

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	就職講座Ⅱ		担当教員	植田勉	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	1

授業概要	1年次のビジネス講座・就職講座Ⅰに続き、すでにスタートした就職活動への支援を行なうため、業界研究講座、就職対策等他科目と連携を図り、面接スキルを上げ、学生の就職モチベーションを向上させて行く。また、就職内定の獲得だけではなく、社会人としての基礎知識の習得も目指す。 ※毎回授業冒頭に1分間スピーチ(1コマ5人程度)を実施し、面接対策の一環とする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	60 %	課題	30 %	他	10 %
教科書	なし			副教材および参考文献		就職テキスト プリント、映像資料等	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	全体授業概要説明、就活所作についての振返り
第2回	面接ロールプレイと履歴書①	現状の面接能力の把握と共有、履歴書(自己PR)
第3回	面接ロールプレイと履歴書②	面接のフィードバックとポイント理解、履歴書(志望動機)
第4回	面接ロールプレイと履歴書③	面接、履歴書のまとめ
第5回	自己理解①	WILL、CAN、MUSTについて
第6回	他己理解②	WILL、CAN、MUSTについて(グループディスカッション)
第7回	企業体験発表会(重点)	内定者の試験・面接内容を共有する
第8回	業界の職種①	グループワーク(職業疑似体験)
第9回	業界の職種②	グループワーク(職業疑似体験)
第10回	業界の職種③	グループワークプレゼンテーション、振返り
第11回	企業体験発表会(重点)	内定者の試験・面接内容を共有する
第12回	就活サポート①	個別の就活状況に応じたサポート
第13回	就活サポート②	個別の就活状況に応じたサポート
第14回	就活サポート③	個別の就活状況に応じたサポート
第15回	前期のまとめ	社会人となるための心得、授業の振返り
第16回	前期期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	業界研究講座		担当教員	一島健	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この授業では就職活動を行う上で必要となる制作業界の知識の習得を目指す。また、就職活動を支援できるようなワークを行い、実践的なスキルの習得を目的とする。就職講座、就職対策授業等他の科目と連動し、包括的な就職支援を行う。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	%
教科書	各単元で資料の配布			副教材および 参考文献		プリント、データで配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	概要説明、現状把握を行う。
第2回	面接ロールプレイ1	現在の学生の能力の把握と共有
第3回	面接ロールプレイ2	前回のフィードバックとポイントについて
第4回	面接ロールプレイ3	面接のまとめ
第5回	制作業界について1	歴史と現状説明
第6回	制作業界について2	今後の展望
第7回	業界別書類作成1	業界別の書類作成のポイント
第8回	業界別書類作成2	業界別の書類作成の実制作
第9回	業界別ポートフォリオ1	業界別のポートフォリオのポイント
第10回	業界別ポートフォリオ2-1	ポートフォリオの添削1
第11回	業界別ポートフォリオ2-2	ポートフォリオの添削2
第12回	自己チェック1	業界別の現状分析とアドバイス1
第13回	自己チェック2	業界別の現状分析とアドバイス2
第14回	自己チェック3	業界別の現状分析とアドバイス3
第15回	まとめ	ここまでのまとめ
第16回	期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	撮影技術		担当教員	薄良美	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	基礎の復習も含め、見た写真と同じように写真を撮ることで、カメラ機の設定、光源や構図、ホワイトバランスなど、理解を深める。 また、グループワークによるチーム制作により、制作物の一連の進行の流れを掴み、目的を持つことで意図する写真を撮ることを学ぶ。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	40 %	他	10 %
教科書	オリジナル資料 写真総合(インプレスブックス)			副教材および 参考文献		プリント、参考データ 他	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	カメラの仕様、撮影の視点	撮影モード、撮影する際のポジショニング、構図など
第2回	カメラのレンズについて	一眼レズレンズについて
第3回	一眼レフカメラ トライアル①	焦点距離と撮影距離の写りの変化を見る
第4回	一眼レフカメラ トライアル②	ISO感度と絞りとシャッタースピードで露出を決める
第5回	一眼レフカメラ トライアル③	測光とホワイトバランス
第6回	実習① 小物撮影	見本の写真を参考に撮影
第7回	実習② 植物撮影	見本の写真を参考に撮影
第8回	実習③ 人物撮影	自然光で人物を撮影する
第9回	レタッチ ポートレート	フォトショップを使って、基礎的な人物のレタッチをする
第10回	グループ制作①	パンフレット制作 ラフ作成
第11回	グループ制作②	ラフに合わせた写真を撮る
第12回	グループ制作③	レタッチ & 制作
第13回	グループ制作④	制作
第14回	プレゼンテーション	成果物の発表
第15回	前期のまとめ	前期のまとめと期末試験対策
第16回	前期期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	プレゼンテーションⅡ		担当教員	川田昌史	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>本科目は、人前で話をする・発表をするためのスキル修得を主な目的とする。来たる卒業制作発表を見据え、より長い時間のプレゼンの方法、さまざまなツールの活用法についても学ぶ。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	%	課題	100 %	他	%
教科書	単元ごとに、プリントやテキスト、映像などを適宜用いる			副教材および参考文献		THE EVANGELIST、TED等	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	今までに学んだことの振り返り
第2回	自己PRプレゼン発表1	就活におけるプレゼンの技法
第3回	自己PRプレゼン発表2	内容を印象的に伝えるためには？
第4回	作品プレゼン企画1	作品の魅力を伝えるためには？
第5回	作品プレゼン企画2	作品紹介プレゼンの企画を立案する
第6回	作品プレゼン発表1	作品紹介プレゼン／発表開始
第7回	作品プレゼン発表2	作品紹介プレゼン／発表ツール
第8回	作品プレゼン発表3	作品紹介プレゼン／表現技法
第9回	作品プレゼン発表4	作品紹介プレゼン／レビュー
第10回	アイデアプレゼン企画1	イノベーションの実例
第11回	アイデアプレゼン企画2	アイデアプレゼンの企画を立案する
第12回	アイデアプレゼン発表1	アイデアプレゼン発表／発表開始
第13回	アイデアプレゼン発表2	アイデアプレゼン発表／表現技法
第14回	アイデアプレゼン発表3	アイデアプレゼン発表／レビュー
第15回	前期のまとめ	前期の内容を振り返る
第16回	期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	ポートフォリオ制作		担当教員	日比野越百・一島健	クラス	ビジュアルデザイン科2年		
期別	前期	履修コマ数	5 コマ/週	授業形態	演習	単位数	5	

授業概要	この科目は、就職活動に必要なポートフォリオを完成させる。個々の進路に必要な課題を選択して作業を行う。授業は短期集中型を設定。1フェイズを7コマに分けて、基礎・応用・実践課題の成果を繰り返し積み上げて行く。徹底的にスモールステップ、反復を繰り返し、短期間でのポートフォリオの完成を目指す。							
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。						
	評価割合	試験	%	課題	90 %	他	10 %	
教科書	單元ごとに資料の配布			副教材および参考文献		プリント、データで配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエン チャプター1-1	概要説明、基礎課題(ロゴ制作 トレース)
第2回	チャプター1-2	基礎課題 提出
第3回	チャプター1-3	応用課題(ロゴ制作 トレース2)
第4回	チャプター1-4	応用課題 提出
第5回	チャプター1-5	実践課題(ロゴ制作 オリジナル)
第6回	チャプター1-6	実践課題 提出
第7回	チャプター1 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第8回	チャプター2-1	基礎課題(Web: パナートレース、GD: シンメトリー、3DCG: ペンのモデリング1、映像: モーショングラフィック円の軌道、イラスト: 人体デッサンの基礎)
第9回	チャプター2-2	基礎課題 提出
第10回	チャプター2-3	応用課題(Web: パナートレース応用、GD: シンメトリー応用、3DCG: ペンのモデリング2、映像: モーショングラフィック四角の軌道、イラスト: 人体デッサンの基礎 手)
第11回	チャプター2-4	応用課題 提出
第12回	チャプター2-5	実践課題(Web: パナー制作、GD: シンメトリーオリジナルポスター、3DCG: ペンのモデリング3、映像: モーショングラフィック6角形の軌道、イラスト: 人体デッサンの基礎 関節)
第13回	チャプター2-6	実践課題 提出
第14回	チャプター2 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第15回	チャプター3-1	基礎課題(Web: 4種のパナー制作、GD: グリッドデザイン基礎、3DCG: マッキーのモデリング1、映像: 音との運動、イラスト: フライヤー再現)
第16回	チャプター3-2	基礎課題 提出

	講義計画	実施細目
第17回	チャプター3-3	応用課題(Web:OCのパナー制作、GD:グリッドデザイントレース、3DCG:マッキーのモデリング2、映像:音との運動とエフェクト、イラスト:フライヤーのイラストブラッシュアップ)
第18回	チャプター3-4	応用課題 提出
第19回	チャプター3-5	実践課題(Web:OCのパナー制作リサイズ、GD:グリッドデザインを用いたオリジナルデザイン、3DCG:マッキーのモデリング3仕上げ、映像:音との運動とエフェクトとキーフレーム、イラスト:フライヤーのイラストブラッシュアップとレイアウト)
第20回	チャプター3-6	実践課題 提出
第21回	チャプター3 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第22回	チャプター4-1	基礎課題(Web:CSSによる3カラムレイアウト、GD:ホワイトスペースのデザイントレース、3DCG:イメージプレーンの作成 撮影、映像:ストーリーと絵コンテ、イラスト:髪の毛の表現トレース)
第23回	チャプター4-2	基礎課題 提出
第24回	チャプター4-3	応用課題(Web:CSSによる3カラムレイアウト組み立て、GD:ホワイトスペースのデザイントレース2、3DCG:イメージプレーンの作成 合成、映像:素材づくり、イラスト:髪の毛の表現トレース2)
第25回	チャプター4-4	応用課題 提出
第26回	チャプター4-5	実践課題(Web:CSSによる3カラム仕上げ、GD:ホワイトスペースのオリジナルデザイン、3DCG:イメージプレーンの作成 配置、映像:モーション付け、イラスト:髪の毛の表現 オリジナル)
第27回	チャプター4-6	実践課題 提出
第28回	チャプター4 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第29回	チャプター5-1	基礎課題(Web:グリッドカラムレイアウトの作成方法、GD:ブランディング オリエン、3DCG:ゲームコントローラーのモデリング IPの作成、映像:ストーリーの再現、イラスト:スポーツイラスト概要説明)
第30回	チャプター5-2	基礎課題 提出
第31回	チャプター5-3	応用課題(Web:グリッドカラムレイアウトの改版したデザインモックを作成、GD:ブランディング ラフ作成、3DCG:ゲームコントローラーのモデリング 合成・配置、映像:イメージーズ、イラスト:スポーツイラスト基礎動作)
第32回	チャプター5-4	応用課題 提出
第33回	チャプター5-5	実践課題(Web:各ページをコーディングし、オリジナルとして完成、GD:ブランディング ロゴ制作、3DCG:ゲームコントローラーのモデリング、映像:コンボットについて、イラスト:スポーツイラスト基礎動作2)
第34回	チャプター5-6	実践課題 提出
第35回	チャプター5 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第36回	チャプター6-1	基礎課題(Web:オリジナルサイト1-2ページの作成、GD:モック制作 ラフ、3DCG:ゲームコントローラーのモデリング仕上げ、映像:プラグインのインストール、イラスト:タッチの違いについて)
第37回	チャプター6-2	基礎課題 提出
第38回	チャプター6-3	応用課題(Web:オリジナルサイト3-4ページの作成、GD:モック制作 合成、3DCG:ゲームコントローラーのモデリング レンダリング、映像:基礎動作について、イラスト:タッチの違い)
第39回	チャプター6-4	応用課題 提出
第40回	チャプター6-5	実践課題(Web:オリジナルサイト5ページの作成、GD:モック制作 仕上げ、3DCG:ゲームコントローラーのモデリング 撮影、映像:レクチャー1、イラスト:タッチの違い(鉛筆))
第41回	チャプター6-6	実践課題 提出
第42回	チャプター6 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第43回	チャプター7-1	基礎課題(Web:チャプター6のサイトのコーディングp1-p2、GD:段組みの研究 トレース基礎、3DCG:マウスのモデリング1-2、映像:カメラ移動について、イラスト:様々なポーズ トレース前編)
第44回	チャプター7-2	基礎課題 提出
第45回	チャプター7-3	応用課題(Web:チャプター6のサイトのコーディングp3-p4、GD:段組みの研究 トレースバリエーション制作、3DCG:マウスのモデリング3-4、映像:カメラ移動について プラグインについて、イラスト:様々なポーズ トレース後編)
第46回	チャプター7-4	応用課題 提出
第47回	チャプター7-5	実践課題(Web:チャプター6のサイトのコーディングp5仕上げ、GD:段組みの研究 オリジナル制作、3DCG:マウスのモデリング5、映像:カメラ移動について 3D空間での配置、イラスト:様々なポーズコントロールポスト)
第48回	チャプター7-6	実践課題 提出

	講義計画	実施細目
第49回	チャプター7 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第50回	チャプター8-1	基礎課題(Web:サイトのトレース、GD:ムーブマンの研究 基礎トレース、3DCG:歩行アニメーション 撮影、映像:編集について、イラスト:基礎ポーズ7点のトレース)
第51回	チャプター8-2	基礎課題 提出
第52回	チャプター8-3	応用課題(Web:モバイル版のモック作成、GD:ムーブマンの研究 パリエーション作成、3DCG:歩行アニメーション キーフレーム、映像:編集(CM1)、イラスト:写真のイラスト化)
第53回	チャプター8-4	応用課題 提出
第54回	チャプター8-5	実践課題(Web:PC版のモック作成、GD:ムーブマンの研究 オリジナル作成、3DCG:歩行アニメーション 仕上げ、映像:編集(CM2)、イラスト:写真のイラスト化仕上げ)
第55回	チャプター8-6	実践課題 提出
第56回	チャプター8 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第57回	チャプター9-1	基礎課題(Web:チャプター8のコーディング1、GD:タイポグラフィ 基礎トレース、3DCG:ジャンプアニメーション 撮影、映像:C4Dについて、イラスト:オリジナルイラストの作成 企画)
第58回	チャプター9-2	基礎課題 提出
第59回	チャプター9-3	応用課題(Web:チャプター8のコーディング2、GD:タイポグラフィ パリエーション、3DCG:ジャンプアニメーション キーフレーム、映像:C4Dについて基礎操作、イラスト:オリジナルイラストの作成 ラフ)
第60回	チャプター9-4	応用課題 提出
第61回	チャプター9-5	実践課題(Web:チャプター8のコーディング3 ブラウザチェック 仕上げ、GD:タイポグラフィ オリジナル、3DCG:ジャンプアニメーション 書き出し、映像:C4Dについて得し出し、イラスト:オリジナルイラストの作成 ラフチェック)
第62回	チャプター9-6	実践課題 提出
第63回	チャプター9 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第64回	チャプター10-1	基礎課題 PFでの表現 レイアウト
第65回	チャプター10-2	基礎課題 提出
第66回	チャプター10-3	応用課題 PFでの表現 モック
第67回	チャプター10-4	応用課題 提出
第68回	チャプター10-5	実践課題 PFでの表現 キャプション
第69回	チャプター10-6	実践課題 提出
第70回	チャプター10 まとめ	書き出し、PFへの掲載、振り返り、次回目標設定
第71回	授業のまとめ1	チャプター1-2までのブラッシュアップ、まとめ
第72回	授業のまとめ2	チャプター3-4までのブラッシュアップ、まとめ
第73回	授業のまとめ3	チャプター5-6までのブラッシュアップ、まとめ
第74回	授業のまとめ4	チャプター7-8までのブラッシュアップ、まとめ
第75回	授業のまとめ5	チャプター9-10までのブラッシュアップ、まとめ
第76回	ポートフォリオの編集1	チャプター1-2までをポートフォリオに編集する
第77回	ポートフォリオの編集2	チャプター3-4までをポートフォリオに編集する
第78回	ポートフォリオの編集3	チャプター5-6までをポートフォリオに編集する
第79回	ポートフォリオの編集4	チャプター7-10までをポートフォリオに編集する
第80回	期末提出	編集1-4までの提出、振り返り

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	Webデザイン応用		担当教員	植田勉	クラス	ビジュアルデザイン科 2年(選択)	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	ワイヤーフレームについて習熟度を高め、Web制作現場で必須となるオーサリングソフトの役割と特徴を正しく理解し、実務で必要とされる実践的な技能を身につけるとともに、コーディングの基本・応用を段階的に取り入れたWebサイトの制作を行う。また一部簡易的プログラム要素を導入し、動的表現のあるWebサイトについての意識を高める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	60 %	課題	40 %	他	%
教科書	オリジナルPPT、プリントを用意			副教材および参考文献		DreamweaverLESSンブック CC2017(ソシム)、 指定データの配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	1年次の習熟度確認、授業概要説明、参考事例の考察
第2回	Photoshop実践①	ワイヤーフレームと画像について
第3回	Photoshop実践②	画像の書き出し(スライス)について
第4回	Dreamweaver基礎①	画面構成とワークスペースのカスタマイズ、サイトの定義と管理
第5回	Dreamweaver基礎②	文章構造のマークアップ、CSSファイルの設定と記述
第6回	Dreamweaver基礎③	画像と動画の扱いについて、各リンクの設定と確認
第7回	Dreamweaver基礎④	テーブル、グラデーション、CSSフォントの実装
第8回	基礎まとめ	基本操作の振り返り、確認テスト(実技問題)の実施
第9回	Dreamweaver応用①	縦スクロール型サイトについて、画像収集と作成
第10回	Dreamweaver応用②	テンプレートカスタマイズ、スライス、サイトの定義と管理
第11回	Dreamweaver応用③	セクションタグの利用方法、div、classの応用
第12回	Dreamweaver応用④	2カラム・3カラムレイアウトの実装、仕上げ作業
第13回	Dreamweaver応用⑤	仕上げ作業、jQuery(スライドショー)の実装。課題の提出
第14回	プレゼンテーション	ここまでの成果物発表と相互評価
第15回	前期のまとめ	前期授業の振り返り、期末試験対策
第16回	前期期末試験	実技問題の実施、提出



# 授 業 計 画

No.1

授業科目	Webプログラミング		担当教員	日比野 越百	クラス	ビジュアルデザイン科 2年(選択)	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	Webコーディング基礎で学んだ知識を活かして、JavaScriptと連携を図った動的なサイトを作成出来る様にする授業。JavaScriptと連携をし易いWebのUIとなるform関連のタグの修得も目指す。JavaScriptでは言語の基礎となる変数や制御文から始め、続けてデザイナーにとって使い易くなっているjQueryを体験していく。jQueryによる動きのある、目に留まる様な楽しいサイトを作る事が出来ることを知る。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	90 %	他	10 %
教科書	なし	副教材および 参考文献		オリジナルPPT			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	情報の入力と送信1	サイト内で情報を入力、送信する為のタグを知る。
第2回	情報の入力と送信2	inputタグの種類を知り、基本的なインターフェースを知る。
第3回	情報の入力と送信3	複数行やセレクトボックスなど多様な装置を作成する。
第4回	◆課題:登録フォーム	登録フォームを美しく作成出来る様になる。
第5回	└ 制作時間	ページ構成を考え、文章をマークアップする。
第6回	└ 制作時間	CSSによるレイアウト、装飾をしていく。
第7回	└ 講評、バッファ	完成した作品のフィードバックを行う。
第8回	JavaScriptとは	JavaScriptを知り、HTMLへの組み込み方を覚える。
第9回	変数宣言とアラート	変数の概念とアラートを使った出力、デバッグを知る。
第10回	演算子と型	感覚の掴み辛い変数を練習がてら、演算子を確認する。
第11回	制御文(繰り返し)	繰り返し処理を行う制御文(for、while)を覚える。
第12回	└ 繰り返しの練習	繰り返しを何度も書いて理解を深める。
第13回	制御文(分岐)	分岐処理を行う制御文(if、switch)を覚える。
第14回	└ 分岐の練習	分岐を何度も書いて理解を深める。
第15回	イベントドリブンとハンドラ	きっかけを元にした処理を出来る様になる。
第16回	DOM	HTML、CSSの書き換えを行える様になる。

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	◆課題:制御文で商品一覧	制御文を使って商品一覧ページを作成する。
第18回	└ 制作時間	テキスト、画像を用意し基本的なマークアップを行う。
第19回	└ 制作時間	CSSを使い、1BOX分の装飾を行う。
第20回	└ 制作時間	JSを使い、繰り返しを使って生成出来る様にする。
第21回	└ 制作時間	デバッグ等の調整時間。
第22回	└ 講評、ハツファ	完成した作品のフィードバックを行う。
第23回	jQueryとは	デザイナーに特化したJSであるjQueryを知り、組込方法を知る。
第24回	jQuery入門	テキスト等の書き換えやフェードインなど簡単な操作を知る。
第25回	jQueryイベント	JS時のイベントと異なるjQueryでの書き方を確認する。
第26回	jQueryイベントの練習	イベントを駆使した様々な表現を練習する。
第27回	jQueryアニメーション	animate、delay、stopでアニメーションを付ける方法を学ぶ。
第28回	メソッドチェーン	メソッドチェーンの仕方と属性を扱う方法を知る。
第29回	jQueryアニメーションの練習	アニメーションを駆使した様々な表現を練習する。
第30回	jQuery振り返り	ここまでのまとめとしてjQueryを振り返る。
第31回	まとめ	まとめ
第32回	└ 続き	まとめ

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	モバイルサイト制作演習		担当教員	日比野 越百	クラス	ビジュアルデザイン科 2年(選択)	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	1年次で基礎的なサイトの作成方法を学んだ事を活かし、モバイルサイトを作成していきける様にしていく科目。サイトの利用者数が圧倒的に多いモバイル端末を無視する事が出来ない時代において、モバイル端末向けのコーディング方法を学んでいく。また、これまで学習してきたPC端末向けのサイトとモバイル端末向けのサイトの切り替えも行える様になっていく。HTML、CSS自体のバージョンアップも行い、現在広く使われるHTML、CSSを書ける様にする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	90 %	他	10 %
教科書	なし	副教材および参考文献		オリジナルPPT			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	コーディングの復習1	各種タグ、属性、セクタ、プロパティ等の復習。
第2回	コーディングの復習2	floatを含めたレイアウトの復習。
第3回	ポジションレイアウト	floatの様な横並びレイアウトで出来ないpositionを知る。
第4回	表示形式設定	基本的な表示の形式を変更するdisplayを知る。
第5回	HTML5の追加要素	HTML5の基本構造～追加要素を追っていく。
第6回	metaとviewport	モバイルに欠かせない幅の知識を開発者ツールを通して深める。
第7回	モバイル時代の単位	割合幅で構築していく為の様々な単位、最大、最小を確認する。
第8回	割合の中の文字サイズ	文字サイズのリセットと展開時の注意を知り、活かせる様になる。
第9回	影付けと透過	テキストやBOXへの影付けや透過を行える様になる。
第10回	変形、複数背景	角丸や移動、回転、拡大縮小を行える様になる。
第11回	二次元レイアウト	次元のレイアウトの組み方を知る。
第12回	メディアクエリと画像	次元レイアウトを効果的に使うためのクエリを使いこなす。
第13回	◆課題:メッセージカード	簡単な1画面デザインのページを作成する。
第14回	└ 制作時間	メディアクエリを使い、切り替え表示時の状態を作成していく。
第15回	└ 講評、パツファ	完成した作品のフィードバックを行う。
第16回	まとめ	まとめ

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	デザイン演習応用		担当教員	植田勉	クラス	ビジュアルデザイン科 2年(選択)	
期別	前期	履修コマ数	1コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は、商業をベースとした実践的な課題を作成する。デザイン・レイアウトのクオリティを追求するとともに、様々な広告メディア表現についての理解を深める。また、「雑誌編集」の知識と技術はページデザインソフトIn Designを使用する。作品は、マナー広告、デジタルサイネージ、雑誌デザインの3種類とし、ポートフォリオへの収録に繋げる。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	%	課題	70 %	他	30 %
教科書	オリジナルPPT、プリントを用意			副教材および参考文献		適宜プリント、指定データの配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明、メディアと表現手法、マナー広告オリエン
第2回	マナー広告導入	メディア選定とデザイン(アイデアの収束)
第3回	マナー広告基礎①	広告制作(素材)
第4回	マナー広告基礎②	広告制作(色彩計画、配置)
第5回	マナー広告応用①	デジタルサイネージ制作(素材配置、カット編集)
第6回	マナー広告応用②	デジタルサイネージ制作(スライドアニメーション、エフェクト)
第7回	マナー広告まとめ	広告、映像作品のまとめ作業
第8回	エディトリアルデザイン導入	In Designの機能と特徴、インターフェイス
第9回	エディトリアルデザイン基礎①	Illustratorとの違い、レイアウトグリッド、座標のしくみ
第10回	エディトリアルデザイン基礎②	文字、段落パネルについて
第11回	エディトリアルデザイン基礎③	マスターページ、ベースライングリッド
第12回	エディトリアルデザイン応用①	雑誌制作(オリエン、アイデアの収束)
第13回	エディトリアルデザイン応用②	雑誌制作(素材、色彩計画)
第14回	エディトリアルデザイン応用③	雑誌制作(素材、テキスト配置)
第15回	エディトリアルデザインまとめ	雑誌制作まとめ作業、前期の振り返り
第16回	前期期末試験	実技問題の実施、提出

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン応用		担当教員	山本義昭	クラス	ビジュアルデザイン科 2年(選択)	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目では過去一年間の学習経験を活かし、より高度なデッサン力を修養すべくカリキュラムを編成しました。先ず前期は素材の質感研究からの導入とし、就活事情も踏まえながらポートフォリオ収納可能な作品制作にも取り掛かります。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	10 %	課題	80 %	他	10 %
教科書	なし			副教材および参考文献		授業内で指示する	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	デッサン応用①パース技法	実習①ガイダンス・静物画・組モチーフ(様々な素材)制作開始
第2回	デッサン応用①パース技法	実習②静物画・組モチーフ(様々な素材)
第3回	デッサン応用①パース技法	実習③静物画・組モチーフ(様々な素材)
第4回	デッサン応用①パース技法	実習④静物画・組モチーフ(様々な素材)・中間講評あり
第5回	デッサン応用①パース技法	実習⑤静物画・組モチーフ(様々な素材)
第6回	デッサン応用①パース技法	実習⑥静物画・組モチーフ(様々な素材)
第7回	デッサン応用①パース技法	実習⑦静物画・組モチーフ(様々な素材)
第8回	デッサン応用①パース技法	実習⑧静物画・組モチーフ(様々な素材)完成・小評
第9回	デッサン応用②絵コンテトレーニング	実習①発想力と決断力、ユーモアの研究
第10回	デッサン応用③素材研究	実習①金属特集・各自モチーフ持ち込み可
第11回	デッサン応用③素材研究	実習②完成
第12回	デッサン応用③素材研究	実習①透明と半透明の素材特集・モチーフ持ち込み歓迎
第13回	デッサン応用③素材研究	実習②完成
第14回	デッサン応用③素材研究	実習①「水」関係特集・難易度の高い課題に挑む!
第15回	デッサン応用③素材研究	実習②完成
第16回	デッサン応用③素材研究	実習①「紙」関係特集・難易度の高い課題に挑む!

	講義計画	実施細目
第17回	デッサン応用③素材研究	実習①人物クロッキー大会・学生ローテーションモデル
第18回	デッサン応用③素材研究	実習①人物「顔」資料模写
第19回	デッサン応用④ビジネス関連講座	実習②完成
第20回	デッサン応用④ビジネス関連講座	実習①自画像「各自鏡持参」
第21回	デッサン応用⑤生き物研究	実習②自画像「各自鏡持参」
第22回	デッサン応用⑤生き物研究	実習③自画像「各自鏡持参」完成
第23回	デッサン応用⑤生き物研究	実習①人物クロッキー大会・学生ローテーションモデル
第24回	デッサン応用⑤生き物研究	実習①配布モチーフデッサン・1コマ1課題完成を目指す
第25回	デッサン応用⑤生き物研究	実習②配布モチーフデッサン・1コマ1課題完成を目指す
第26回	デッサン応用⑤生き物研究	実習①アニメ・漫画キャラクター模写
第27回	デッサン応用⑥生き物研究	実習②完成
第28回	デッサン応用⑥生き物研究	実習①プレゼン形式・実施日移動の可能性有り・全二回
第29回	デッサン応用⑥生き物研究	実習②終了
第30回	前期のまとめ①	課題の発表と相互評価
第31回	前期のまとめ②	課題の発表と相互評価
第32回	期前期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	人体構造		担当教員	山本義昭	クラス	ビジュアルデザイン科 2年(選択)	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	科目名称の通り、人体に関する様々な構造を理解し、知識と描写力の養成に重きを置く授業内容です。写実描写にこだわらず、アニメ・漫画・ゲームキャラクター等の分野を含めた幅広い表現技法を取り入れて行くのが特徴です。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	10 %	課題	80 %	他	10 %
教科書	なし			副教材および参考文献		授業内で指示する	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	デッサン制作Ⅰ人体研究	実習①ガイダンス・人体パーツ別訓練/眼・鼻・唇等
第2回	デッサン制作Ⅰ人体研究	実習②ガイダンス・人体パーツ別訓練制作
第3回	デッサン制作Ⅰ人体研究	実習③ガイダンス・人体パーツ別訓練制作・完成
第4回	クロッキー大会①	人物クロッキー・学生ローテーションモデル
第5回	デッサン制作Ⅱ人体研究	実習①ガイダンス・人体パーツ別訓練/足・腕・四肢・靴
第6回	デッサン制作Ⅱ人体研究	実習②ガイダンス・人体パーツ別訓練制作
第7回	デッサン制作Ⅱ人体研究	実習③ガイダンス・人体パーツ別訓練制作・完成
第8回	クロッキー大会②	人物クロッキー・学生ローテーションモデル
第9回	デッサン制作Ⅲ人体研究	実習①アニメ・漫画等キャラクター資料模写・全身像限定
第10回	デッサン制作Ⅲ人体研究	実習②アニメ・漫画等キャラクター資料模写・全身像限定
第11回	デッサン制作Ⅲ人体研究	実習③アニメ・漫画等キャラクター(中間講評)
第12回	デッサン制作Ⅲ人体研究	実習④アニメ・漫画等キャラクター資料模写・全身像限定
第13回	デッサン制作Ⅲ人体研究	実習⑤アニメ・漫画等キャラクター資料模写・全身像限定
第14回	デッサン制作Ⅲ人体研究	実習⑥アニメ・漫画等キャラクター完成・総評
第15回	プレゼンテーション	前期課題(成果物)の発表と相互評価
第16回	前期期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCG応用		担当教員	立木健太郎	クラス	ビジュアルデザイン科 2年(選択)	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>この科目は3DCGの基本的な制作行程の習得を目標とし、Mayaを使用して3DCGの応用技能の習得を目指した授業です。「モデリング」、「アニメーション」は応用を中心に制作方法などを学びます。ゲームオブジェクトの制作方法の基礎を中心に習得します。3DCGの作品制作では、オリジナルのイメージを制作することを目指します。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	30 %	課題	70 %	他	%
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 4			副教材および 参考文献		デモ制作、プリント、 参考作品 等	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	前期授業について 注意点
第2回	アニメーションデータ制作 I	アニメーションチュートリアル課題 解説「サンプルの解説」
第3回	アニメーションデータ制作 I	アニメーションチュートリアル課題 解説「データの作り方」
第4回	アニメーションデータ制作 I	アニメーションチュートリアル課題 解説「完成のポイント」
第5回	アニメーションの課題 I	解説「アニメーションの基本ルール①」
第6回	アニメーションの課題 I	解説「アニメーションの基本ルール②」
第7回	アニメーションの課題 I	解説「チェックポイントについて」
第8回	確認テスト	アニメーションの実技テストの実施
第9回	ポリゴンデータ制作 I	スムーズメッシュモデリング 解説「データ構成について」
第10回	ポリゴンデータ制作 I	スムーズメッシュモデリング 解説「メッシュの分割」
第11回	ポリゴンデータ制作 I	スムーズメッシュモデリング 解説「完成データについて」
第12回	スムーズメッシュの課題 I	解説「出力を意識して制作」
第13回	スムーズメッシュの課題 I	解説「出力を意識したライト、マテリアル設定」
第14回	スムーズメッシュの課題 I	解説「出力を意識したレンダリング設定」
第15回	前期のまとめ	前期授業の要点をまとめる
第16回	期末試験	期末試験の実施



# 授 業 計 画

No.1

授業科目	After Effects演習応用	担当教員	一島健	クラス	ビジュアルデザイン科2年 選択		
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目はAdobe After Effectsを使用した動画制作における技術の掘り下げを行う。大きく分けて、光表現と3D表現を中心に技術の習得と動画作品の充足を狙いとす。3Dではフォトショップ、イラストレーター、C4dとの連携を図り、より質の高い表現の基礎を学ぶ。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	各単元で資料を配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	概要説明、エフェクトの事例
第2回	課題1 光表現	インストール エフェクト機能の使用法について
第3回	課題1 光表現	パス、テキストとエフェクトについて
第4回	課題1 光表現	課題制作
第5回	課題1 光表現	課題制作と講評
第6回	課題2 立体表現A	3Dレイヤーについて
第7回	課題2 立体表現A	カメラについて カメラの違い
第8回	課題2 立体表現A	カメラについて コントローラーの付け方
第9回	課題2 立体表現A	課題制作
第10回	課題2 立体表現A	課題制作と講評
第11回	課題3 立体表現B	3Dソフトとの連携 設定とインターフェイス
第12回	課題3 立体表現B	3Dソフトとの連携 押し出し
第13回	課題3 立体表現B	3Dソフトとの連携 キーフレーム
第14回	課題3 立体表現B	課題制作
第15回	課題3 立体表現B	課題制作と講評
第16回	期末課題発表	発表会の実施