

授 業 計 画

No.1

授業科目	マインドセット		担当教員	薄良美	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・自分自身の強みや弱みを理解して、目標に向かうための手段や力を身につける。 ・成功例や失敗談などの体験談をシェアしたり、連想ロールプレイングやワークを通じて、社会人としてのルールを知り、コミュニケーションの必要性を考えるきっかけを得る。 						
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	40 %	課題	20 %	他	40 %
教科書	オリジナルテキスト			副教材および参考文献		マインドセットに関する書籍 他	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	マインドセットとは	成果を出すための心構え
第2回	社会人として働くこととは①	なんのためにのために仕事をするか なんのために親が仕事をしているのか
第3回	社会人として働くこととは②	アルバイトと正社員の違い 0から1を作る（違いを一緒に考える）
第4回	社会人として働くこととは③	学生と社会人の違いについて 社長体験ワーク
第5回	礼儀 人付き合い①	リアルコミュニケーションとSNSコミュニケーションの違い
第6回	礼儀 人付き合い②	身だしなみの必要性 一緒に働きたい人はどんな人？ 連想ゲーム
第7回	礼儀 人付き合い③	第一印象で抑える3つの項目 言葉の大切さ
第8回	マインド 強みと弱み①	ブレない自分を見つける手段 得意なこと不得意なことの棚卸し
第9回	マインド 強みと弱み②	自分にかける魔法！君のめでたい鯛を探せ！
第10回	マインド 強みと弱み③	しくじり先生 みんなのしくじり先生会
第11回	マインド 強みと弱み④	ドラマや映画、漫画から学んだ名台詞のシェア・実践していること
第12回	マインド 強みと弱み⑤	なりたい自分のフォトコラージュを作る
第13回	社会人のための基礎教養①	インプットとアウトプットのバランス
第14回	社会人のための基礎教養②	PDCAサイクル
第15回	社会人のための基礎教養③	フレームワーク
第16回	タイムカプセル郵便	未来の自分へ手紙を書こう！（期末試験）

授 業 計 画

No.1

授業科目	ディスプレイデザイン		担当教員	日比野 越百	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	1

授業概要	卒業制作と平行して進む科目。卒業制作では様々な制作物があり、自分で制作したものをどの様にディスプレイするかだけで全く異なった魅力を出す事が出来る。前半では様々な素材を知り、それらを使用した簡単な表現を実践していく。後半では卒業制作とリンクし、自ら制作しているものをどの様にディスプレイするか企画から行い、制作、完成まで行っていく。						
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		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の確認。様々な素材を知る。
第2回	紙の表情	紙が持つ様々な見え方(切る、丸める、折るなど)を知る。
第3回	◆課題:ペーパークラフト	紙を使用した構造物を作成する。
第4回	└ 課題制作時間	パーツを組み合わせて完成させる。
第5回	木ひごの表情	木ひごが持つ様々な見え方(切る、削る、折るなど)を知る。
第6回	◆課題:ワイヤーフレーム	木ひごを使用した構造物を作成する。
第7回	└ 課題制作時間	パーツを組み合わせて完成させる。
第8回	布の表情	布が持つ様々な見え方(切る、縫う、はためくなど)を知る。
第9回	◆課題:卒業制作ディスプレイ	共通制作物:ポール 各自制作物:ディスプレイ
第10回	└ 課題制作時間	ポール用データの作成
第11回	└ 課題制作時間	ポール用データの印刷、切り抜き
第12回	└ 課題制作時間	ディスプレイ用ラフスケッチ
第13回	└ 課題制作時間	ディスプレイ制作
第14回	└ 課題制作時間	ディスプレイ制作
第15回	└ 課題制作時間	ディスプレイ制作
第16回	まとめ	まとめ

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	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	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。 プレゼンテーションを行うためのさまざまな技法を実習するとともに、 学期末の卒業制作発表におけるプレゼンの企画、ツール制作を行う。						
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	%	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		TED等、各種プレゼン映像	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	前期のまとめ	前期のをおさらいを行う
第2回	オリエンテーション	後期に取り組む内容についての紹介
第3回	PRプレゼン企画	プレゼンの企画を立案する
第4回	PRプレゼン発表1	PRプレゼンの発表を行う
第5回	PRプレゼン発表2	PRプレゼンの発表を行う
第6回	PRプレゼン発表3	PRプレゼンの発表を行う
第7回	アイデアプレゼン企画	プレゼンの企画を立案する
第8回	アイデアプレゼン発表1	アイデアプレゼンの発表を行う
第9回	アイデアプレゼン発表2	アイデアプレゼンの発表を行う
第10回	アイデアプレゼン発表3	アイデアプレゼンの発表を行う
第11回	卒制プレゼン企画1	卒制プレゼンの企画、ツール制作を行う
第12回	卒制プレゼン企画2	卒制プレゼンの企画、ツール制作を行う
第13回	卒制プレゼン企画3	卒制プレゼンの企画、ツール制作を行う
第14回	卒制プレゼン企画4	卒制プレゼンの企画、ツール制作を行う
第15回	卒制プレゼン企画5	卒制プレゼンの企画、ツール制作を行う
第16回	学期のまとめ	今学期で学んだことを振り返る

授 業 計 画

No.1

授業科目	ポートフォリオ制作		担当教員	一島健	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	後期	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2年間の集大成のポートフォリオを完成させる。全体を2つの章に分けて、その時点で進路等、個々の必要なことを選択して作業に当たる。具体的には前半が企画の立案から制作、プレゼンまでを行う制作課題、後半がプレゼンテーションの資料の作り込みやポートフォリオへの掲載作業を行う。						
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	%	課題	70 %	他	30 %
教科書	各單元ごとに資料配布			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 アイデアだし。
第2回	プランニング1	下調べ。アイデアだし 媒体のプランについて。
第3回	プランニング2	企画作業
第4回	キービジュアル1	キービジュアルのアイデアだしと作成。
第5回	キービジュアル2	キービジュアル作成
第6回	制作作業	各テーマの作業を行う
第7回	制作作業	各テーマの作業を行う
第8回	制作作業	中間チェック
第9回	制作作業	修正、仕上げ作業
第10回	制作作業	修正、仕上げ作業
第11回	発表	課題のプレゼンテーション
第12回	パネル作成	卒業制作の掲載とパネルデータについて
第13回	パネル作成	制作作業
第14回	パネル作成	制作作業
第15回	パネル作成	制作作業
第16回	パネル作成	展示

授 業 計 画

No.1

授業科目	卒業制作		担当教員	植田勉、一島健、日々野超百	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	後期	履修コマ数	4 コマ/週	授業形態	演習	単位数	4

授業概要	2年間の集大成としての卒業制作作品を制作する。 テーマを『多くの人に共感を与える』作品とし、企画から制作・仕上げ作業、発表に至るまで、制作実行委員会を中心に『計画して実行』する。 作品はすべて完成品パッケージとして提出する。 事前に著作権は必ずクリアしておくこと。						
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	なし			副教材および参考文献		適宜プリント、テンプレートを配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿準備、チェック
第2回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿準備、チェック
第3回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿準備、チェック
第4回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿準備、チェック(企画Aのまとめ)
第5回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿準備、作品テーマ・コンセプトを決定
第6回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿準備、作品テーマ・コンセプトを決定
第7回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿準備、作品テーマ・コンセプトを決定
第8回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿準備、作品テーマ・コンセプトを決定
第9回	プリプロダクション①	企画A,B-決定稿の仕上げと提出
第10回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第11回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第12回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第13回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第14回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第15回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第16回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業

	講義計画	実施細目
第17回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第18回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第19回	プリプロダクション②	決定稿に沿った制作の準備作業
第20回	中間発表①	中間発表 1-9
第21回	中間発表①	中間発表 10-18
第22回	中間発表①	中間発表 19-27
第23回	中間発表①	中間発表 28-36
第24回	中間発表①	中間発表 38-45
第25回	プロダクション①	企画の進行に合わせた制作
第26回	プロダクション①	企画の進行に合わせた制作
第27回	プロダクション①	企画の進行に合わせた制作
第28回	プロダクション①	企画の進行に合わせた制作
第29回	プロダクション①	企画の進行に合わせた制作
第30回	プロダクション①	企画の進行に合わせた制作
第31回	プロダクション①	企画の進行に合わせた制作
第32回	プロダクション①	企画の進行に合わせた制作
第33回	進捗チェック1	進捗チェック 1-9
第34回	進捗チェック1	進捗チェック 10-18
第35回	進捗チェック1	進捗チェック 19-27
第36回	進捗チェック1	進捗チェック 28-36
第37回	進捗チェック1	進捗チェック 38-45
第38回	プロダクション②	企画の進行に合わせた制作
第39回	プロダクション②	企画の進行に合わせた制作
第40回	プロダクション②	企画の進行に合わせた制作
第41回	プロダクション②	企画の進行に合わせた制作
第42回	プロダクション②	企画の進行に合わせた制作
第43回	プロダクション②	企画の進行に合わせた制作
第44回	プロダクション②	企画の進行に合わせた制作
第45回	プロダクション②	企画の進行に合わせた制作
第46回	進捗チェック2	進捗チェック 1-9
第47回	進捗チェック2	進捗チェック 10-18
第48回	進捗チェック2	進捗チェック 19-27

	講 義 計 画	実 施 細 目
第49回	プロダクション③	企画の進行に合わせた制作
第50回	プロダクション③	企画の進行に合わせた制作
第51回	プロダクション③	企画の進行に合わせた制作
第52回	プロダクション③	企画の進行に合わせた制作
第53回	プロダクション③	企画の進行に合わせた制作
第54回	プロダクション③	企画の進行に合わせた制作
第55回	プロダクション③	企画の進行に合わせた制作
第56回	プロダクション③	企画の進行に合わせた制作
第57回	ポストプロダクション①	仕上げ作業、発表準備とリハーサルを行う
第58回	ポストプロダクション①	仕上げ作業、発表準備とリハーサルを行う
第59回	ポストプロダクション①	仕上げ作業、発表準備とリハーサルを行う
第60回	ポストプロダクション①	仕上げ作業、発表準備とリハーサルを行う
第61回	ポストプロダクション①	仕上げ作業、発表準備とリハーサルを行う
第62回	ポストプロダクション①	仕上げ作業、発表準備とリハーサルを行う
第63回	完成品パッケージ提出	作品と企画書をまとめて提出する
第64回	完成品パッケージ提出	作品と企画書をまとめて提出する

授 業 計 画

No.1

授業科目	MOS Excel検定		担当教員	佐久間洋	クラス	ビジュアルデザイン科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	Microsoft Office Specialist Excel 2016 の検定試験合格を目指す事を前提としたExcel2016を使用した演習授業を行う。 本試験はOffice2016の利用能力を証明する世界的な資格試験制度である。						
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	100 %	課題	%	他	%
教科書	よくわかるマスター MOS Excel 2016			副教材および 参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目ガイダンスと基本操作	概要説明、プログラムインストール、ブックの作成と移動
第2回	ワークシートやブックの作成と管理①	ワークシートやブックの書式設定、オプションと表示をカスタマイズ
第3回	ワークシートやブックの作成と管理②	保存の為のワークシートとブック設定。確認問題と解説
第4回	セルやセル範囲の作成①	セル及びセル範囲へのデータ挿入、書式設定
第5回	セルやセル範囲の作成②	セル及びセル範囲の並び替え、グループ化。確認問題と解説
第6回	テーブル作成	テーブルの作成、変更及びレコードの抽出。確認問題と解説
第7回	数式や関数の摘要①	数式、関数、条件付き論理
第8回	数式や関数の摘要②	文字列操作関数。確認問題と解説
第9回	グラフやオブジェクトの作成①	グラフの作成
第10回	グラフやオブジェクトの作成②	オブジェクトの作成。確認問題と解説
第11回	第1回模擬試験	模擬試験と解説1
第12回	第2回模擬試験	模擬試験と解説2
第13回	第3回模擬試験	模擬試験と解説3
第14回	第4回模擬試験	模擬試験と解説4
第15回	第5回模擬試験	模擬試験と解説5
第16回	期末試験	検定試験の実施

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	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>前期の習熟度をもとに、企画～設計・ワイヤーフレーム～素材収集・デザイン～コーディング・プログラムの組み込みまで、全ての工程を課題を通して行いWebデザイン、プログラム一連の流れを学ぶ。 課題では、Webプログラム演習の授業との相互連携を行い、より実践的な動的ページを制作することで、表現の幅を広げる。</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	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献		資料PPT、適宜プリント、テンプレートを用意	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	前期まとめと後期授業概要説明	グループ発表と振り返り、後期授業について
第2回	カフェサイト①	文章構造のマークアップとグループ化、CSSファイルの作成
第3回	カフェサイト②	トップページの作成と下層ページの作成
第4回	カフェサイト③	トップページの作成と下層ページの作成
第5回	カフェサイト④	下層ページの作成と編集、ページ間リンクの設定
第6回	カフェサイト⑤	下層ページの作成と編集、ページ間リンクの設定
第7回	カフェサイト⑥	最終調整、デバッグ
第8回	カフェサイト⑦	サイトの完成とデータ提出。振り返り
第9回	◆連携課題: ギャラリーページ	学校サイト内ギャラリーページのリニューアル企画について
第10回	企画制作①	学校サイト内ギャラリーページのリニューアル企画を練る
第11回	企画制作②	学校サイト内ギャラリーページのリニューアル企画を練る
第12回	企画制作③	この授業までに企画のチェックを受ける
第13回	企画制作④	企画のブラッシュアップ
第14回	企画制作⑤	企画をまとめて提出
第15回	ギャラリーページのまとめ	ギャラリーページの振り返りと相互評価を行う
第16回	期末試験	期末試験の実施

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	
期別	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	2年次前期の続きとなる授業。前期に収まっていないスクロールイベントをまずは学び、更に効果的なビジュアルエフェクトを扱える様になる。 また、これまでのCSS3とjQueryを組み合わせたWebサイトを構築出来る様になった事を活かし、Webデザイン応用の授業との相互課題に取り組む。企画から起こし、カンパを作成。独自のデザインを組んだ上で、より実践的なWebプログラミングを行っていく。						
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	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献		オリジナルPPT、オリジナル専用サイト	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の確認。作業環境構築。
第2回	JSとjQueryの復習(1)	基本的な変数の作成～制御文までの復習を行う。
第3回	JSとjQueryの復習(2)	jQueryを用いたイベントの発火の復習を行う。
第4回	JSとjQueryの復習(3)	CSS3とjQueryのアニメーションの復習を行う。
第5回	スクロール、リサイズイベント	スクロール、リサイズイベントの確認とoffsetメソッドの学習。
第6回	スクロールイベント練習	スクロール値の取得と表示を行い、offsetに活かす。
第7回	パララックス	スクロールと数値を活かしたパララックスを表現する。
第8回	◆課題:ヒストリカルアーカイブ	スクロールイベントを活かしたデジタル書庫の作成。
第9回	└ 課題制作時間	素材収集をし、デザインを検討する。
第10回	└ 課題制作時間	静的なページのコーディングを行う。
第11回	└ 課題制作時間	JS、jQueryにてイベントを追加していく。
第12回	└ 課題制作時間	完成した作品のフィードバックを行う。
第13回	ギャラリー企画(1)	学校サイト内ギャラリーページのリニューアル企画を練る。
第14回	ギャラリー企画(2)	Webプログラム演習からの観点を活かしたUIを考案する。
第15回	ギャラリー企画(3)	この授業までにチェックを受けて企画のOKをもらう。
第16回	独自UIの考察	学習済のUIを踏まえ企画を実現する為のフローを確認。

	講義計画	実施細目
第17回	独自UIの構築(1)	独自UIの相互ユーザビリティチェックを行う。
第18回	独自UIの構築(2)	独自UIに必要な要素の準備を行う。
第19回	独自UIの構築(3)	独自UIのアニメーションを実装。
第20回	独自UIの構築(4)	独自UIのアニメーションを実装。
第21回	独自UIの構築(5)	独自UIのイベント処理を実装。
第22回	独自UIの構築(6)	独自UIのイベント処理を実装。
第23回	独自UIの構築(7)	コーディングに組み込み、独自UIの調整を行う。
第24回	独自UIの構築(8)	コーディングに組み込み、独自UIの調整を行う。
第25回	中間チェック(1)	ここまでの制作物をプレゼンする。
第26回	中間チェック(2)	ここまでの制作物をプレゼンする。
第27回	チェック反映と独自エフェクト(1)	中間チェックの修正。終了次第、エフェクトを実装。
第28回	チェック反映と独自エフェクト(2)	中間チェックの修正。終了次第、エフェクトを実装。
第29回	チェック反映と独自エフェクト(3)	中間チェックの修正。終了次第、エフェクトを実装。
第30回	チェック反映と独自エフェクト(4)	中間チェックの修正。終了次第、エフェクトを実装。
第31回	期末発表と相互評価(1)	ここまでの制作物をプレゼン、相互評価を行う。
第32回	期末発表と相互評価(2)	ここまでの制作物をプレゼン、相互評価を行う。

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		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	前期のモバイルサイト制作演習の続きとなる授業。メディアクエリを使用出来る様になり、PC、スマートフォンでの表示切り替えを行える状態。モバイルならではのアクセシビリティやユーザビリティに配慮したサイトを制作していく事が出来る様になる為の科目である。スマートフォンには縦型横型での表示が出来るなど独特なインターフェースを意識する必要がある。それらを考慮したサイトを制作出来る様になっていく。						
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	オリエンテーション	自己紹介、授業内容の確認。前期の復習。
第2回	復習	メディアクエリと表示の切り替えを復習する。
第3回	ダークモード	様々なシーンで使用するモバイル端末で必要なダークモードを知る。
第4回	ポートレートとランドスケープ	スマートフォンの回転を考慮した組み方を知る。
第5回	レスポンス時代の画像	レスポンスで読込速度にも関わる画像の扱い方を知る。
第6回	◆課題: 展示会の案内	ダークモードを活かしたサイトデザインを行う。
第7回	└ 課題制作時間	ベースとなるマークアップを行う。
第8回	└ 課題制作時間	ポートレート向きのデザインを行う。
第9回	└ 課題制作時間	ランドスケープ向きのデザインを行う。
第10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11回	Bootstrap入門	Bootstrapのグリッドシステムに触れてみる。
第12回	Bootstrapの表	見易い表を簡単に制作してみる。
第13回	Bootstrapでフォーム	整った美しいフォームを簡単に作成してみる。
第14回	◆課題: 緊急アンケート	Bootstrapを使った簡単なフォームを作成する。
第15回	└ 課題制作時間	様々なフォームの部品を使い独自アンケートにする。
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	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は実践的な制作課題を中心に、複数のツール展開を行う。また、提出データも完全データでの提出とし、現場で必須とされるデータ作成についても学ぶ。学期末にはプレゼン資料の作成方法を講義し、企画から発表の一連の流れを学ぶ。						
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	%	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし	副教材および 参考文献		参考作品、プリント、 適宜データを配布			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	ポートフォリオのまとめについて。制作業界の話
第2回	プランニング①	下調べ、調査、アイデアについて
第3回	プランニング②	各媒体のプランニング作業
第4回	プランニング③	企画にまとめる
第5回	キービジュアル①	キービジュアルのアイデアだしと作成
第6回	キービジュアル②	キービジュアルの完成
第7回	パッケージプラン①	パッケージデザインについて
第8回	パッケージプラン②	パッケージデザイン作業
第9回	パッケージプラン③	パッケージデザイン作業
第10回	パッケージプラン④	進捗チェック
第11回	パッケージプラン⑤	修正、仕上げ作業
第12回	パッケージプラン⑥	仕上げ作業、モック制作、撮影
第13回	プレゼン資料①	解説「見やすいプレゼン資料」について
第14回	プレゼン資料②	解説「プレゼン資料のまとめ方」について
第15回	プレゼン資料③	プレゼン資料をまとめて、発表リハーサルを行う
第16回	プレゼンテーション	期末発表と相互評価、振り返り

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	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目ではデッサンの概念を大切にしつつ、幅広い表現技巧を試みる実験的な授業を含めています。例えば着彩実習では、通常の鉛筆描写力が問われるのは必至ですが、独創的かつ意欲的な作品がたくさん誕生する事を期待しています。						
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		配布資料・参考作品			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	人物クロッキー①応用編	実習①動く対象を観察し形を捉える、人・動物・建物・風景
第2回	ミニカレンダー制作1	実習①ガイダンス: 昨年の反省をふまえながら議論
第3回	ミニカレンダー制作2	実習②素材・形式・サイズ・発行部数・フォント・文字体の決定等
第4回	ミニカレンダー制作3	実習③レイアウト等の決定、下図製作開始、PC持込可
第5回	ミニカレンダー制作4	実習④中間進捗報告会実施
第6回	ミニカレンダー制作5	実習⑤制作継続
第7回	ミニカレンダー制作6	実習⑥完成・小評
第8回	人物クロッキー②応用編	実習①第1回細目に加え、制作フィールドを学園キャンパスに拡大
第9回	細密描写研究1	実習①概説: テーマ「生命の重さ」モチーフは植物・詳細未定
第10回	細密描写研究2	実習②制作継続・小サイズ画用紙使用・中間小評
第11回	細密描写研究3	実習③制作継続・額装の可能性あり
第12回	細密描写研究4	実習④完成・小評
第13回	絵手紙制作1	実習①概説: 画材確認・スマホPC持参可・参考作品掲示
第14回	絵手紙制作2	実習②消しゴム印の制作(落款)
第15回	絵手紙制作3	実習③完成・小評
第16回	動物大好き! 1	実習①概説: 額装・贈答用・画用紙サイズ未定・資料各自持参

	講義計画	実施細目
第17回	動物大好き! 2	実習②制作
第18回	動物大好き! 3	実習③制作・プレゼントする意識を再確認
第19回	動物大好き! 4	実習④中間進捗報告会・購入額縁検討
第20回	動物大好き! 5	実習⑤制作
第21回	動物大好き! 6	実習⑥完成・額装・小評
第22回	コラージュ技法に挑戦1	実習①概説:使用画材説明・参考作品資料
第23回	コラージュ技法に挑戦2	実習②エスキース・下描きのチェック
第24回	コラージュ技法に挑戦3	実習③完成・小評
第25回	中間講評会	進捗状況確認・補筆作業・人体他クロッキー会
第26回	私のリスペクトする人物1	実習①概説:使用画材説明・参考作品掲示・資料各自持参
第27回	私のリスペクトする人物2	実習②エスキース完成後本作の制作
第28回	私のリスペクトする人物3	実習③本作の制作
第29回	私のリスペクトする人物4	実習④中間進捗報告会・寄贈作品受付開始
第30回	私のリスペクトする人物5	実習⑤制作・コンセプトを文章化し提出する
第31回	私のリスペクトする人物6	実習⑥完成・学期末総評
第32回	後期期末試験	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	山本喜昭	クラス	ビジュアルデザイン科 2年(選択)	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>前期で学んだ美術解剖分野の概説から得た基礎知識をもとに、後期ではより具体的な構造を理解しながら具象表現・抽象表現の両方を可能とする描写力の獲得を目指す。ただし、写実的領域よりも、CG方面の作業に直接有益な技量の習得に重きをおくものとする。また、構造を理解しながら各部位をデフォルメ出来る機転や創造力修得もこの科目の中で求めていく。</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	20 %	課題	70 %	他	10 %
教科書	なし	副教材および参考文献		配布プリント等、随時授業内で指示する。			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	人体部位のデフォルメ研究①	アニメ・ゲーム・漫画の世界から資料を収集しながら研究する
第2回	人体部位のデフォルメ研究②	模写から自己制作(創作)
第3回	人体部位のデフォルメ研究③	エスキースから本作へ。高質の用紙を用いて着色も視野に入れていく。
第4回	人体部位のデフォルメ研究④	完成・講評会実施予定。
第5回	人体から動物へ①	人体との差異を選出した動物の資料をもとに概説。
第6回	人体から動物へ②	人類の発生と起源、動物・哺乳類との関わりを考える
第7回	人体から動物へ③	進捗状況報告会(プレゼン形式)・継続制作
第8回	人体から動物へ④	完成、講評会、自己分析(学生によるプレゼン形式)
第9回	人体構造スケルトン描写演習①	透視資料による描写技巧で細部の世界を観察する。
第10回	人体構造スケルトン描写演習②	全体像から各部位へ迫る。
第11回	人体構造スケルトン描写演習③	着色とデッサンの表現を自由選択
第12回	自由制作(大作を含む)①	総合的な学習の成果を問う制作課題。
第13回	自由制作(大作を含む)②	安価でもよいので額装をもって完成とする
第14回	自由制作(大作を含む)③	途中経過進捗報告会(プレゼン形式)
第15回	自由制作(大作を含む)④	総評・作品の自己分析(プレゼン形式)
第16回	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	後期	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、3DCGの基本的な制作工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」の基礎を中心に、制作方法などを学びます。ショートムービーの作品制作では、オリジナルのイメージを制作し、最後の週でプレゼンを行います。						
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	%	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献		資料PPT、適宜プリント、テンプレートを用意	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	授業について、制作の注意点
第2回	キャラクターの制作①	ローポリゴンキャラ(テクスチャ作業解説)
第3回	キャラクターの制作②	ローポリゴンキャラ(テクスチャ作業解説)
第4回	キャラクターの制作③	ローポリゴンキャラ(テクスチャ作業解説)
第5回	キャラクターの制作④	ローポリゴンキャラ(テクスチャ作業解説)
第6回	Mayaのツール解説①	HumanIKの説明
第7回	Mayaのツール解説②	スキンウエイトの説明
第8回	Mayaのツール解説③	一連のアニメーションの説明
第9回	Mayaのツール解説④	動画レンダリングの説明
第10回	ショートムービー制作①	アイデア出し、絵コンテの作成
第11回	ショートムービー制作②	制作作業、チェック
第12回	ショートムービー制作③	中間チェック、修正作業
第13回	ショートムービー制作④	制作作業、ブラッシュアップ
第14回	ショートムービー制作⑤	制作作業、ブラッシュアップ
第15回	ショートムービー制作のまとめ	制作作業のまとめ、発表リハーサル
第16回	期末発表	ショートムービーの発表と相互評価を行う

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年選抜	
期別	後期	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、3D表現と合成を中心に技術の習得と動画作品の充足を狙いとす。3Dでは他のソフトとの連携を図り、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	%	課題	70 %	他	30 %
教科書	单元ごとに資料配布			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
第2回	課題1 立体表現A	3Dソフトとの連携
第3回	課題1 立体表現A	3Dソフトとの連携
第4回	課題1 立体表現A	3Dソフトとの連携
第5回	課題1 立体表現A	課題制作
第6回	課題1 立体表現A	課題制作
第7回	課題1 立体表現A	課題制作
第8回	課題1 立体表現A	講評
第9回	課題2 合成	合成のテクニックについて
第10回	課題2 合成	合成のテクニックについて
第11回	課題2 合成	合成のテクニックについて
第12回	課題2 合成	合成のテクニックについて
第13回	課題2 合成	課題制作
第14回	課題2 合成	課題制作
第15回	課題2 合成	課題制作
第16回	期末課題	期末課題の講評