

授 業 計 画

No.1

授業科目	業界研究実践		担当教員	植田 勉	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	この科目は制作業界、各企業、各職種、求められる人材像について再度理解を深め、就職活動を支援できるワークを中心に行う。書類作成から実際にオンライン面接を想定した面接練習、ポートフォリオ添削など、個別とグループでのアウトプットを多くし内定獲得に繋げる。						
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	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT、映像教材 プリント、サンプルデータを配布		

	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。就職活動所作おさらい
第2回	業界研究①	業界研究(特別講義:株式会社クロコ様)
第3回	業界研究②	主要制作業界の歴史と展望、企業研究のポイント
第4回	業界別書類作成①	主要制作業界向け書類作成のポイント
第5回	業界別書類作成②	書類制作ワーク、チェック
第6回	業界別書類作成③	書類制作ワーク、まとめ
第7回	業界別就活実践①	オンラインを活用した印象に残るPR方法
第8回	業界別就活実践②	ポートフォリオ(オンラインプレゼン)-1班のフィードバック、効果測定
第9回	業界別就活実践③	ポートフォリオ(オンラインプレゼン)-2班のフィードバック、効果測定
第10回	業界別就活実践④	ポートフォリオ(オンラインプレゼン)-3班のフィードバック、効果測定
第11回	業界別就活実践⑤	業界別就活実践の振り返り、まとめ
第12回	就職対策①	ポートフォリオ添削、企業斡旋-1
第13回	就職対策②	ポートフォリオ添削、企業斡旋-2
第14回	就職対策③	グループコミュニケーション、企業斡旋-3
第15回	就職対策④	グループコミュニケーション、企業斡旋-4
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	制作フレームワーク	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	講義	単位数	2

授業概要	この授業では実際の制作の一連の流れを学ぶ。各フローのポイント、注意点、テクニックをインプットすることで汎用性の高い制作技術の獲得を知識面からフォローを目的とする。実践的な題材を利用することで実用的な経験値の蓄積も狙っていく。						
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	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	单元ごとに、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		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(/)	ヒアリング段階のポイント1	事前準備のポイントリサーチ
第3回(/)	ヒアリング段階のポイント2	クライアントとのコミュニケーション
第4回(/)	ヒアリング段階のポイント3	ヒアリングの際の注意点
第5回(/)	企画作成段階のポイント1	要件の整理、分析
第6回(/)	企画作成段階のポイント2	問題点の洗い出し
第7回(/)	企画作成段階のポイント3	方向性の模索、アイデア収集
第8回(/)	企画作成段階のポイント4	コンセプトデザイン
第9回(/)	提案段階のポイント1	提案の戦略
第10回(/)	提案段階のポイント2	情報公開の順番
第11回(/)	提案段階のポイント3	再提案について
第12回(/)	過去の事例に学ぶ1	実例をもとにロールプレイと解説 ヒアリング編
第13回(/)	過去の事例に学ぶ2	実例をもとにロールプレイと解説 企画編
第14回(/)	過去の事例に学ぶ3	実例をもとにロールプレイと解説 提案編
第15回(/)	まとめ	ここまでのまとめ
第16回(/)	期末試験	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	クリエイタービュー	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	講義	単位数	2

授業概要	この授業ではクリエイターの視点に立った考え方でニュースや業界情報を学んでいく。普遍的な美術史から最新のテクノロジーをダイジェストで学び、視野の広い人材の育成を狙う。 課外授業とも連動して生きた教材と経験値の獲得を目的とする						
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	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	单元ごとに、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		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(/)	美術史1	表現の発祥
第3回(/)	美術史2	表現の進化
第4回(/)	美術史3	表現の多様性
第5回(/)	美術史4	表現の現在
第6回(/)	デザイン史1	デザインの発祥
第7回(/)	デザイン史2	デザインの分岐
第8回(/)	デザイン史3	現在のデザイン
第9回(/)	デザイン史4	デザインの未来
第10回(/)	デザインニュース 時事1	時事的なトピックスを紐解く ケース1
第11回(/)	デザインニュース 時事2	時事的なトピックスを紐解く ケース2
第12回(/)	デザインニュース 時事3	時事的なトピックスを紐解く ケース3
第13回(/)	デザインニュース 時事4	時事的なトピックスを紐解く ケース4
第14回(/)	デザインニュース 時事5	時事的なトピックスを紐解く ケース5
第15回(/)	まとめ	ここまでのまとめ
第16回(/)	期末試験	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	メディアプランニング		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	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	これまでのメディアプランニングの授業を通して身に付けた企画力を活かし、卒業制作の企画を題材に組み立てていく実践的な科目。何故その作品が必要なのか、誰に向けてのものなのか、ブレない軸を据える事で迷いの無い制作を行える様にしていく。また、スケジュールの管理や予算管理などまで行う事で、スムーズに職務に就ける様な力を身に付けていく。ブランディングの知識、作品の演出をどうすべきかも併せて、卒業制作の完成度を高める。						
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	0 %	課題	60 %	他	40 %
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	授業内容の確認と卒業制作について確認。
第2回	企画立案	ターゲットとコンセプトについてアイデアをまとめる。
第3回	スケジュール	完パケまでのスケジュール確認とガントチャート制作。
第4回	企画案修正	戻された企画案を確認・修正していく。
第5回	決定稿について	決定稿の仕様を確認し、二稿から展開する。
第6回	決定稿修正	最終確認、修正を行い、印刷して提出する。
第7回	作品の演出	どの様に作品を演出すべきか、考えるべき事を知る。
第8回	素材と構造	様々な素材と構造の知識を確認する。
第9回	演出詳細	改めて自分の制作物を噛み砕き、演出方法を考える。
第10回	スケジュールと予算	いつまでに何が必要で購入すべきものを洗い出す。
第11回	◆課題: 演出ステージ	プレゼンを行う為の準備を行う。
第12回	└ 制作時間(脚本)	プレゼンのシナリオをまとめ、発表に向けて準備する。
第13回	└ 制作時間(舞台1)	プレゼンを行う為の舞台の土台を制作する。
第14回	└ 制作時間(舞台2)	プレゼンを行う為の舞台の装飾を制作する。
第15回	授業の振り返り	授業内容の確認と卒業制作についてまとめる。
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	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
					2

授業概要	これまでのメディアプランニングの授業を通して身に付けた企画力を活かし、卒業制作の企画を題材に組み立てていく実践的な科目。何故その作品が必要なのか、誰に向けてのものなのか、ブレない軸を据える事で迷いの無い制作を行える様にしていく。また、スケジュールの管理や予算管理などまで行う事で、スムーズに職務に就ける様な力を身に付けていく。ブランディングの知識、作品の演出をどうすべきかも併せて、卒業制作の完成度を高める。					
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	0 %	課題	60 %	他
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	授業内容の確認と卒業制作について確認。
第2回	企画立案	ターゲットとコンセプトについてアイデアをまとめる。
第3回	スケジュール	完パケまでのスケジュール確認とガントチャート制作。
第4回	企画案修正	戻された企画案を確認・修正していく。
第5回	決定稿について	決定稿の仕様を確認し、二稿から展開する。
第6回	決定稿修正	最終確認、修正を行い、印刷して提出する。
第7回	作品の演出	どの様に作品を演出すべきか、考えるべき事を知る。
第8回	素材と構造	様々な素材と構造の知識を確認する。
第9回	演出詳細	改めて自分の制作物を噛み砕き、演出方法を考える。
第10回	スケジュールと予算	いつまでに何が必要で購入すべきものを洗い出す。
第11回	◆課題: 演出ステージ	プレゼンを行う為の準備を行う。
第12回	└ 制作時間(脚本)	プレゼンのシナリオをまとめ、発表に向けて準備する。
第13回	└ 制作時間(舞台)	プレゼンを行う為の舞台を制作する。
第14回	◆課題: プレゼン(前半)	実際の作品を用い、プレゼン(前半)を行う。
第15回	└ 制作時間(後半)	実際の作品を用い、プレゼン(後半)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	メディアプランニング実践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	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、前期メディアプランニング実践Ⅰからの続きとして、学校をクライアントとして考え、実際の広報活動に役立つプランを考え制作を行う。現場のリサーチ、スケジュール立案、メディア選定を個々に行い、成果物を提案する。学期末に学校担当者にプレゼンテーションを行い評価をうける。成果物は修正を行い、完パケとして納品する。						
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	70 %	他	30 %
教科書	個々で必要に応じ、購入する場合もある			副教材および参考文献	オリジナルPPT 適宜プリント、データを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	前期の総括と振り返り	plan_1、2の相互鑑賞・講評会
第2回	plan_3:オリエンテーション	plan_3概要説明、リサーチ、スケジュール
第3回	plan_3:企画-1	企画、リサーチ、アイデア出し。チェック-1(1~16)
第4回	plan_3:企画-2	企画、リサーチ、アイデア出し。チェック-2(17~31)
第5回	plan_3:企画-3	企画、リサーチ、アイデア出し。チェック-3(32~46)
第6回	plan_3:プリプロダクション-1	制作コンセプト、アイデア、スケジュールを基に素材検証
第7回	plan_3:プリプロダクション-2	制作コンセプト、アイデア、スケジュールを基に素材仮制作
第8回	plan_3:プロダクション-1	本制作-1(色彩計画、ラフデザイン)
第9回	plan_3:プロダクション-2	本制作-2(本構成と展開)、進捗チェック-1
第10回	plan_3:プロダクション-3	本制作-3(ブラッシュアップ)、進捗チェック-2
第11回	plan_3:プロダクション-4	仕上げ作業-1(成型、加工)
第12回	plan_3:プロダクション-5	仕上げ作業-2(成型、加工)
第13回	plan_3:成果物評価-1	成果物発表-1:講評・相互評価(1-16)
第14回	plan_3:成果物評価-2	成果物発表-2:講評・相互評価(17-32)
第15回	plan_3:成果物評価-3	成果物発表-3:講評・相互評価(33-46)、完パケ提出
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	植田 勉	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	この科目は前半、引き続き継続している就職活動や就業後の技術向上のために、現作品の取りまとめとブラッシュアップ、また必要に応じて新規制作を個々の進路に合わせて制作していく。後半は作品をフォローするツールや作品集のデザイン・編集を行う過程で手元に残る出力された作品を作り上げることを目標とする。						
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	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	なし	副教材および参考文献			適宜プリント、サンプルデータ 個々でテキストを用意する場合もある		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション-1	概要説明・スケジュール
第2回	アイデア出し	大きな方向性のアイデア出し
第3回	ラフデザイン	ラフデザインの作成
第4回	中間チェック	各自の現段階をチェック・修正
第5回	本制作1	表1-表4
第6回	本制作2	ページ展開1
第7回	本制作3	ページ展開2
第8回	本制作4	ページ展開3
第9回	入稿に向けたチェック1	チェックと修正1
第10回	入稿に向けたチェック2	チェックと修正2
第11回	仕上げ、入稿作業	入稿作業・成形
第12回	学校広報用ツール企画1	動画でのアプローチ、企画立案1
第13回	学校広報用ツール企画2	動画でのアプローチ、企画立案2
第14回	学校広報用ツール制作1	動画でのアプローチ、企画制作1
第15回	学校広報用ツール制作2	動画でのアプローチ、企画制作2
第16回	仕上げ、書き出し作業	書き出し、納品

	講義計画	実施細目
第17回	動画でのアプローチ方法-6	完パケ提出(調整と書き出し)、Chapter-4の内容説明
第18回	Chapter-4-1	基礎課題制作(GD:コラージュデザイン模写、Web:スキューモーフィズムレイアウト模写、3DCG:武器モデル選択・完全再現、映像:フォトムービー)、チェック①
第19回	Chapter-4-2	基礎課題 提出
第20回	Chapter-4-3	基礎・応用課題制作(GD:コラージュオリジナルA、Web:スキューモーフィズムレイアウト模写、3DCG:武器モデル選択・完全再現、映像:フォトムービー)、チェック②
第21回	Chapter-4-4	応用課題 提出
第22回	Chapter-4-5	基礎・実践課題制作(GD:コラージュオリジナルA、Web:スキューモーフィズムコーディング、3DCG:武器モデル選択・完全再現、映像:フォトムービー)、チェック③
第23回	Chapter-4-6	基礎・実践課題制作(GD:コラージュオリジナルB、Web:スキューモーフィズムコーディング、3DCG:武器モデル選択・完全再現、映像:フォトムービー)、チェック④
第24回	Chapter-4-7	基礎・実践課題制作(GD:コラージュオリジナルB、Web:スキューモーフィズムコーディング、3DCG:武器モデル選択・完全再現、映像:フォトムービー)、チェック⑤
第25回	Chapter-4-8	基礎、実践課題 提出
第26回	Chapter-4:まとめ	書き出し、PFへの掲載。全課題内容の振り返り
第27回	授業のまとめ-1	ブラッシュアップ(掲載作品の見直し、修正作業) チェック-1
第28回	授業のまとめ-2	ブラッシュアップ(掲載作品の見直し、修正作業) チェック-2
第29回	授業のまとめ-3	ポートフォリオ提出(データ、プリント用ファイルにまとめる)
第30回	期末鑑賞・講評会-1	ポートフォリオ相互鑑賞・講評会
第31回	期末鑑賞・講評会-2	ポートフォリオ相互鑑賞・講評会
第32回	期末試験	基礎試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	産学協同グループワーク		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	この授業ではクライアントからの要望を分析し、使用するツールを実制作し、ヒアリングから企画、制作、納品の工程を経験する。これによりリアリティのある制作、制作物への責任を意識できることを目標とする。エンドユーザーを直に観察し、リアクションを分析して自身の制作能力の改善につなげていく。						
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	70 %	他	30 %
教科書	なし	副教材および参考文献		適宜PDF等を配布			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	概要説明
第2回(/)	課題A プリプロダクション1	制作物と方向性を計画する。
第3回(/)	課題A プリプロダクション2	制作物と方向性を決定する。
第4回(/)	課題A プリプロダクション3	絵コンテ・サムネールの作成
第5回(/)	課題A プリプロダクション4	企画の完成 企画発表
第6回(/)	課題A プロダクション1	素材リストの作成と素材作成
第7回(/)	課題A プロダクション2	サンプル作成
第8回(/)	課題A プロダクション3	素材のベースを作成する。
第9回(/)	課題A プロダクション4	素材の部品を作成する。
第10回(/)	課題A プロダクション5	バリエーションの検討を行う。
第11回(/)	課題A プロダクション6	最終形態を想定した仮出力を行う。
第12回(/)	進捗報告1	進捗チェックと計画の修正
第13回(/)	課題A ポストプロダクション1	コンポジット作業
第14回(/)	課題A ポストプロダクション2	効果音・BGMの検討
第15回(/)	課題A ポストプロダクション3	編集作業 粗編集
第16回(/)	期末課題の提出	チェックと修正

授 業 計 画

No.1

授業科目	卒業制作		担当教員	植田・日比野・一島	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。個々の学生が目指した企業での実制作や心を豊かにする為の趣味など、これまでに学んできた事を活かして実現する。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、『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。						
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	50 %	他	50 %
教科書	なし	副教材および参考文献		各科目テキスト、Webサイト等			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	概要説明・コンセプトメイキング
第2回	プリプロダクション1	制作時間とテクニックを考慮した作品を考える
第3回	プリプロダクション2	作品テーマ・コンセプトを決定する
第4回	プリプロダクション3	作品とスケジュールを考慮して組み立てる
第5回	プリプロダクション4	個別チェック(no1-15) 修正
第6回	プリプロダクション5	個別チェック(no16-30) 修正
第7回	プリプロダクション6	個別チェック(no31-45) 修正
第8回	コンセプトシート提出	コンセプト完成
第9回	プリプロダクション7	プロトタイピング1【計画】
第10回	プリプロダクション8	プロトタイピング2【実施】試作品の制作
第11回	プリプロダクション9	プロトタイピング3【検証】制作方法の検証
第12回	プリプロダクション10	プロトタイピング3【完了】試作品の完成
第13回	プリプロダクション11	企画書の作成:コンセプトシートを企画書に落とし込む
第14回	プリプロダクション12	企画書の作成:プロトタイピングの結果を企画書に落とし込む
第15回	プリプロダクション13	企画書の仕上げ
第16回	企画書完成	決定稿の提出・企画発表

	講義計画	実施細目
第17回	プロダクション1-1	工程1 サムネール作成
第18回	プロダクション1-2	工程1 サムネールチェックとラフ作成
第19回	プロダクション1-3	工程1 ラフ作成・チェック
第20回	プロダクション1-4	工程1 成果物の提出
第21回	プロダクション1-5	工程2 工程1のフィードバック
第22回	プロダクション1-6	工程2 素材作成
第23回	プロダクション1-7	工程2 素材作成と調整
第24回	プロダクション1-8	工程2 成果物の提出
第25回	プロダクション1-9	計画・スケジュール見直し、メンテナンス
第26回	プロダクション1-10	工程3 仮組
第27回	プロダクション1-11	工程3 仮組チェック・修正
第28回	プロダクション1-12	工程3 仮組のバリエーション
第29回	プロダクション1-13	工程3 成果物の提出
第30回	プロダクション1-14	中間発表に向けて準備
第31回	プロダクション1-15	中間発表に向けて資料作成
第32回	中間発表1	各自進捗の報告
第33回	プロダクション2-1	工程4 中間発表を踏まえて計画・スケジュール調整
第34回	プロダクション2-2	工程4 修正作業
第35回	プロダクション2-3	工程4 新規素材の作成
第36回	プロダクション2-4	工程4 成果物の提出
第37回	プロダクション2-5	工程5 コンポジット 素材の組み合わせ 画像
第38回	プロダクション2-6	工程5 コンポジット 素材の組み合わせ 音
第39回	プロダクション2-7	工程5 コンポジット 素材の組み合わせ 全体調整
第40回	プロダクション2-8	中間発表に向けて準備
第41回	プロダクション2-9	中間発表に向けて資料作成
第42回	中間発表2-1	工程6 Aグループ中間チェック
第43回	中間発表2-2	工程6 Bグループ中間チェック
第44回	中間発表2-3	工程6 Cグループ中間チェック
第45回	ポストプロダクション1-1	工程10 企画演出効果の検討 アイデアだし
第46回	ポストプロダクション1-2	工程10 企画演出効果の検証1 現地で実験
第47回	ポストプロダクション1-3	工程10 企画演出効果の検証2 調整
第48回	ポストプロダクション1-4	工程10 企画演出効果の中間チェック

	講 義 計 画	実 施 細 目
第49回	ポストプロダクション2-1	工程11 個々へのフィードバック
第50回	ポストプロダクション2-2	工程11 最終調整
第51回	ポストプロダクション2-3	工程11 予備日・実行委員会への報告
第52回	展示・作品集制作1	原稿制作
第53回	展示・作品集制作2	入稿作業
第54回	展示・作品集制作3	出力・成形
第55回	発表準備1	卒業制作委員会を中心に発表の準備を行う リハーサルA班
第56回	発表準備2	卒業制作委員会を中心に発表の準備を行う リハーサルB班
第57回	発表準備3	卒業制作委員会を中心に発表の準備を行う リハーサルC班
第58回	発表準備4	卒業制作委員会を中心に発表の準備を行う リハーサルD班
第59回	発表準備5	卒業制作委員会を中心に発表の準備を行う 演出
第60回	発表準備6	卒業制作委員会を中心に発表の準備を行う 全体調整
第61回	発表準備7	卒業制作委員会を中心に発表の準備を行う 全体調整
第62回	完成品パッケージ提出1	作品と企画書をまとめて提出する
第63回	完成品パッケージ提出2	作品と企画書をまとめて提出する
第64回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webデザイン応用		担当教員	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	これまでに身に付けたPhotoshop、Illustratorやコーディングの知識を活かして、架空のイベントサイトを制作する科目。また、モバイルサイト制作の科目と連動をし、企画からデザインからコーディングまでを行い完成させていく。これまでのサイト制作をする上での全知識を活かした集大成を作成する。						
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	ワイヤーフレーム復習	メディアクエリを踏まえたワイヤーフレームを組む。
第2回	デザインカンブ復習	メディアクエリを踏まえたデザインカンブ制作と書き出し。
第3回	SPコーディング復習	SPのコーディングを行う。
第4回	PCコーディング復習	メディアクエリを使用し、PC用のコーディングを行う。
第5回	◆課題: イベント企画	メディアプランニングの内容を活かし、企画をまとめる。
第6回	└ 制作時間(マップ)	サイト、ディレクトリマップの制作をする。
第7回	└ 制作時間(SPWF)	SPのワイヤーフレーム制作を行う。
第8回	└ 制作時間(PCWF)	PCのワイヤーフレーム制作を行う。
第9回	└ プロトタイピング	制作されたワイヤーフレームを元に相互チェックを行う。
第10回	◆課題: イベントサイト	イベントサイトのデザインカンブを作成する。
第11回	└ 制作時間(素材1)	課題内で使用するロゴや画像を作成。
第12回	└ 制作時間(素材2)	課題内で使用する背景やフレームの素材を作成。
第13回	└ 制作時間(SPDC)	SP向けのデザインカンブを完成させる。
第14回	└ 制作時間(PCDC)	PCカンブに再配置をしていく。
第15回	└ 制作時間(書出)	制作したものを書き出して、はめ込める様にする。
第16回	アップロード、講評	実際にオンラインへアップロードし、相互チェックを行う。

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	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>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。モバイル向けのコードの組み方やレイアウト、画像の扱い方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。</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	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	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2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3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4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5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6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7回	モバイルレイアウト	モバイルならではのレイアウト事情について知る。
第8回	バーガーメニュー	JSを使ったモバイルならではのバーガーメニューを学ぶ。
第9回	アコーディオン	JSでのtoggleとslide、HTMLのdetailsとsummaryを知る。
第10回	◆課題: イベント情報ページ	レスポンスに対応したイベント情報を掲載したサイトを制作する。
第11回	└ 制作時間(SP1)	SP向けのワイヤーフレーム(FV)を再現する。
第12回	└ 制作時間(SP2)	SP向けのワイヤーフレーム(メインコンテンツ)を再現する。
第13回	└ 制作時間(SP3)	SP向けのワイヤーフレーム(フッタ)を再現する。
第14回	└ 制作時間(PC)	メディアクエリを使用し、レスポンス対応する。
第15回	└ 制作時間(jQuery1)	バーガーメニュー、アコーディオンの実装を行う。
第16回	└ 制作時間(jQuery2)	モーダルの実装を行い、完成させる。

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン応用Ⅱ		担当教員	山本喜昭	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	後期では”与えられた時間内にどれだけの成果を達成出来たか”に重要点をおき指導展開していきます。これは学生が社会に出て以降、様々な場面において作業効率を如何に意識しながら対応出来るか。ここで学び苦しんだ経験を存分に活かして欲しい願いから以下のプログラムを組んだものです。						
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	20 %	課題	70 %	他	10 %
教科書	なし	副教材および参考文献		随時授業内で指示する			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ミニカレンダー制作①	第一回会議、レジュメ配布、会議進行手順基本を学ぶ
第2回	ミニカレンダー制作②	昨年度事例報告、OB参考作品鑑賞、エスキース開始
第3回	ミニカレンダー制作③	第二回会議、制作チームの設置を検討
第4回	ミニカレンダー制作④	コンセプト・技法・下図(エスキース)プレゼンから本作へ
第5回	ミニカレンダー制作⑤	継続作業、第3回会議、学園祭発表での役割担当の決定
第6回	ミニカレンダー制作⑥	完成、総評、お披露目会(室内展示)各一部提出義務
第7回	人物クロッキー大会	様々なポーズを研究、絵コンテトレーニングを含む
第8回	一コマ一点作品訓練①	完成度を高める為に効率よい作業展開を意識して
第9回	一コマ一点作品訓練②	生命の営みを感じるモチーフ
第10回	一コマ一点作品訓練③	金属系モチーフ特集
第11回	リスペクトする人物像①	事前資料の準備、エスキース開始
第12回	リスペクトする人物像②	エスキースから本作へ
第13回	リスペクトする人物像③	進捗状況報告プレゼン
第14回	リスペクトする人物像④	継続作業
第15回	リスペクトする人物像⑤	完成。総評
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Ⅱ		担当教員	柴田 大地	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	この授業では3DCGアートの応用知識を身につけることを目的とする。3次元CGやMAYAの具体的な手法に加え、制作の基礎において必要となる関連知識の解説を行う。中間でのデータ提出の実施と、期末での提出を実施する。後期の卒業制作に向けて、作りたい物を作れるように、基礎から応用の流れを作り、卒業制作に活かすことを目的とする。						
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	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	PDF、データ配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業について、前期に習ったモデリングツールの確認
第2回	ローポリのキャラモデリング①	モデリング準備、イメージプレーンについて
第3回	ローポリのキャラモデリング②	プリミティブの整形方法、マルチカット
第4回	ローポリのキャラモデリング③	押し出しと円形化
第5回	ローポリのキャラモデリング④	全体の仕上げ
第6回	レンダリング、書き出し	レンダリングの設定、書き出し実践
第7回	キャラクターアニメーション基礎①	概念解説、キーフレームの基礎
第8回	キャラクターアニメーション基礎②	解説、データ配布と実践
第9回	キャラクターアニメーション基礎③	実践まとめ、各自作成データの提出
第10回	提出課題の確認	期末提出の内容共有、ここまでのまとめ
第11回	スケルトン、スキニング実践	解説、参考データを使用してのスキニング実践
第12回	スキンウェイト調整解説	概念解説、スキンウェイトの基礎
第13回	キャラクターアニメーション作成①	概念解説、キャラクターデータの基礎
第14回	キャラクターアニメーション作成②	解説、データ配布と実践
第15回	キャラクターアニメーション作成③	解説、キャラクタの気をつけるべきポイントについて
第16回	期末試験	期末試験の実施