひとつのツールとして作品カタログを制作する。ただ作品を掲載するだけではなく、よりよくわかりやすく理解してもらうための創意工夫が必要。

特記事項

科目名	WebデザインII			教員名	糸数 康明		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	6107

授業目的と到達目標

テーマやターゲットに合わせた、より実践的な Web デザインを研究する。

授業概要

Web サイトの企画および制作。CMS やツールを用い、より実践的な Web コンテンツの制作及び公開を行う。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	WEB デザイナーとして、10 年以上の実務経験を持つ。制作のノウハウだけでなく、実際の使いやすさの大切さを理解できるよう指導します。
成果物	70%	
ディスカッション	20%	
授業態度・出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	WebデザインII			教員名	糸数 康明		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	6107

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	オリエンテーション
第2回	素材担当決め・素材書き出し・整理
第3回	CMS の理解及びサイトマップの作成
第4回	想定ターゲット層を考慮したデザインのカスタマイズ
第5回	CMS を用いたサイト作成 1
第6回	CMS を用いたサイト作成 2
第7回	CMS を用いたサイト作成 3
第8回	CMS を用いたサイト作成 4
第9回	CMS を用いたサイト作成 5
第10回	中間レビュー及びフィードバック
第11回	サイトの修正
第12回	PC に合わせた UI や UX の最適化
第13回	SP 端末に合わせた UI や UX の最適化
第14回	タブレット端末に合わせた UI や UX の最適化
第15回	ディスカッション・課題提出

受講上の注意
サイトをただ制作するだけでなく、ターゲット層にあった UI や UX を考慮しながら作成する。

特記事項

科目名	卒業制作			教員名	細沼 俊也		
期区分	通年	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	デジタルデザイン			年次	3	履修コード	3305

授業目的と到達目標

3年間の集大成、自分の可能性を迫及してみよう。前期は制作研究テーマについて、各自のデザイン論を小論文にまとめる。後期は各自のデザイン論より作品を制作、検証しプレゼンできること。各自選択した専門分野を主軸に可能な限りビジネスプランとして完成させる。

授業概要

各自が学んだデザインやマネジメントとコンピュータ技術を活かしながら、オリジナリティー溢れる作品を制作する。共同制作も可能であり、各実習・演習担当教員とも連携しながらの個別指導となる。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員はグラフィックデザイナーを経て、DTP、DTPR、WEBデザイン、デジタル映像編集、先端映像表現（3D立体映像、AR、VR）等、デジタルデザインフィールドでの30年の実務経験を持つ。また、「起業家育成教育プログラム開発」をはじめ、多くの文科省委託事業教材開発に係わる知見を活かし、デジタルコンテンツビジネスプロデュース教育に力を入れながらデジタルデザインの基本から応用まで幅広く指導している。
受講姿勢	10%	
小論文	40%	
制作物	40%	
プレゼン	10%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

Web サイト／各自が情報収集することが基本となるが、個別に指定

参考 URL

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	研究論文テーマの決定と目的及び成果目標
第3回	ロードマップ&スケジュール計画
第4回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第5回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第6回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第7回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第8回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第9回	中間プレゼンテーション
第10回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第11回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第12回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第13回	研究指導&論文&アプリケーションの解析
第14回	プレゼン用 Web サイト設計と構築
第15回	前期最終プレゼンテーションおよび論文提出、審査会
第16回	研究指導&コンテンツ制作
第17回	研究指導&コンテンツ制作
第18回	研究指導&コンテンツ制作
第19回	研究指導&コンテンツ制作
第20回	中間プレゼンテーション
第21回	研究指導&コンテンツ制作
第22回	研究指導&コンテンツ制作
第23回	研究指導&コンテンツ制作
第24回	研究指導&コンテンツ制作
第25回	研究指導&コンテンツ制作
第26回	展示用ポスターデータ提出および大判プリント出力と額装、プレゼン用 Web サイト設計と構築
第27回	後期最終プレゼンテーションおよび論文提出、審査会
第28回	研究指導&卒業制作作品および論文手直し
第29回	研究指導&卒業制作作品および論文手直し
第30回	卒業制作作品および論文完成提出

受講上の注意

特記事項