

# 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

## 2026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

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	ビジュアルコミュニケーション論	福原 正行	1	1
	キャラクター概論	平沢 卓	1	2,3
	デザインマネジメント論I	増田 連太郎	2	4
	デジタルデザイン論	細沼 俊也	2	5
	デザインマネジメント論II	増田 連太郎	3	6
	エンターテインメント論	糸数 康明	3	7
	メディアデザイン論I	福原 正行	3	8
	メディアデザイン論II	福原 正行	3	9
演習	PC基礎	中田 一	1	10
	キャラクターデザインI	谷 明子	1	11
	色彩演習	藪 晶子	1	12
	デジタルデザインI	細沼 俊也	1	13
	デジタルデザインII	細沼 俊也	2	14
	Webデザイン	劉 相孝	2	15
	エンターテインメントデザイン	劉 相孝	2	16
	デジタルイラスト	細沼 俊也	2	17
	Photoshop・Illustratorマスター	劉 相孝	2	18
	プレゼンテーションI	劉 相孝	2	19
	ゲームCGII	村上 貴洋	2	20
	フォト&ムービー	菅原 広司	2	21
	デザインマネジメントI	藤原 純子	3	22
	デザインマネジメントII	中田 一	3	23
	デジタルコンテンツI	村上 貴洋	3	24
	デジタルコンテンツII	村上 貴洋	3	25
	デジタルアニメーションII	天野 真由美	3	26
	映像表現	村上 貴洋	3	27
セルフプロモーション	細沼 俊也	3	28,29	
実習	基礎造形	喜多 茂博	1	30
	デッサン	大村 忠久	1	31
	ベーシックデザイン	細沼 俊也	1	32
	デジタルフォト	藤原 純子	1	33
	ゲームCGI	村上 貴洋	1	34
	ゲームプランニング	平沢 卓	1	35,36
	キャラクターデザインII	中野 クニヒコ	2	37,38
	デジタルアニメーションI	細沼 俊也	2	39,40
	メディアプランニング	和田 雄介	2	41
	メディアデザイン	細沼 俊也	2	42,43
	プレゼンテーションII	糸数 康明	3	44
	WebデザインII	糸数 康明	3	45
	卒業制作	細沼 俊也	3	46,47
	講義	キャリアプログラムI	増田 連太郎	1
キャリアプログラムII		増田 連太郎	2	49
キャリアプログラムIII		増田 連太郎	2	50

**教員名** 福原 正行 **科目名** ビジュアルコミュニケーション論

### 教員実務経験

**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つて、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拓いて来たことを知る。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** 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

### 授業計画(予定)

- 1 ガイダンス 商業 コミュニケーションによる文明
- 2 ベルエポックと広告美術 ロートレックとリトグラフ
- 3 世紀末絵画 ミュシャとクリムト
- 4 写真術の誕生 写真的視覚
- 5 日本の近代「資生堂」と「銀座」
- 6 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
- 7 アート・グラフィズム ステイグリッツとマン・レイ
- 8 広告写真 コマーシャル・フォト、イメージの「第三の意味」
- 9 「マグナム・フォトス」:キャパからユージン＝スミス
- 10 カルティエ＝ブレッソン「決定的瞬間」とは何か
- 11 映画、映像産業の成立 エンタテインメントを巡って
- 12 映像言語によるコミュニケーション
- 13 アバ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
- 14 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
- 15 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

**教員名** 平沢 卓 **科目名** キャラクター概論

**教員実務経験** 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はじめ、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、学研のキャラクターなど制作。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。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。

**授業目的と到達目標** アニメ、ゲーム、アプリ etc 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、物語などで必要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はあります。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制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** 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**

**参考 URL** <https://www.nintendo.co.jp/wiiu/interview/index.html>

<https://www.youtube.com/watch?i4v8X->

<https://www.youtube.com/watch?v=i4v8X->

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_Kt1tvjaHKY](https://www.youtube.com/watch?v=_Kt1tvjaHKY)

**授業計画(予定)**

- 1 キャラクターとは何か?
- 2 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
- 3 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
- 4 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
- 5 キャラクターの歴史 昔話、小説、漫画
- 6 キャラクターの役割 物語を語る
- 7 キャラクターの役割 イメージを伝える
- 8 ゲームキャラクター 機能としてのキャラクター
- 9 ゲームキャラクター モーションデザイン
- 10 ゲームキャラクター 世界観
- 11 ゲーム企画 コンセプト
- 12 ゲーム企画 仕様
- 13 ゲーム企画 キャラクター
- 14 ゲーム企画 ステージ
- 15 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**

**教員名** 増田 連太郎 **科目名** デザインマネジメント論 I

**教員実務経験** デザイン事業部（WEB制作含む）を有する企業経営者として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。

**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サーコンペティション）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）を口述。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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** デジタルデザイン論

**教員実務経験** 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。

**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ともに、特に次世代の生成 AI の導入を見据えたデザインシステムについて考察する。

**成績評価方法・基準** 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/>

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開①
- 3 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開②
- 4 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開③
- 5 小論文 I &アーカイブと公開
- 6 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開④
- 7 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑤
- 8 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑥
- 9 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑦
- 10 小論文 II &アーカイブと公開
- 11 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑧
- 12 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑨
- 13 情報収集とレポート発表&アーカイブと公開⑩
- 14 小論文 III - ①情報収集
- 15 小論文 III-②アーカイブと公開

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 増田 連太郎 **科目名** デザインマネジメント論Ⅱ

**教員実務経験** デザイン事業部（WEB制作含む）を有する企業経営者として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。

**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）自ら企業の疑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)を口述。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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 経営理念の意義(ビジョンの目的) SDGs
- 2 経営戦略とマーケティング
- 3 NM法とデザイン思考 2×2マトリックス
- 4 ケーススタディ ビジネスモデル
- 5 ケーススタディ ビジネスモデル
- 6 ケーススタディ 多様なビジネスの収益構造を知る 1
- 7 ケーススタディ 多様なビジネスの収益構造を知る 2 No 06 ケーススタディ
- 事業戦略 No 07 ケーススタディ マーケティング 1(web 広告)
- 8 ケーススタディ マーケティング 2(web 広告)
- 9 BSC 戦略マップ
- 10 BSC 仕組み
- 11 事例を活用したBSCの作成
- 12 財務情報の読み方
- 13 変動損益計算書に基づく予算の立て方
- 14 3W1H/PDCAサイクル
- 15 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**

**教員名** 糸数 康明 **科目名** エンターテインメント論

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 福原 正行 **科目名** メディアデザイン論 I

**教員実務経験**

**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、コミュニケーション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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス「コンテンツ論」の展開
- 2 角川映画のメディア・ミックス
- 3 フジ・サンケイ・グループのブロック・バスター
- 4 MTVとマイケル・ジャクソン
- 5 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
- 6 CMディレクター杉山登志の仕事 資生堂の広告
- 7 広告の現在 TVからWebへ
- 8 ブランド・ビジネス LVMHからのブランド・コングロマリット
- 9 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
- 10 デザインによる伝統工芸の復興
- 11 クロスメディアへの発想と展開
- 12 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
- 13 学生課題制作の提示1
- 14 学生課題制作の提示2
- 15 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**

**教員名** 福原 正行 **科目名** メディアデザイン論Ⅱ

**教員実務経験**

**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、理解を深めていく。

**成績評価方法・基準** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 ソーシャルメディアの登場、SNS 試論
- 3 フェイスブックの功罪
- 4 「X」及び「T i k T o k」現象に関して
- 5 SNS コミュニケーションの課題と可能性
- 6 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
- 7 「ファストファッション」とECの未来
- 8 Amazon ショックの影響
- 9 エンタテインメント・ビジネスの現在
- 10 インバウンドはどこへ行く？コロナ禍後の世界 主に「メタバース」に関して
- 11 大阪万博2025 IR及び湾岸開発と関西の発展
- 12 「SDGs」の課題とコロナ禍を抜け出す
- 13 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
- 14 制作課題とプレゼンテーション 01
- 15 制作課題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いく方針です。

**教員名** 中田 一 **科目名** P C 基礎

**教員実務経験** 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。

**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** 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3版 出) S B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3版 出) S B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**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 Illustrator:オブジェクト制作①
- 3 Illustrator:オブジェクト制作②
- 4 Illustrator:オブジェクト制作③
- 5 Photoshop:画像レタッチと保存形式
- 6 DTP:デザインデータの作成
- 7 デジタルデータの作成①
- 8 デジタルデータの作成②
- 9 デジタルデータの作成③
- 10 テスト課題①
- 11 テスト課題②
- 12 テスト課題③
- 13 テスト課題④
- 14 テスト課題⑤
- 15 テスト課題データチェック・総評

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 谷 明子 **科目名** キャラクターデザイン I

**教員実務経験**

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 <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
- 2 アイデアスケッチ
- 3 ペン入れとデジタル化
- 4 着色
- 5 着色
- 6 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
- 7 アイデアスケッチ
- 8 着色と次回課題に向けて Live2d 説明 目パチ ロパク
- 9 着色と次回課題に向けて Live2d 説明 髪の毛
- 10 着色と次回課題に向けて Live2d 説明 関節
- 11 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
- 12 着色
- 13 着色
- 14 着色 講評会
- 15 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ください

**特記事項**

**教員名** 藪 晶子 **科目名** 色彩演習

**教員実務経験** 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。

**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、A E C D 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。最後の授業で今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** 平常点 40% 各回課題 30% 最終課題 30%

※平常点とは授業における取組 80% の出席が必要ということである

**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**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 色のなりたち
- 3 混色の理解
- 4 色の表示方法
- 5 色の知覚的効果
- 6 色の心理的効果
- 7 色彩調和 原理と実践
- 8 色彩調和 トーンを基準にした配色
- 9 基本的な配色技法
- 10 慣習的な配色技法
- 11 配色とイメージ
- 12 色彩士検定 理論問題 取り組みと解説
- 13 色彩士検定 演習問題 取り組みと解説
- 14 配色の形式と技法
- 15 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。

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** デジタルデザイン I

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 REGULARITY VS IRREGULARITY
- 3 REGULARITY VS IRREGULARITY
- 4 REGULARITY VS IRREGULARITY
- 5 REGULARITY VS IRREGULARITY
- 6 REGULARITY VS IRREGULARITY
- 7 プレゼンテーション
- 8 DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
- 9 DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
- 10 DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
- 11 DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
- 12 DVD ラベルデザイン&DVD パッケージデザイン
- 13 缶バッジデザイン&ポストカードデザイン
- 14 缶バッジデザイン&ポストカードデザイン
- 15 プレゼンテーション

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** デジタルデザイン II

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

#### **授業計画(予定)**

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

#### **受講上の注意**

#### **特記事項**

**教員名** 劉 相孝 **科目名** Webデザイン I

**教員実務経験** 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

**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** 課題作品・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**

**授業計画(予定)**

- 1 インTRODクシヨン/情報とデジタルメディア
- 2 HTMLとCSS①
- 3 HTMLとCSS②
- 4 Web の特性とデザイン
- 5 セールスプロモーションプランニング
- 6 Web 制作のワークフロー
- 7 インフォメーションアーキテクチャ
- 8 WEB デザインのための画像処理①
- 9 WEB デザインのための画像処理②
- 10 レスポンシブデザインとメディアクエリ
- 11JavaScript 基礎
- 12 実習・制作/サイト設計とフローチャート
- 13 実習・制作/ワイヤーフレームとデザインキャンブ
- 14 実習・制作/コーディング
- 15 実習・制作/合評・まとめ

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 劉 相孝 **科目名** エンターテイメントデザイン

**教員実務経験** 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

**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

**成績評価方法・基準** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** デジタルイラスト

**教員実務経験** 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。

**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** 受講姿勢 20% 技能習得 40% 制作物 40%

#### **参考書・参考文献**

**参考 URL** 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

#### **授業計画(予定)**

- 16 ■DTP & Web & 映像 & グループワーク 情報素材とメディア
- 17 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
- 18 ■Illustrator & Photoshop 手描きの下絵をコンピュータで着色する (Illustrator)
- 19 手描きの下絵をコンピュータで着色する (Illustrator)
- 20 手描きの下絵をコンピュータで着色する (Photoshop)
- 21 手描きの下絵をコンピュータで着色する (Photoshop)
- 22 コンテンツ制作①
- 23 コンテンツ制作①
- 24 修正とデータ管理
- 25 コンテンツ制作②
- 26 コンテンツ制作②
- 27 修正とデータ管理
- 28 コンテンツ制作③
- 29 修正とデータ管理
- 30 プレゼンテーション

#### **受講上の注意**

#### **特記事項**

**教員名** 劉 相孝 **科目名** Photoshop・Illustrator マスター

**教員実務経験** 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基礎を中心に幅広く指導

**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** 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) ㈱ウイネット

Illustrator クイックマスター 出) ㈱ウイネット

Photoshop クリエイター能力認定試験問題集 出) ㈱サーティファイ

Illustrator クリエイター能力認定試験問題集 出) ㈱サーティファイ

#### **参考 URL**

#### **授業計画(予定)**

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

**教員名** 劉 相孝 **科目名** プレゼンテーション I

**教員実務経験** 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基礎を中心に幅広く指導

**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を学習する。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 インTRODクシヨン・ポ一トフォリオとは
- 2 コンテンツのデジタル化
- 3 コンテンツのリストアップ
- 4 分類とグルーピング
- 5 ターゲットと構成
- 6 文字とレイアウト
- 7 情報としての文字
- 8 デジタルデータとDTP
- 9 ページレイアウト
- 10 コンテンツとコンセプト
- 11 ペイジネイシヨン
- 12 ポートフォリオ作成
- 13 メディアと手法
- 14 プレゼンテーション
- 15 総括・まとめ

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 村上 貴祥 **科目名** ゲーム CGII

**教員実務経験** 担当教員は、CG デザイナーとして 30 年以上の実務経験を持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。

**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、クオリティを重視した CG 作品を完成させる。

**成績評価方法・基準** 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) <https://www.autodesk.co.jp/education/home>

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

After Effects Styles (After Effects の基本操作やチュートリアル 사이트)

URL) <https://ae-style.net/>

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

### 授業計画(予定)

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

### 受講上の注意

基本的に 3dsmax を使用するが、補助ソフトとして Blender も使用可。

### 特記事項

**教員名** 菅原 広司 **科目名** フォト&ムービー

**教員実務経験** 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。

**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** 出席・作品・授業姿勢 100%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 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)
- 2 写真撮影 (基本操作、レンズの特性)
- 3 写真撮影 (編集、スライドショーの制作)
- 4 映像撮影 (基本操作、カメラの設定)
- 5 映像撮影 (SNS 動画の編集、音とテキストの使い方)
- 6 Web 動画の企画
- 7 Web 動画の制作
- 8 Web 動画の制作
- 9 YouTube 番組の企画
- 10 YouTube 映像の制作
- 11 YouTube 映像の制作
- 12 ミュージックビデオ企画
- 13 ミュージックビデオ制作
- 14 ミュージックビデオ制作
- 15 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付します。

**特記事項**

**教員名** 藤原 純子 **科目名** デザインマネジメント I

**教員実務経験** 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。

**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** 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 E C O 365 URL) [http://bisen-cd.1-biz.jp/intro\\_eco365/](http://bisen-cd.1-biz.jp/intro_eco365/)

#### **授業計画(予定)**

- 1 プロジェクトの立ち上げ①
- 2 プロジェクトの立ち上げ②
- 3 プロジェクト計画①
- 4 プロジェクト計画②
- 5 プロジェクト策定①
- 6 プロジェクト策定②
- 7 プロジェクトの追跡①
- 8 プロジェクトの追跡②
- 9 プロジェクトの実行管理①
- 10 プロジェクトの実行管理②
- 11 プロジェクトの実行管理③
- 12 変更管理①
- 13 変更管理②
- 14 プロジェクト終結
- 15 プロジェクト完了評価

#### **受講上の注意**

#### **特記事項**

**教員名** 中田 一 **科目名** デザインマネジメントⅡ

**教員実務経験** 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。

**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の実践

**成績評価方法・基準** 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** DD専攻サイト アイゴダン URL) <https://aigo.bisen-dd.com/>

#### **授業計画(予定)**

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

#### **受講上の注意**

#### **特記事項**

**教員名** 村上 貴祥 **科目名** デジタルコンテンツ I

**教員実務経験** 担当教員は、CG デザイナーとして 30 年以上の実務経験を持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。

**授業目的と到達目標** 3dsmax、blender、After Effects、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** 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)<https://www.autodesk.co.jp/education/home>

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

### 授業計画(予定)

- 1 企画、スケジューリング
- 2 絵コンテ制作
- 3 プレゼンテーション
- 4 絵コンテ修正
- 5 作品制作 1
- 6 作品制作 2
- 7 作品制作 3
- 8 作品制作 4
- 9 中間チェック
- 10 作品制作 5
- 11 作品制作 6
- 12 作品制作 7
- 13 作品制作 8
- 14 作品制作 9
- 15 作品発表会

### 受講上の注意

### 特記事項

**教員名** 村上 貴祥 **科目名** デジタルコンテンツ II

**教員実務経験** 担当教員は、CG デザイナーとして 30 年以上の実務経験を持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。

**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** 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>

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

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

#### 授業計画(予定)

- 1 企画、スケジューリング
- 2 絵コンテ制作
- 3 プレゼンテーション
- 4 絵コンテ修正
- 5 作品制作 1
- 6 作品制作 2
- 7 作品制作 3
- 8 作品制作 4
- 9 中間チェック
- 10 作品制作 5
- 11 作品制作 6
- 12 作品制作 7
- 13 作品制作 8
- 14 作品制作 9
- 15 作品発表会

#### 受講上の注意

#### 特記事項

**教員名** 天野 真由美 **科目名** デジタルアニメーション II

**教員実務経験** 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。

**授業目的と到達目標** Aftereffects を使って動画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課題提出、③作品好評会

**成績評価方法・基準** 課題作品の完成度 50% AfterEffects の理解度 50%

**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**

**授業計画(予定)**

- 1 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)
- 2 Basic Animation、シェイププレーヤー
- 3 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)
- 4 課題 1 のプレゼンテーション。
- 5 Premiere を使ったアニメーションの編集を学ぶ。
- 6 Premiere を使ったアニメーションを制作 (課題 2)
- 7 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
- 8 パーティクルを使った作品の応用
- 9 パーティクルを使った作品を作る (課題 3)
- 10 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
- 11 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
- 12 サウンドグラフィックス基礎
- 13 作品制作 (課題 4)
- 14 作品発表
- 15 作品撤収

**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**

**教員名** 村上 貴祥 **科目名** 映像表現

**教員実務経験** 担当教員は、CG デザイナーとして 30 年以上の実務経験を持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。

**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** 受講態度 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/#/>

#### **授業計画(予定)**

- 1 フォトグラメトリ
- 2 ガウシアンスプラッティング
- 3 モーションキャプチャー
- 4 モーションキャプチャー
- 5 AR
- 6 AR
- 7 VR
- 8 VR
- 9 プロジェクションマッピング
- 10 プロジェクションマッピング
- 11 プロジェクションマッピング
- 12 プロジェクションマッピング
- 13 映像表現のまとめ制作
- 14 映像表現のまとめ制作
- 15 映像表現のまとめ制作

#### **受講上の注意**

#### **特記事項**

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** セルフプロモーション

**教員実務経験** 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。

**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 ・検定試験への受験支援 ・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** コース規程による単位認定 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**

#### **授業計画(予定)**

- 31 ガイダンス
- 32 研究テーマと目的及び成果目標(目的設定・課題抽出・アクション計画)
- 33 フレームワーク&企画書作成
- 34 フレームワーク&企画書作成
- 35 ロードマップ&スケジュール計画
- 36 研究指導&研究制作
- 37 研究指導&研究制作
- 38 研究指導&研究制作
- 39 研究指導&研究制作
- 40 中間報告
- 41 研究指導&研究制作
- 42 研究指導&研究制作
- 43 研究指導&研究制作
- 44 研究指導&研究制作
- 45 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** コース規程 ○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

**教員名** 喜多 茂博 **科目名** 基礎造形

**教員実務経験** 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 25 年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、グラフィックデザインに関わる印刷知識を指導します。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 大村 忠久 **科目名** デッサン

**教員実務経験** 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。

**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初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ことができるようになります。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** 技術の習熟度 70% 出席率 30%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 基礎立体 立方体
- 3 基礎立体 球体
- 4 基礎立体 円柱
- 5 質感表現 コンクリートブロック
- 6 質感表現スプーン(金属)
- 7 質感表現 ガラスのコップ
- 8 質感表現手袋(布)
- 9 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
- 10 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
- 11 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
- 12 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
- 13 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)
- 14 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)
- 15 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**

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** ベーシックデザイン

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

#### **授業計画(予定)**

- 1 デジタルデザインの現状と展望 I
- 2 SYMMETRY VS ASYMMETRY 制作
- 3 SYMMETRY VS ASYMMETRY 制作
- 4 SYMMETRY VS ASYMMETRY 制作
- 5 SYMMETRY VS ASYMMETRY 制作
- 6 FLATNESS VS DEPTH 制作
- 7 FLATNESS VS DEPTH 制作
- 8 FLATNESS VS DEPTH 制作
- 9 BLANCE VS INSTABILITY 制作
- 10 BLANCE VS INSTABILITY 制作
- 11 BLANCE VS INSTABILITY 制作
- 12 ACTIVENESS VS STATIC 制作
- 13 ACTIVENESS VS STATIC 制作
- 14 ACTIVENESS VS STATIC 制作
- 15 プレゼンテーション

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 藤原 純子 **科目名** デジタルフォト

**教員実務経験** 担当教員はフォトグラファーとしての実績経験をもとに、写真の基本を中心に幅広く指導

**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。デジタル写真におけるスキルを修得する。

**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** 出席、作品、授業態度 100%

**教科書** 必要に応じて資料配布

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 村上 貴祥 **科目名** ゲーム CGI

**教員実務経験** 担当教員は、CG デザイナーとして 30 年以上の実務経験を持つ。CG デザインの基本を中心に幅広く指導。

**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 政策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、自分の作ったものが手に取れたり、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** 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)<https://www.autodesk.co.jp/education/home>

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

### 授業計画(予定)

- 1 キャラクタースケッチ・3DCG 基礎 1
- 2 クレイモデリング・3DCG 基礎 2
- 3 3DCG 基礎 3
- 4 3dsmax 基礎 1
- 5 3dsmax 基礎 2
- 6 3dsmax 基礎 3
- 7 3dsmax 基礎 4
- 8 キャラクターモデリング 1
- 9 キャラクターモデリング 2
- 10 キャラクターモデリング 3
- 11 キャラクターモデリング 4
- 12 キャラクターモデリング 5
- 13 3D プリンター出力、アニメーション 1
- 14 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)
- 15 他のソフトとの連携

### 受講上の注意

### 特記事項

**教員名** 平沢 卓 **科目名** ゲームプランニング

**教員実務経験** 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はじめ、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、学研のキャラクターなど制作。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。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。

**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。

**成績評価方法・基準** 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** 映像の原則 改定版 出)キネマ旬報 著)富野由悠季

**参考 URL** 任天堂「社長が訊く」

<https://www.nintendo.co.jp/corporate/links/index.html>

WWDパリコレ URL) <https://www.wwdiapan.com/collection/paris>

トレンドたまご URL) [https://www.tv-tokyo.co.jp/mv/wbs/trend\\_tamago/](https://www.tv-tokyo.co.jp/mv/wbs/trend_tamago/)

### 授業計画(予定)

- 1 ゲームとは何か?
- 2 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。
- 3 キャラクターデザイン(ゲーム企画1)
- 4 世界観とマップデザイン(ゲーム企画2)
- 5 タイトルロゴ制作、ムービングロゴの製作(ゲーム企画3)
- 6 タイトルロゴ制作、ムービングロゴの製作(ゲーム企画4)
- 7 動画演出。シナリオと絵コンテ(ゲーム企画5)
- 8 動画演出。シナリオと絵コンテ(ゲーム企画6)
- 9 動画演出。シナリオと絵コンテ(ゲーム企画7)
- 10 イメージボード制作(ゲーム企画8)
- 11 イメージボード制作(ゲーム企画9)

12 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う

13 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う

14 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う

15 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つけます。

**教員名** 中野 クニヒコ **科目名** キャラクターデザインⅡ

**教員実務経験** 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います。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なっています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。

**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、現実に目の前で表現する事で、奥行き感や存在感を掴み取る。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** 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。必要に応じてプリント等の配布を行います。

**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**

**授業計画(予定)**

- 1 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。
- 2 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。まずはストラップサイズを想定。
- 3 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。
- 4 私とコミュニケーションをとりながら作業を進めます。
- 5 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。
- 6 2体目の制作を進めていきます。
- 7 2体目の制作を進めていきます。
- 8 2体目の制作を進めていきます。
- 9 完成させてプレゼンテーションをします。提出します。
- 10 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。
- 11 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。
- 12 Zブラシで作業を進めていきます。

13 Zブラシで作業を進めていきます。

14 Zブラシで作業を進めていきます。

15 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**

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** デジタルアニメーション I

**教員実務経験** 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。

**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 MV 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** 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/

### 授業計画(予定)

46 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

47 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

48 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

49 演出表現研究 共通撮影映像素材を使用し PV 素材編集技術の習得を目的に様々な演出表現を試みる。

50 演出表現研究 共通撮影映像素材を使用し PV 素材編集技術の習得を目的に様々な演出表現を試みる。

51 演出表現研究 共通撮影映像素材を使用し PV 素材編集技術の習得を目的に様々な演出表現を試みる。

52 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。

53 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。

54 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。

- 55 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。
- 56 モーショングラフィック『AtoZ』 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。
- 57 モーショングラフィック『AtoZ』 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。
- 58 モーショングラフィック『AtoZ』 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。
- 59 モーショングラフィック『AtoZ』 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。
- 60 プレゼンテーション

### **受講上の注意**

### **特記事項**

**教員名** 和田 雄介 **科目名** メディアプランニング

**教員実務経験** 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。

**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着ける (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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** メディアデザイン

**教員実務経験** 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。

**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** 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>

#### 授業計画(予定)

- 61 情報収集とプランニング
- 62 情報収集とプランニング
- 63 情報収集とプランニング
- 64 情報収集とプランニング
- 65 情報収集とプランニング
- 66 スタッフ構成&スケジューリング
- 67 CG・ビデオ素材制作&編集
- 68 CG・ビデオ素材制作&編集
- 69 Web サイト&アプリ設計&制作
- 70 Web サイト&アプリ設計&制作
- 71 Web サイト&アプリ設計&制作
- 72 プレゼンテーションツール制作
- 73 プレゼンテーションツール制作
- 74 プレゼンテーションツール制作
- 75 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**

**教員名** 糸数 康明 **科目名** プレゼンテーション II

**教員実務経験** 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挑む意識を理解できるよう指導します。

**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、それらのツールのブラッシュアップも行う。

**成績評価方法・基準** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 オリエンテーション
- 2 面談及びクリエイティブの方向性の策定
- 3 作品制作 1
- 4 作品制作 2
- 5 作品制作 3
- 6 紙ベースの作品カタログの制作 1
- 7 紙ベースの作品カタログの制作 2
- 8 中間レビュー及びフィードバック
- 9 紙ベースの作品カタログの修正 1
- 10 紙ベースの作品カタログの修正 2
- 11 WEB ベースの作品カタログの制作 1
- 12 WEB ベースの作品カタログの制作 2
- 13 中間レビュー及びフィードバック
- 14 WEB ベースの作品カタログの修正
- 15 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**

**教員名** 糸数 康明 **科目名** Web デザイン II

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 細沼 俊也 **科目名** 卒業制作

**教員実務経験** 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地検を活かし、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。

**授業目的と到達目標** 3 年間の集大成、自分の可能性を追及してみよう。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・演習担当職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** 受講姿勢 10% 小論文 40% 制作物 40% プレゼン 40%

#### **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(予定)**

- 76 ガイダンス
- 77 研究論文テーマの決定と目的および成果目標
- 78 ロードマップ&スケジュール計画
- 79 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 80 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 81 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 82 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 83 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 84 中間プレゼンテーション
- 85 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 86 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 87 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 88 研究指導&論文&アプリケーションの解析
- 89 プレゼン用 Web サイト設計と構築
- 90 前期最終プレゼンテーションおよび論文提出、審査会
- 91 研究指導&コンテンツ制作
- 92 研究指導&コンテンツ制作
- 93 研究指導&コンテンツ制作
- 94 研究指導&コンテンツ制作

- 95 中間プレゼンテーション
- 96 研究指導&コンテンツ制作
- 97 研究指導&コンテンツ制作
- 98 研究指導&コンテンツ制作
- 99 研究指導&コンテンツ制作
- 100 研究指導&コンテンツ制作
- 101 園児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
- 102 後期最終プレゼンテーションおよび論文提出、審査会
- 103 研究指導&卒業制作作品および論文手直し
- 104 研究指導&卒業制作作品および論文手直し
- 105 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**

**教員名** 増田 連太郎 **科目名** キャリアプログラム I

**教員実務経験** デザイン事業部（WEB制作含む）を有する企業経営者として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。

**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** 出席率・受講姿勢 50% レポート 50%

**教科書** 特になし(手持ち資料で対応)

**参考書・参考文献** 特になし(手持ち資料で対応)

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 自己分析 1
- 3 自己分析 2
- 4 自己分析 3
- 5 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
- 6 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
- 7 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
- 8 ビジネスワークの基本 1
- 9 ビジネスワークの基本 2
- 10 ビジネスワークの基本 3
- 11 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
- 12 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
- 13 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
- 14 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
- 15 レポート作成(提出必須)

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 増田 連太郎 **科目名** キャリアプログラムⅡ

**教員実務経験** デザイン事業部（WEB制作含む）を有する企業経営者として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。

**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** 出席率・受講姿勢 50% レポート 50%

**教科書** 特になし(手持ち資料で対応)

**参考書・参考文献** 特になし(手持ち資料で対応)

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 増田 連太郎 **科目名** キャリアプログラムⅢ

**教員実務経験** デザイン事業部（WEB制作含む）を有する企業経営者として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。

**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** 出席率・受講姿勢 50% レポート 50%

**教科書** 特になし(手持ち資料で対応)

**参考書・参考文献** 特になし(手持ち資料で対応)

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 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
- 3 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
- 4 労働環境や制度を学ぶ1
- 5 労働環境や制度を学ぶ2
- 6 労働環境や制度を学ぶ3
- 7 企業を選ぶ(マッチング)1
- 8 企業を選ぶ(マッチング)2
- 9 企業を選ぶ(マッチング)3
- 10 現場で求められていること1
- 11 現場で求められていること2
- 12 現場で求められていること3
- 13 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)
- 14 体験アドバイスⅠ
- 15 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。