

2020年度 講義概要

科目名	プロジェクト実践 I (講義及び演習)	年次:2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	吉田 順年	時間数 :120時間	
授業概要	ブランドと社会の関わりに対する見間を深め、観察力、分析力、企画力を養う。さらに「ブランド構築・拡張・管理」の理論を理解し、適切な創造力を培う。		
到達目標	ブランディングの本質的な理解を通し、プロデューサー・クリエイターとしての予備的体験を実習し、実務に対する基本的技能を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	1.課題分析・立案能力 2.表現技術能力 3.客観評価・修正能力 4.上記以外の、プロデューサー・クリエイターとしての適性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する		
テキスト	講師作成(プリント配付)。PPスライド上映		
使用ソフト	PowerPoint、Illustrator、Photoshop、他(学生の技術習熟状況を確認した上で検討)		
実務経験	30年以上デザイン会社を経営してきた経験を活かし、ブランディング、プロデュースを指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ブランディングの概要	ブランディングの今日的概念とその目的を理解する	
	第2回	企業ブランドの概要	CIマニュアルの事例をもとに、その仕組みを理解する	
	第3回	企業ブランドの観察・分析	企業イメージに対するクリエイティブの役割を理解する	
	第4回	企業ブランドの評価	企業価値とブランディング効果の関係を理解する	
	第5回	企業ブランドの考察プレゼンテーション	課題として選んだ企業ブランドの分析・評価を発表	
	第6回	商品ブランドの概要	「知られている×好まれている」ことのブランド価値を理解する	
	第7回	商品ブランドの観察・分析	差別化・付加価値化の概念をもとに分析手法を理解する	
	第8回	商品ブランドの評価	好き・嫌いの消費心理に働きかける仕組みを理解する	
	第9回	商品ブランドの考察プレゼンテーション	課題として選んだ商品ブランドの分析・評価を発表	
	第10回	地域ブランドの概要	事例をもとに地域ブランド固有の仕組みを理解する	
	第11回	地域ブランドの観察・分析	地域ブランドに関わる社会環境を理解する	
	第12回	地域ブランドの評価	過去の地域ブランドにおける失敗事例を分析する	
	第13回	地域ブランドの考察プレゼンテーション	課題として選んだ地域ブランドの分析・評価を発表	
	第14回	アイデンティティシステムの概要	ブランド分析の視点から、取り組みテーマを抽出する	
	第15回	生活者目線から見たブランディング・プレゼン	ブランド評価の視点から修正を加えた結果をプレゼンする	
後期	第16回	ブランド構築の概要	VISの仕組みとエレメントのセオリーを理解する	
	第17回	ブランド拡張の概要	ブランドの成長に必要な要素と行為を理解する	
	第18回	ブランド管理の概要	修正のために必要なマネジメント手法を理解する	
	第19回	ブランディングにおけるコンタクトポイント	ブランディングに必要なメディアとその特徴を理解する	
	第20回	アドバタイジングにおけるブランディング	広告メディアにおけるブランド訴求と禁じ手を理解する	
	第21回	セールスプロモーションにおけるブランディング	販売促進メディアと商品情報の深度の関係を理解する	
	第22回	パッケージデザインにおけるブランディング	意匠性に加え、素材・構造・物流の合理性を理解する	
	第23回	WEBデザインにおけるブランディング	速報性・経済性に加え、音声・動画などの効果を理解する	
	第24回	店舗デザインにおけるブランディング	実店舗と擬似店舗の違いとそのアプローチ手法を理解する	
	第25回	卒業制作作品内におけるブランドの扱い	ブランドがビジュアル的にみて、統一的に扱われているか	
	第26回	卒業制作作品内におけるブランドアプローチ	企画に対して、ブランドの方向性に独創性があるか	
	第27回	卒業制作作品内におけるブランドセオリー	ブランドルールが破綻なく、精緻に展開されているか	
	第28回	卒業制作作品内におけるブランド効果	付加価値を生むことに、ブランドが有効に機能しているか	
	第29回	卒業制作作品のプレゼンと相互評価	作品全体とプレゼンを通し、企画意図を伝え切れているか	
	第30回	卒業制作作品の最終ブラッシュアップと総括	講座で扱ったブランド管理手法通り、修正が施されたか	

2020年度 講義概要

科目名	ビジネスプラン技法（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	吉野 早苗	時間数：120時間	
授業概要	この授業では主に3dCGアプリケーションBlenderを使用して、直感的作業や論理的操作を行き来しながら、この統合ソフトを理解する。課題の制作過程では複数の連携ソフトの併用に挑み、その作業のプロセスで多方向、多次元での表現が可能なることを体験する。このスキルがこれから先も、他と差別化できるあなたのデザインワークの強力なツールとなることを目指しています。		
到達目標	イメージが次元をまたぐ拡がりをもつようになることで創出するビジネスプランに新しい切り口が加わること		
評価方法・基準	課題提出：100% 出席率：70%以上 評価基準：60点以上を単位認定とする		
テキスト	随時、必要なタイミングで配布 基本的には教室内のモニターでの説明		
参考文献	Blender2.7ガイド(株)カットシステム Blender2.8対応 逆引き大全(株)秀和システム 等		
実務経験	40年以上デザイン会社を経営、デザインプロデュース等に携わった経験を活かしデザインワークを指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション、ソフトダウンロード、設定	Blenderの基本設定各種、基本的操作、日本語化	マウス操作
	第2回	ビュー解説/スカルプトモード、ポリゴン、ポリゴン数	まず画面を触ってみる/課題：自分iconアバター1の作成	遊んでみる
	第3回	ツール、数値パネル/オブジェクト・エディットモード	基本立体物でツールを確かめる/移動、拡張、回転ほか	—
	第4回	モデリング/3面図 下絵読み込み/画面操作	課題：下絵なしでロボット/アバター2下絵使いモデリング	xyz軸とテンキー
	第5回	モデリング/シンプルな見慣れたものを再現してみる	カップ、グラス、食品、家具、ボトル、パッケージ、葉っぱ	シーン構造
	第6回	モデリング/スムーズ化、モディファイア、ミラー	表面、なめらか、ゴツゴツ具合の設定、鏡面操作設定	—
	第7回	UV展開、シーム、展開パーツ編集 /テクスチャー	単純立体の展開とアバター2のUV展開、どこで切り裂くか	各種描画設定
	第8回	テクスチャーペイント/2D、3D 2画面操作、描画	表面色ぬり、直接描画可/プロパティの詳細	ライティング
	第9回	マテリアル操作/シェーディングモード/ノード	ノードのパラメーター設定/色、材質、表面/照明、カメラ	レンダリング
	第10回	今までのテクニックを駆使してアバター3の作成	手足あり、指なし、ミラーで左右対称形のモデリング、完成まで	—
	第11回	アバター3 アーマチュア、ミラー相対の設定	腰、脚、胴、腕、首、頭、ツノや耳の順に片側だけ	—
	第12回	アバター3 ウェイトペインティング/ポーズモード	ポーズをつけながら、アバターが主役のファンタジーを描く	性格づけシナリオ
	第13回	課題：アバターの存在する環境の設計/空間、道具	それぞれのアバターのストーリーに必要な周辺のデザイン	ラフ案のプレゼン
	第14回	課題：続き/主役以外に必要なもの検討/HDR背景	自然・都市・室内・周辺の小道具類 作成/ダウンロード	環境テクスチャー
	第15回	課題：フォトリアルなワンシーンの画像に仕上げ提出	今後の展開に向けて、各々が連携ソフトの必要性を検討	夏休みに研究
後期	第16回	ExportとImport /互換性のあるソフト併用のメリット	Blenderファイルの書出しと他ソフトのファイル読み込み形式	別ソフト推薦とデモ
	第17回	検討：PC環境次第でTwinmotion、Unityのダウンロード	前期作品プレゼン/フィニッシュに向けて相互にアドバイス	共同制作も視野内
	第18回	課題：前期で作ったコンテンツ商業利用のアイデア出し	相乗効果が期待できるならグループ制作の可能性も探る	情報共有が大切
	第19回	多機能Blenderで、自分に必要なツールが何か探す	今までで培った力で卒業までにできることの最善は何？	試したい事・モノ
	第20回	Blenderに山ほどある機能せめてこれらをチェック	360画像の作成/3Dモデル、背景素材、カメラ設定	光源・ワールド
	第21回	Blenderに山ほどある機能せめてこれらをチェック	物理シミュレーション/軟体・パーティクル・風・布・煙	文字モデリング等
	第22回	Blenderに山ほどある機能せめてこれらをチェック	ガラス玉・流体・住空間・エクステリア・自然動植物 等々	検索・自習・研究
	第23回	Blenderに山ほどある機能せめてこれらをチェック	アニメーション・ムービー・ゲームの特徴を他ソフトと比較	意義ある連携へ
	第24回	連携ソフトの1つTwinmotion2020へ書出しと読み込み	ソフトダウンロード、目指す着地点をシミュレーションする	File形式とアドオン
	第25回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	個々に制作？ 或いは作業分担でグループ制作？	—
	第26回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	商業利用としてのテーマ・タイトルなど、到達目標を発表	—
	第27回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	作業	—
	第28回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	作業	—
	第29回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	作業	—
	第30回	完成・提出	それぞれに最適な形で提出	おわり

2020年度 講義概要

科目名	リフォーム実習 I (講義及び演習)	年次 : 2年次前期	実務教員 指導科目
担当教員	林 茂勝	時間数 : 60時間	
授業概要	インテリアデザイン・リフォームデザイン等の表現の基本となる図面の意味を知り、正確に描く。課題として、ショップデザインを試みる。コンセプトを明確にし、いろいろの発想で新しいデザインに、チャレンジし、その表現手法として、図面・パース・模型を作成する。		
到達目標	空間デザインの考え方、表現方法を習得する。		
評価方法・ 基準	出席及び課題に取り組む姿勢。 課題作品の完成度(コンセプト/デザイン)。 課題の提出期限の厳守。		
テキスト			
参考文献			
実務経験	一級建築士として30年以上、空間デザインに関わった経験を活かしデザインの手法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス・図面の意味の確認	線を引く(フリーハント)	
	第2回	平面図の表現	平面図を正確に書く	
	第3回	課題①カフェのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ	
	第4回		プランニング・スケッチ	
	第5回		ファサードのデザイン	
	第6回		図面を作成	
	第7回		模型作成	
	第8回		プレゼンテーション	
	第9回	課題②サロンのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ	
	第10回		プランニング・スケッチ	
	第11回		ファサードのデザイン	
	第12回		図面を作成	
	第13回		図面を作成	
	第14回		模型作成	
	第15回		プレゼンテーション	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	空間デザインⅡ（講義及び演習）	年次：2年次後期	実務教員 指導科目
担当教員	森村 政悦	時間数：60時間	
授業概要	住宅は家族やライフサイクルそして地域社会の環境を読み取る事が大切です。人々が健康的で豊かな生活を地域社会の環境を共に考えながら、プランニングを行いデザインする事を学びます。		
到達目標	図面、模型、プレゼンボードを作成し自己表現力を高めます。		
評価方法・基準	出席率及び課題製作、デザイン、整合性、完成度		
テキスト	建築構造教科書		
使用ソフト	イラストレーター、フォトショップ、ベクターワークス、ルミオン、アーキキヤド		
実務経験	一級建築士としてグッドデザイン賞など数々の受賞歴を持つ経験を活かし住宅設計を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	オリエンテーション	敷地調査	
	第17回	課題① 都市型小規模住宅設計	家族構成と地域環境の検討	
	第18回	コンセプト、ゾーニング、プラン	手書き製図とCAD	
	第19回	図面の製作	↓	
	第20回	模型の制作	模型写真、プレゼンボードの製作開始	
	第21回	模型の制作	↓	
	第22回	発表(A2プレゼンボード作成)	提出	
	第23回	課題②市街地に建つ住宅設計	敷地調査	
	第24回	コンセプト、ゾーニング、プラン	家族構成と地域環境の検討	
	第25回	↓	手書き製図とCAD、各詳細図と材料の説明	
	第26回	図面の製作	構造	
	第27回	図面の製作	意匠・構造・設備等の検討	
	第28回	模型の制作	型写真とプレゼンボードの製作	
	第29回	模型の制作	↓	
	第30回	発表(A2プレゼンボード作成)	提出	

2020年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習Ⅱ (講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	松木 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	建築プレゼンや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、表現する。VRでのリアルな表現にもチャレンジしてもらいます。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。特に後期ではタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
使用ソフト	VectorWorks, Twinmotion、Adobe Photoshop		
実務経験	建築CGの会社を運営し、30年に渡りCAD・3DCGの制作に携わった経験を活かし、3DCG表現を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	一年時に作成した屋台の課題をデジタル化		
	第2回		入力した平面図を立体化	
	第3回		パース、立面図、作成	
	第4回		同上	
	第5回		3面図作成、ボード作成	
	第6回	↓	同上	
	第7回	進級制作、及び最終課題店舗で作成した平面図をデジタル化		
	第8回		入力した平面図を立体化	
	第9回		同上	
	第10回		パース、立面図、作成	
	第11回		同上	
	第12回		3面図作成、ボード作成	
	第13回		同上	
	第14回			
	第15回	↓	プレゼンテーション	
後期	第16回	リフォーム実習の課題をデジタル化	前期で作成した店舗、サロンどちらかをデジタル化	
	第17回	↓	アニメーション、VR作成	
	第18回	Adobe Photoshopを使用したパース作成	内観パース作成	
	第19回	↓	外観パース作成	
	第20回	リフォーム実習の店舗のコンペ	図面の入力、パース、作成	
	第21回			
	第22回			
	第23回	↓	ボード提出。	
	第24回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成	
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回	↓	ボード提出	

科目名	コンピュータ演習（講義及び演習）	年次：1年次通年	実務教員
担当教員	中原 航	時間数：120時間	指導科目
授業概要	Windowsの基本操作及び、Adobe illustrator・Photoshopの基本操作の習得、理解する。 又、illustrator・Photoshopを使用してDTPレイアウトに必要な知識を習得、理解する。		
到達目標	ソフトウェアの特徴を理解し、用途や目的に合わせて効率よく作業できること		
評価方法・基準	・出席率(70%以上) 作品提出率(100%) アイデア、完成度		
テキスト・参考書	オリジナルテキスト（データによる配布） アプリケーション関連書籍		
使用ソフト	Adobe Photoshop Adobe Illustrator		
実務経験	20年に渡り出版社等で企画・編集、制作・DTPに携わった経験を活かし、DTPレイアウトを指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	PC概要説明	
	第2回	illustrator基本操作の習得	基本操作練習	
	第3回	illustrator基本操作の習得	図形ツール等、各種ツールの操作方法	
	第4回	illustrator基本操作の習得	オブジェクト(塗りと線の設定)	
	第5回	illustrator基本操作の習得	ペンツール練習	
	第6回	illustrator基本操作の習得	ペンツール(バスとオブジェクトの概念)	
	第7回	illustrator基本操作の習得	アンカーポイントの状態	
	第8回	illustrator基本操作の習得	アンカーポイントの編集	
	第9回	illustrator基本操作の習得	文字ツールの操作方法	
	第10回	illustrator基本操作の習得	印刷用データに関する基礎知識	
	第11回	illustrator応用	課題「B3ポスター」	
	第12回	illustrator応用		
	第13回	illustrator応用		
	第14回	Photoshop基本操作	画像・ファイル形式	
	第15回	Photoshop基本操作	画像解像度	
後期	第16回	Photoshop基本操作	着彩	
	第17回	Photoshop基本操作	選択範囲	
	第18回	Photoshop基本操作	切り抜き	
	第19回	illustrator ペンツール	練習課題「のび太〇〇」	
	第20回	illustrator ペンツール		
	第21回	illustrator ペンツール		
	第22回	illustrator ペンツール		
	第23回	illustrator・Photoshop応用	練習課題「A4チラシ」	
	第24回	illustrator・Photoshop応用		
	第25回	illustrator・Photoshop応用		
	第26回	illustrator・Photoshop応用		
	第27回	最終課題	「A4雑誌表紙」	
	第28回	最終課題		
	第29回	最終課題		
	第30回	最終課題		

2020 講義概要

科目名	デジタルコンテンツ表現 (講義及び演習)	年次	: 2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	涌井晃	時間数	: 120時間	
授業概要	Photoshop、illustrator、AfterEffects、などのデジタルツールを使って、SNS で使えたり販売できるコンテンツを制作したり動画コンテンツを制作する過程を通して、変化の激しい現代の経済活動の中において価値あるコンテンツやアイデア生み出すための思考法やワークフローについて実践的に学びます。			
到達目標	Photoshop、illustrator、AfterEffects、などのデジタルツールを使って、SNS で使えたり販売できるコンテンツを制作したり動画コンテンツを制作することができる。			
評価方法・ 基準	各課題の提出率、完成度、アイデア、考察力、リサーチする力、プレゼンテーション力などを総合的に判断します。			
実務経験	20年に渡り、3DCG・立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得及び動画コンテンツの制作を指導する。			

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第1回	LINE スタンプを作る	SNS「LINE」で使えるスタンプ作成。Photoshop、Illustrator 使用 アイデア出し
	第2回		世界観を考える、アイデア出し、下絵制作
	第3回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第4回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第5回		完成、合評、提出
	第6回	↓	
	第7回	キャラクターアニメーション	課題1のキャラを After Effect でムービー化する。
	第8回		課題1のキャラを Photoshop、Illustrator でレイヤー分け、パーツ分け
	第9回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第10回		After Effect の基本説明
	第11回		After Effect でムービー化する。
	第12回		After Effect でムービー化する。
	第13回		After Effect でムービー化する。
	第14回		動画の書き出しについて
	第15回	↓	完成、合評、提出
後期	第16回	プロジェクションマッピング	産学協同課題として After Effect を使ってプロジェクションのためのムービー制作。
	第17回		世界観を考える、アイデア出し、下絵制作
	第18回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第19回		Photoshop、Illustrator でデータ化 After Effect でムービー化する。
	第20回		After Effect でムービー化する。
	第21回		After Effect でムービー化する。
	第22回	↓	完成、合評、提出
	第23回	卒制プロフィールムービー	各自の卒業制作の内容に沿って、作品を紹介、自己紹介を行うムービーの制作
	第24回		アイデア出し、絵コンテ
	第25回		素材の切り出し
	第26回		After Effect でムービー編集
	第27回		After Effect でムービー編集
	第28回		音声について
	第29回		動画の書き出し
	第30回	↓	完成、合評、提出

科目名	モデリング I (講義及び演習)	年次 : 1年次通年	実務教員
担当教員	津本 治也	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	物の形をとらえる力を身につけるという目標に向けて、ステップを踏んでいきます。まず、立体制作に使われる主な素材と道具に触れます。それらの基本的な扱い感覚を習得すると共に、実際に立体造形物(フィギュア)を制作します。具体的には静物の立体デッサンに始まり、その後、企業連携による制作課題を取り入れ、人体モチーフの立体デッサンをベースにフィギュア制作のプロセスを体験します。また、一部課題制作物から、シリコン複製型成型を中心とした成型法の習得を目指します。		
到達目標	フィギュア造形に関する一連の原型制作、シリコン型制作、複製作業の理解と技術を身につける。		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・提出課題の目標到達度 ・作業の丁寧さ ・企業との連携プロジェクトに対する参加の積極性 ・立体制作及びシリコン複製型成型課題提出率 		
テキスト	適宜プリント配付		
参考文献			
実務経験	アトリエを主宰し25年に渡り乾漆の彫刻等の造形制作に携わってきた経験を活かし造形制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	造形の仕事についての解説と実施事例について	
	第2回	三面図の読み取り方	「三面図を用いてのモデリング(幾何形体)」ドリル形式	
	第3回	立体造形のモデリングについて	練習課題「静物の摸刻①」	Yクレイ
	第4回	立体の観察とモデリング手法 (ピーマンの石膏モデルをモチーフに制作)	練習課題「静物の摸刻②」	
	第5回		練習課題「静物の摸刻③」	
	第6回	商品としてのストラップ制作をめざす	「イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作①」	
	第7回	ジョイント部分の作り方	「イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作②」	
	第8回		「イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作③」	
	第9回	複製のためのシリコン型成型	「複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作 ①」	シリコン
	第10回		「複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作 ②」	石膏
	第11回	ウレタンキャスト樹脂による複製	「複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作 ③」	ポリウレタン樹脂
	第12回	複製実習	身近にあるものを複製①	シリコン型
	第13回		身近にあるものを複製②	
	第14回		身近にあるものを複製③	
	第15回	授業総括		
後期	第16回	企業連携によるコーポレートキャラクター制作1	企業によるオリエンテーション	
	第17回	企業連携によるコーポレートキャラクター制作2	各パーツ造型 (頭部、胴体)	
	第18回	企業連携によるコーポレートキャラクター制作3	各パーツ造型 (頭部、胴体、脚部)	
	第19回	企業連携によるコーポレートキャラクター制作4	各パーツ造型 (胴体、脚部、腕部)	
	第20回	企業連携によるコーポレートキャラクター制作5	原型提出	
	第21回	企業連携によるコーポレートキャラクター制作6	3Dスキャニング	
	第22回	企業連携によるコーポレートキャラクター制作7	3Dプリント	
	第23回	複製実習・シリコンを用いてのフィギュア複製型制作1	各パーツ制作	
	第24回	複製実習・シリコンを用いてのフィギュア複製型制作2	各パーツ仕上げ	
	第25回	複製実習・シリコンを用いてのフィギュア複製型制作3	シリコン型作成	
	第26回	複製実習・シリコンを用いてのフィギュア複製型制作4		
	第27回	企業連携によるコーポレートキャラクター塗装彩色1	レジン複製	
	第28回	企業連携によるコーポレートキャラクター塗装彩色2		
	第29回	企業連携によるコーポレートキャラクター塗装彩色3	原型仕上げ、最終選考	
	第30回	合評		

2020年度 講義概要

科目名	モデリングII (講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	津本 治也	時間数 : 120時間	
授業概要	1年次に引き続き、物の形をとらえる力を更に身につけるとい目標に向けて、授業を構成します。レリーフ制作のテクニック習得を視野に入れ、立体制作の上で、応用が利く物の見方を体験します。また、課題制作に伴う、シリコン複製型成型法の確実な習得を目指します。企業との連携関係が生じた際、積極的にプロジェクトに取り組んでいきます。		
到達目標	対象物の形をとらえる力の習得。様々な造形方法を応用できる力の習得。確実なシリコン複製型成型法の習得。		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度 ・課題完成に対する課外作業時間の確保 ・作業の丁寧さ ・立体制作及びシリコン複製型成型課題提出率 ・提出課題の目標到達度 ・企業との連携関係が生じた際、プロジェクトに対する参加の積極性 		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
実務経験	アトリエを主宰し25年に渡り乾漆の彫刻等の造形制作に携わってきた経験を活かし造形制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	・唐草レリーフ用石膏ベース作り ・横顔レリーフトレース	レリーフのモデリング手法 NSP粘土、石膏	
	第2回	レリーフ制作テクニック入門①	・唐草レリーフ彫刻 ・横顔レリーフモデリング	
	第3回	レリーフ制作テクニック入門②		
	第4回	レリーフ制作テクニック入門③		
	第5回	レリーフ制作テクニック入門④		
	第6回	レリーフ制作テクニック入門⑤		
	第7回	レリーフ制作テクニック入門⑥		
	第8回	レリーフ制作テクニック入門⑦		
	第9回	一対(にこいち)のストラップ大キャラクター	原型制作①	オリジナル
	第10回		原型制作②	
	第11回		原型制作③	
	第12回		原型制作④	
	第13回	↓	原型制作⑤ 提出	
	第14回	個別面談による制作課題①	ストラップシリコン複製①	2課題同時作業
	第15回	個別面談による制作課題②	ストラップシリコン複製②	
後期	第16回	個別面談による制作課題③	ストラップシリコン複製③	
	第17回	個別面談による制作課題④	ストラップレジン複製 仕上げ①	
	第18回	個別面談による制作課題⑤	ストラップレジン複製 仕上げ②	
	第19回	個別面談による制作課題⑥	ストラップレジン複製 仕上げ③ 提出	
	第20回	卒業制作モチーフ制作	個別面談による制作課題提出	
	第21回	卒業制作モチーフ制作		
	第22回	卒業制作モチーフ制作		
	第23回	卒業制作モチーフ制作		
	第24回	卒業制作モチーフ制作		
	第25回	卒業制作モチーフ制作		
	第26回	卒業制作モチーフ制作		
	第27回	卒業制作モチーフ制作		
	第28回	卒業制作モチーフ制作		
	第29回	卒業制作モチーフ制作		
	第30回	卒業制作イベント出品準備		

2020年度 講義概要

科目名	投稿実習 I (講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	津田 亜由美	時間数 : 120時間	
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。(作品制作と共通)		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
実務経験	現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年の経験を活かし、漫画制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	〃	〃	
	第7回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	〃	〃	
	第11回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	〃	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	〃	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	〃	
	第18回	〃	〃	
	第19回	〃	〃	
	第20回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	〃	〃	
	第23回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	〃	〃	
	第27回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第28回	〃	〃	
	第29回	作品展準備(製本等)	作品集制作等	
	第30回	〃	〃	

2020年度 講義概要

科目名	職業実践プログラム（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	原田 裕士	時間数：60時間	
授業概要	自己理解を深め自分だけの強みを見つけ、企業案件やPR案件など商業誌連載以外での選択肢も選べるようになる授業です。前半を「発見のステージ」、後半を「実現のステージ」として実践を通しながら丁寧に一歩ずつ階段を上げられるロードマップになっています。		
到達目標	オンライン、オフラインで企業案件やPR案件に向けて営業が出来る基盤作り		
評価方法・基準	テーマにそったワークプリントの提出と1～4PのマンガのSNS投稿確認を評価基準とする		
テキスト	プリント		
参考文献			
実務経験	漫画家専門のクリエイティブコーチとしての経験を活かし、漫画を活用した商品展開等を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	1年後のゴールに向けて	1年で学ぶ事のロードマップとゴールの設定	
	第2回	自己理解を深める1	自分の感情や好きで得意な事の理解を深める	
	第3回	自己理解を深める2	〃	
	第4回	自己理解を深める3	〃	
	第5回	自己理解を深める4	〃	
	第6回	自己理解を深める5	〃	
	第7回	自己理解を深める6	〃	
	第8回	広告マンガ技術論1	マンガ技術の分解と論理構築	
	第9回	広告マンガ技術論2	〃	
	第10回	広告マンガ技術論3	〃	
	第11回	自己理解を深める7	過去10回で学んだ事や発見した事を再認識する	
	第12回	SNSの活用法1	SNS戦略とTwitterの使い方	
	第13回	SNSの活用法2	〃	
	第14回	プロとしての心構え1	自分で自分の課題を作る方法	
	第15回	プロとしての心構え2	〃	
後期	第16回	仕事に繋げる行動と選択	仕事に繋げていくアクションプランを作る	
	第17回	SNS活用法3	SNSで連載する方法を解説	
	第18回	プロとしての心構え3	自己投資や収支計算などの話	
	第19回	営業コミュニケーション1	営業する上での基礎的なコミュニケーション技術	
	第20回	営業コミュニケーション2	〃	
	第21回	営業コミュニケーション3	〃	
	第22回	営業コミュニケーション4	〃	
	第23回	広告マンガ実践講座1	広告やマーケティングの理解を深める	
	第24回	広告マンガ実践講座2	〃	
	第25回	広告マンガ実践講座3	〃	
	第26回	広告マンガ実践講座4	ポートフォリオを作る。練習課題の広告マンガ製作	
	第27回	広告マンガ実践講座5	〃	
	第28回	広告マンガ実践講座6	〃	
	第29回	広告マンガ実践講座7	〃	
	第30回	最終講義	プロとして独り立ちして生きていくのに必要な事	

2020年度 講義概要

科目名	漫画プロモーション（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	原田 裕士	時間数：120時間	
授業概要	広告PRマンガの実践的な練習。職業実践プログラムのワークやマンガ製作をより実践的な形でサポートする授業です。個別での技術指導やメンタルコーチングなども行い即戦力を育てる授業になります。		
到達目標	企業案件やPR案件の理解を深め、クライアントから喜ばれるマンガ技術の習得		
評価方法・基準	広告PRマンガの課題、SNSに投稿するマンガの ・絵柄 ・読みやすさ ・台詞のわかりやすさ などの伝達力を評価の基準とする。		
テキスト			
参考文献			
実務経験	漫画家専門のクリエイティブコーチとしての経験を活かし、漫画を活用した商品展開等を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	広告・PRマンガ製作実践講座1	ネーム段階から個別に製作をサポートする	
	第2回	広告・PRマンガ製作実践講座2	〃	
	第3回	広告・PRマンガ製作実践講座3	〃	
	第4回	広告・PRマンガ製作実践講座4	〃	
	第5回	広告・PRマンガ製作実践講座5	〃	
	第6回	広告・PRマンガ製作実践講座6	〃	
	第7回	広告・PRマンガ製作実践講座7	〃	
	第8回	広告・PRマンガ製作実践講座8	〃	
	第9回	広告・PRマンガ製作実践講座9	〃	
	第10回	広告・PRマンガ製作実践講座10	〃	
	第11回	広告・PRマンガ製作実践講座11	〃	
	第12回	広告・PRマンガ製作実践講座12	〃	
	第13回	広告・PRマンガ製作実践講座13	〃	
	第14回	広告・PRマンガ製作実践講座14	〃	
	第15回	広告・PRマンガ製作実践講座15	〃	
後期	第16回	広告・PRマンガ製作実践講座16	〃	
	第17回	広告・PRマンガ製作実践講座17	〃	
	第18回	広告・PRマンガ製作実践講座18	〃	
	第19回	広告・PRマンガ製作実践講座19	〃	
	第20回	広告・PRマンガ製作実践講座20	〃	
	第21回	広告・PRマンガ製作実践講座21	〃	
	第22回	広告・PRマンガ製作実践講座22	〃	
	第23回	広告・PRマンガ製作実践講座23	〃	
	第24回	広告・PRマンガ製作実践講座24	〃	
	第25回	広告・PRマンガ製作実践講座25	〃	
	第26回	広告・PRマンガ製作実践講座26	〃	
	第27回	広告・PRマンガ製作実践講座27	〃	
	第28回	広告・PRマンガ製作実践講座28	〃	
	第29回	広告・PRマンガ製作実践講座29	〃	
	第30回	広告・PRマンガ製作実践講座30	〃	

2020年度 講義概要

科目名	キャラクターデザイン（講義及び演習）	年次：1年次前期	実務教員 指導科目
担当教員	吉岡 聡	時間数：60時間	
授業概要	キャラクターの描画の基礎とそれに付随する着衣や小物など描写の基礎を学びます。 性別・年齢や体型など様々な幅のキャラクターを描画することでキャラクター画力の幅を広げます。		
到達目標	良くない手癖を矯正し、より精度の高い魅力的なキャラクター描画ができるようになる。		
評価方法・ 基準	取り組み姿勢と指導に対する吸収の度合いと、より客観性を意識して取り組んでいるか。		
テキスト	担当講師が適時配布。		
使用ソフト	PhotoShop(推奨)・クリスタ・illustrator・手描き用の筆記具・ミリペン・コピックなど		
実務経験	20年に渡りゲーム会社でイラスト制作、グラフィック制作に携わった経験を活かし、キャラクターの描画法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1:キャラクターの顔の描写	様々な角度で同じキャラクターの顔作画	
	第2回	↓	仕上げ・提出	
	第3回	課題2:年齢の違いによる描き分け	10代から70代の5世代のキャラ作画	
	第4回	↓		
	第5回	↓	仕上げ・提出	
	第6回	課題3:全身のバランスのとり方	全身スーツのキャラをバランスよく作画	
	第7回	↓	仕上げ・提出	
	第8回	課題4:デフォルメの描き方	男女のキャラクターをデフォルメ作画	
	第9回	↓	仕上げ・提出	
	第10回	課題5:擬人化キャラクター制作	市販の清涼飲料水を擬人化作画	
	第11回	↓		
	第12回	↓	仕上げ・提出	
	第13回	課題6:光と影で描くイラスト	白抜きと黒ベタでキャラの一枚絵作画	
	第14回	↓		
	第15回	↓	仕上げ・提出	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

科目名	デザイン演習	年次：2年次通年	企業連携
担当教員	清水 優子	時間数：120時間	科目
授業概要	デザイン会社との連携科目として、デザイナーがグラフィックデザインの手法等を現場学を中心に指導します。イラストレーター・フォトショップの使用法を中心に、グラフィックデザインの知識の獲得・制作・運用が出来るデザイナー・ディレクターの育成を目標に、グラフィックデザインの手法・環境・構造・トレンドなどの知識を深めます。座学・実習・オリエンテーション・プレストを行い、グループワークをベースに授業を行います。		
評価方法・基準	1.授業への集中度・アイデア・積極性・提出物のクオリティを総合的に評価 2.課題の100%提出・提出期限の遵守[必須] 3.70%以上の出席率[必須]		
テキスト	配布プリント		
使用ソフト	photoshop / illustrator		
実務経験	デザイン会社でグラフィックデザイナーとして勤務。グラフィックデザインの手法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	挨拶・ディスカッション・デザインの基礎講座		
	第2回	実習①-1自分の名刺デザイン		
	第3回	実習①-2		
	第4回	実習②-1 OSCD・CA学科体験チラシデザイン		
	第5回	実習②-2		
	第6回	実習②-3		
	第7回	実習③-1 プロが作ったデザイン物の完全模倣		
	第8回	実習③-2		
	第9回	実習④-1 理想のお店のパンフレットデザイン		
	第10回	実習④-2		
	第11回	実習④-3		
	第12回	実習④-4		
	第13回	実習④-5 プレゼン・評価・授業のおさらい		夏休みの宿題提出
	第14回	夏休みの宿題チェック・デザインの考え方		
	第15回	実習⑤-1 好きな作品の装丁デザイン		
後期	第16回	実習⑤-2		
	第17回	実習⑤-3		
	第18回	実習⑤-4 プレゼン・評価・ 実習⑥-1 体験入学募集チラシの再デザイン		
	第19回	実習⑥-2		
	第20回	実習⑥-3		
	第21回	実習⑦-1 ロゴデザイン		
	第22回	実習⑦-2		
	第23回	実習⑦-3		
	第24回	実習⑦-4 プレゼン・評価/ 実習⑧-1 CDのデザイン		
	第25回	実習⑧-2		
	第26回	実習⑧-3		
	第27回	実習⑧-4 プレゼン・評価/ 実習⑨-1 自由課題		
	第28回	実習⑨-2		
	第29回	実習⑨-3		
	第30回	授業総括		

科目名	アニメーション作画演習 I	年次	1年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	市ノ川 聡	時間数	120時間	
授業概要	2Dアニメーションの制作基礎。 中割などの動画制作法を基本とし、デジタル作画を中心に行う。			
授業終了時の到達目標	動画中割の基本的な制作技術の習得。			
評価方法	出席率・授業態度・課題提出を総合して評価する			
教材・参考文献	テキスト: 随時配布する			
実務経験	5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション制作を指導する。			

学習計画(授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法等
前期	第1回	ガイダンス	年間授業概要、商業アニメーションにおける動画制作工程の解説など
	第2回	動きの速度変化	簡単な物体の絵を用いて、動きの速度を変化させる動画を制作する。
	第3回	↓	
	第4回	↓	
	第5回	動きの軌道	簡単なキャラクターの絵を用いて、動きの軌道を検討する動画を制作する
	第6回	↓	
	第7回	↓	
	第8回	造形の変化	潰しや伸ばしといった形状変化を伴う動画を制作する
	第9回	↓	
	第10回	↓	
	第11回	人物のアニメーション	歩き、走り、振り向きなど、人物を用いたアニメーション
	第12回	↓	
	第13回	↓	
	第14回	↓	
	第15回	↓	
後期	第16回	↓	
	第17回	↓	
	第18回	↓	
	第19回	↓	
	第20回	↓	
	第21回	自然物のアニメーション	炎、水、風(はためき)など不定形物体のアニメーション
	第22回	↓	
	第23回	↓	
	第24回	↓	
	第25回	↓	
	第26回	1カットアニメーション	レイアウトやカメラワークの基本。 商業アニメーションの1カットを作成していく流れ
	第27回	↓	
	第28回	↓	
	第29回	↓	
	第30回	総括	

2020年度 講義概要

科目名	アニメーション作画演習Ⅱ（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	市ノ川 聡	時間数：120時間	
授業概要	アニメーション作画演習Ⅰで学習したテクニックを応用して、商業アニメーションの現場で必要となる実践的な作画のポイントを学習する。後期は卒業制作の個別指導を行う。		
到達目標	商業アニメーションで用いられる動画制作手法の要点を理解する		
評価方法・ 基準	課題の提出内容や出席率、授業態度などを総合して評価する		
テキスト	適時配布		
参考文献			
実務経験	5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かしアニメーション制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	動画制作の基本	トレースや中割のポイント	
	第2回	↓	↓	
	第3回	作画実践・人物	歩き、走り、振り向き、予備動作、残しなど	
	第4回	↓	↓	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	作画実践・流体や不定形物	自然表現・旗のなびき、炎、水、など	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	応用作画演習	現場で実際に使用された素材などを用いた動画制作実習	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	卒業制作個別指導	卒業制作の進行に合わせて随時フォローする	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	レイアウトチェック	↓	
	第20回	↓	↓	
	第21回	↓	↓	
	第22回	原画チェック	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	動画チェック	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	リテイク	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	↓	

2020年度 講義概要

科目名	制作実習Ⅲ（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	端谷 浩成	時間数：120時間	
授業概要	職種に必要なスキルを補強しつつ、卒業制作を行う。 企画書、仕様書に沿ったゲームを制作する。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・ 基準	提出課題の完成度、アイデア、表現力の3点を評価基準とする。 出席率が70%に満たない場合。課題の提出がない場合は不合格。		
テキスト	なし		
使用ソフト	Powerpoint、Excel、Unity、MAYA等		
実務経験	10年に渡りゲーム制作会社で、ゲームの企画に携わった経験を活かし、ゲーム制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション／制作作品の検討	どのような作品を制作するか決定する	
	第2回	企画書作成1	卒業制作するゲームの企画と企画書作成を行う	
	第3回	企画書作成2	卒業制作するゲームの企画と企画書作成を行う	
	第4回	仕様書／画像指定書作成1	企画書を元に仕様書と画像指定書を作成する	
	第5回	仕様書／画像指定書作成2	企画書を元に仕様書と画像指定書を作成する	
	第6回	仕様書／画像指定書作成3	企画書を元に仕様書と画像指定書を作成する	
	第7回	世界観設定／キャラクターデザイン	世界観設定を元にキャラクターデザインを行う	
	第8回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第9回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第10回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第11回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第12回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第13回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第14回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第15回	中間発表	現時点で完成している作品の評価を行う	
後期	第16回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第17回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第18回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第19回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第20回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第21回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第22回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第23回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第24回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第25回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第26回	データ作成／モデリング／プログラミング	卒業制作に合わせた制作作業を行う	
	第27回	調整／デバッグ	完成したゲームの調整／デバッグを行う	
	第28回	調整／デバッグ	完成したゲームの調整／デバッグを行う	
	第29回	調整／デバッグ	完成したゲームの調整／デバッグを行う	
	第30回	作品最終評価／作品提出	完成したゲームを評価する	

科目名	AR / VR 実習（講義及び演習）	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	小山 賢一	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	UnityでAR/VRコンテンツを制作する		
到達目標	AR/VRコンテンツの制作		
評価方法・基準	コンテンツ企画の新規性と完成度で評価する		
テキスト	適時プリントを配布する。		
使用ソフト	Unity、Visual Studio Code		
実務経験	デザイン会社を経営し、ゲームソフトの開発も手掛けた経験を活かし、コンテンツ制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業計画について AR/VR技術解説	
	第2回	UnityとAR/VRについて	Unityの対応技術	
	第3回		サンプル検証	
	第4回		テストプログラム	
	第5回	コンテンツ企画	調査と企画	
	第6回		企画	
	第7回	ストーリーと絵コンテ	ストーリーボード	
	第8回			
	第9回		絵コンテ	
	第10回			
	第11回	素材制作	制作Ⅰ	
	第12回		制作Ⅱ	
	第13回		制作Ⅲ	
	第14回		制作Ⅳ	
	第15回	プログラム設計	ゲームの要件設定とプログラミング	
後期	第16回	デザイン	コンテンツデザインⅠ	
	第17回		コンテンツデザインⅡ	
	第18回	コーディング	C#プログラミングⅠ	
	第19回		C#プログラミングⅡ	
	第20回		C#プログラミングⅢ	
	第21回		C#プログラミングⅣ	
	第22回		C#プログラミングⅤ	
	第23回	テスト	プログラムチェックⅠ	
	第24回		プログラムチェックⅡ	
	第25回	動作チェック	デバッグⅠ	
	第26回		デバッグⅡ	
	第27回	修正とブラッシュアップ	デバッグを踏まえて修正Ⅰ	
	第28回		デバッグを踏まえて修正Ⅱ	
	第29回	完成		
	第30回	公開	総括	

2020年度 講義概要

科目名	2Dコンピュータ演習Ⅱ-Ⅱ (講義及び演習)	年次 : 1年次後期	実務教員 指導科目
担当教員	林 芳男	時間数 : 60時間	
授業概要	WEBに関する最新の標準知識の取得とWEBマーケティングを学び、企業サイトや商品ブランディングサイト及の構築のための知識と基礎技術の取得を目的としています。HTML5+CSS3を使った基本的なWEB制作からグリッドレイアウトデザインの制作スキルを取得します。また、近年WEBプロモーションで、重要なポジションになってきていますSNSの制作スキルも取得します。		
到達目標	HTML5&CSS3のコーディング能力を身に着け、実践型のレスポンスサイト制作能力を身につける		
評価方法・ 基準	以下の3点で評価判定します。 ・出席率70%以上、授業内での取組姿勢を評価 ・HTML5&CSS3レッスンブック内のチャプター(合計8)ごとの制作物を課題とする。 ・オリジナルMyサイト企画書とサイトページ制作の2点の最終課題とする。		
テキスト	「CSSグリッドで作るHTML5&CSS3レッスンブック」エビスコム、		
使用ソフト	Microsoft Office、AtoM、Photoshop、他		
実務経験	WEB関連会社を設立し、25年に渡りIT分野に携わった経験を活かし、WEBサイトの制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	コーディング準備・ITリテラシー	
	第2回	HTMLコーディング実践	ATOMの使い方	
	第3回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 1,2	
	第4回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 3	
	第5回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 4	
	第6回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 5	
	第7回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 6	
	第8回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 7	
	第9回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 8	
	第10回	JavaScript実装		
	第11回	Myレスポンスサイト企画設計		
	第12回	Myレスポンスサイト企画設計		
	第13回	Myレスポンスサイト実装		
	第14回	Myレスポンスサイト実装		
	第15回	Myレスポンスサイト実装		

科目名	ブランディング (講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	吉田 順年	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	ブランドと社会の関わりに対する見聞を深め、観察力、分析力、洞察力を養う。さらに「ブランドマネジメント」の理論を理解し、適切な対応力を培う。確立されたブランドを適切に運用するために必要な知識、手法を研究。ブランド価値(ブランド・エクイティ)を維持することの本質的な理解を通し、プロデューサー・クリエイターとしての予備的体験を進め、実務に対するカンを養うことを目的とする。		
到達目標	ブランディング(価値創造)の手法を取得		
評価方法・基準	課題分析・立案能力、表現技術能力、客観評価・修正能力、上記以外の、プランナー・クリエイターとしての適性を評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト・参考書	適宜配布		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Acrobat, Microsoft PowerPoint, Microsoft Excel		
実務経験	30年以上デザイン会社を経営してきた経験を活かし、ブランディングの手法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	(1)ブランドマネジメントの理論	実習課題:講義とディスカッション	
	第2回		↓	
	第3回		↓	
	第4回	(2)ブランド価値の考察	実習課題:情報収集と分析	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回	(3)ブランドマネジメントの考察	実習課題:ブランド価値の維持と成長の研究	
	第8回		↓	
	第9回		↓	
	第10回	(4)ブランドマネジメントの研究①	実習課題:企業ブランドのマネジメント	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回	(5)ブランドマネジメントの研究②	実習課題:商品ブランドのマネジメント	
	第14回		↓	
	第15回		↓	
後期	第16回	【卒業制作】	オリエンテーション	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		企画審査会	
	第21回		↓	
	第22回		↓	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	総括	まとめ	

2020年度 講義概要

科目名	2Dコンピュータ演習Ⅱ-Ⅱ (講義及び演習)	年次 : 1年次後期	実務教員 指導科目
担当教員	林 芳男	時間数 : 60時間	
授業概要	WEBに関する最新の標準知識の取得とWEBマーケティングを学び、企業サイトや商品ブランディングサイト及の構築のための知識と基礎技術の取得を目的としています。HTML5+CSS3を使った基本的なWEB制作からグリッドレイアウトデザインの制作スキルを取得します。また、近年WEBプロモーションで、重要なポジションになってきていますSNSの制作スキルも取得します。		
到達目標	HTML5&CSS3のコーディング能力を身に着け、実践型のレスポンスサイト制作能力を身につける		
評価方法・基準	以下の3点で評価判定します。 ・出席率70%以上、授業内での取組姿勢を評価 ・HTML5&CSS3レッスンブック内のチャプター(合計8)ごとの制作物を課題とする。 ・オリジナルMyサイト企画書とサイトページ制作の2点の最終課題とする。		
テキスト	「CSSグリッドで作るHTML5&CSS3レッスンブック」エビスコム、		
使用ソフト	Microsoft Office、AtoM、Photoshop、他		
実務経験	WEB関連会社を設立し、25年に渡りIT分野に携わった経験を活かし、WEBサイトの制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	コーディング準備・ITリテラシー	
	第2回	HTMLコーディング実践	ATOMの使い方	
	第3回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 1,2	
	第4回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 3	
	第5回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 4	
	第6回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 5	
	第7回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 6	
	第8回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 7	
	第9回	HTML5&CSS3を利用したレスポンスデザイン・実装	CHAPTER 8	
	第10回	JavaScript実装		
	第11回	Myレスポンスサイト企画設計		
	第12回	Myレスポンスサイト企画設計		
	第13回	Myレスポンスサイト実装		
	第14回	Myレスポンスサイト実装		
	第15回	Myレスポンスサイト実装		

科目名	店舗デザイン(講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	林 茂勝	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	店舗の立ち上げに必要な知識を実践課題に伴って、学ぶ。また、店舗計画する場合のコスト計画や季節・地域のコストの差等も知った上で、利益の計画と企業としての売上目標設定と事業計画も行う。		
到達目標	店舗デザインの計画手法を取得		
評価方法・基準	店舗の内装デザインができて、表現できているか。コストの計画に実現性があるか。実際の店を出店出来るレベルの内容計画を提案できたか。により評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト・参考書	適宜配布		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Acrobat, Microsoft PowerPoint, Microsoft Excel		
実務経験	一級建築士として30年以上、空間デザインに関わった経験を活かし店舗デザインの手法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	(1)出店計画	店舗リサーチ	
	第2回		↓	
	第3回		↓	
	第4回		↓	
	第5回	(2)店舗のデザインと出店コスト計画	店舗計画	
	第6回		↓	
	第7回		↓	
	第8回		↓	
	第9回	(3)図面・模型・計画書	実制作	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回	(4)リサーチ研究のまとめ	プレゼンテーション	
	第14回		↓	
	第15回		↓	
後期	第16回	【卒業制作】	オリエンテーション	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		企画審査会	
	第21回		↓	
	第22回		↓	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	総括	まとめ	

2020年度 講義概要

科目名	コンピュータ基礎 I A (講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員 指導科目
担当教員	中原 航	時間数 : 60時間	
授業概要	Adobe Illustrator, Photoshopを使用したレイアウトデザインに必要な基本操作を、主に印刷物の制作実習を踏まえて習得します。		
到達目標	Adobe Illustrator, Photoshopそれぞれの特性の理解。		
評価方法・ 基準	アプリケーションソフトの基本操作と機能の的確な使い方の理解度。 授業態度、課題の取り組み姿勢。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定。		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop		
実務経験	20年に渡り出版社等で企画編集、制作・DTPに携わった経験を活かし、レイアウトデザインを指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション この授業について	Illustrator基本操作導入	
	第2回	基本操作解説	オブジェクトの概念 ・図形 ・パスファインダ	
	第3回		・ライブペイント ・文字の扱い	
	第4回		名刺用パーソナルマーク:ラフ3案宿題	モチーフ・カラー決定
	第5回	課題: 自分の名刺	パーソナルマーク作成	
	第6回		★提出: マーク1点 名刺デザインラフ多数案宿題	
	第7回		名刺デザイン案チェック→制作	
	第8回			
	第9回		★提出: 名刺4案	カードアイデア宿題
	第10回	課題: お洒落で素敵なグリーティングカード	テーマ: 2020夏。Photoshop画像加工	画像を使用する。
	第11回		調整レイヤー: トーンカーブ、レベル補正、色相彩度	画像の扱い概要
	第12回		合成、切り抜き	
	第13回			
	第14回		★最終4パターン提出→断切、角版、マスク	
	第15回	統括		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

科目名	デジタルコンテンツ表現（講義及び演習）	年次	： 2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	涌井晃	時間数	： 120時間	
授業概要	Photoshop、illustrator、AfterEffects、などのデジタルツールを使って、SNS で使えたり販売できるコンテンツを制作したり動画コンテンツを制作する過程を通して、変化の激しい現代の経済活動の中において価値あるコンテンツやアイデア生み出すための思考法やワークフローについて実践的に学びます。			
到達目標	Photoshop、illustrator、AfterEffects、などのデジタルツールを使って、SNS で使えたり販売できるコンテンツを制作したり動画コンテンツを制作することができる。			
評価方法・ 基準	各課題の提出率、完成度、アイデア、考察力、リサーチする力、プレゼンテーション力などを総合的に判断します。			
実務経験	20年に渡り、3DCG・立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得及び動画コンテンツの制作を指導する。			

学習計画（授業スケジュール）

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第1回	LINE スタンプを作る	SNS「LINE」で使えるスタンプ作成。Photoshop、Illustrator 使用 アイデア出し
	第2回		世界観を考える、アイデア出し、下絵制作
	第3回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第4回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第5回		完成、合評、提出
	第6回	↓	
	第7回	キャラクターアニメーション	課題1のキャラを After Effect でムービー化する。
	第8回		課題1のキャラを Photoshop、Illustrator でレイヤー分け、パーツ分け
	第9回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第10回		After Effect の基本説明
	第11回		After Effect でムービー化する。
	第12回		After Effect でムービー化する。
	第13回		After Effect でムービー化する。
	第14回		動画の書き出しについて
	第15回	↓	完成、合評、提出
後期	第16回	プロジェクションマッピング	産学協同課題として After Effect を使ってプロジェクションのためのムービー制作。
	第17回		世界観を考える、アイデア出し、下絵制作
	第18回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第19回		Photoshop、Illustrator でデータ化 After Effect でムービー化する。
	第20回		After Effect でムービー化する。
	第21回		After Effect でムービー化する。
	第22回	↓	完成、合評、提出
	第23回	卒制プロフィールムービー	各自の卒業制作の内容に沿って、作品を紹介、自己紹介を行うムービーの制作
	第24回		アイデア出し、絵コンテ
	第25回		素材の切り出し
	第26回		After Effect でムービー編集
	第27回		After Effect でムービー編集
	第28回		音声について
	第29回		動画の書き出し
	第30回	↓	完成、合評、提出

2020年度 講義概要

科目名	造形基礎 I (講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員 指導科目
担当教員	津本 治也	時間数 : 60時間	
授業概要	物の形をとらえる力を身につけるという目標に向けて、ステップを踏んでいきます。まず、立体制作に使われる主な素材と道具に触れます。それらの基本的な扱い感覚を習得すると共に、実際に立体造形物(フィギュア)を制作します。具体的には静物の立体デッサンに始まり、その後、企業連携による制作課題を取り入れ、人体モチーフの立体デッサンをベースにフィギュア制作のプロセスを体験します。		
到達目標	フィギュア造形に関する一連の原型制作、シリコン型制作、複製作業の理解と技術を身につける。		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度 ・作業の丁寧さ ・立体制作及びシリコン複製型成型課題提出率 ・提出課題の目標到達度 		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
実務経験	アトリエを主宰し、25年に渡り乾漆の彫刻等の造形制作に携わってきた経験を活かし、造形制作を指導する		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション 場所: ロイスエンタテインメント	造形の仕事についての解説と実施事例について。	
	第2回	三面図の読み取り方	「三面図を用いてのモデリング(幾何形体)」ドリル形式	
	第3回	立体造形のモデリングについて	練習課題「静物の摸刻①」	Yクレイ
	第4回	立体の観察とモデリング手法 (ピーマンの石膏モデルをモチーフに制作)	練習課題「静物の摸刻②」	
	第5回		練習課題「静物の摸刻③」	
	第6回	商品としてのストラップ制作をめざす	「イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作①」	
	第7回	ジョイント部分の作り方	「イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作②」	
	第8回		「イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作③」	
	第9回	複製のためのシリコン型成型	「複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作 ①」	シリコン
	第10回		「複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作 ②」	石膏
	第11回	ウレタンキャスト樹脂による複製	「複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作 ③」	ホリウレタン樹脂
	第12回	複製実習	身近にあるものを複製①	シリコン型
	第13回		身近にあるものを複製②	
	第14回		身近にあるものを複製③	
	第15回	授業総括		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

科目名	造形実習（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	津本 治也	時間数：120時間	指導科目
授業概要	1年次に引き続き、物の形をとらえる力を更に身につけるとい目標に向けて、授業を構成します。レリーフ制作のテクニック習得を視野に入れ、立体制作の上で、応用が利く物の見方を体験します。また、課題制作に伴う、シリコン複製型成型法の確実な習得を目指します。企業との連携関係が生じた際、積極的にプロジェクトに取り組んでいきます。		
到達目標	授業で修得した造形技術を応用できるようになる		
評価方法・基準	・出席率 ・提出課題の目標到達度 ・作業の丁寧さ ・課題完成に対する課外作業時間の確保 ・制作及びシリコン複製型成型課題提出率 ・企業連携プロジェクトに対する参加の積極性 ・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度		
テキスト	適宜プリント配付		
参考文献			
実務経験	アトリエを主宰し、25年に渡り乾漆の彫刻等の造形制作に携わってきた経験を活かし、造形制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	1年次の復習	
	第2回	レリーフテクニックに挑戦	円形メダルとして、デザイン画をレリーフで制作	
	第3回	レリーフテクニックに挑戦	円形メダルとして、デザイン画をレリーフで制作	
	第4回	レリーフテクニックに挑戦	円形メダルとして、デザイン画をレリーフで制作	
	第5回	レリーフテクニックに挑戦	唐草装飾を施す	
	第6回	一対のストラップキャラクターの制作	オリジナル作品	
	第7回	一対のストラップキャラクターの制作	アイデア	
	第8回	一対のストラップキャラクターの制作	ラフスケッチ	
	第9回	一対のストラップキャラクターの制作	原型制作	
	第10回	一対のストラップキャラクターの制作	原型制作	
	第11回	一対のストラップキャラクターの制作	原型制作	
	第12回	一対のストラップキャラクターの制作	原型制作	
	第13回	一対のストラップキャラクターの制作	複製	
	第14回	一対のストラップキャラクターの制作	複製	
	第15回	合評		
後期	第16回	個別課題制作	各学生と個別面談の上、課題を設定	
	第17回	個別課題制作	アイデア、ラフスケッチ	
	第18回	個別課題制作	制作	
	第19回	個別課題制作	制作	
	第20回	卒業制作		
	第21回	卒業制作	シリコン成型	
	第22回	卒業制作	シリコン成型	
	第23回	卒業制作	シリコン成型	
	第24回	卒業制作	シリコン成型	
	第25回	卒業制作	複製実習	
	第26回	卒業制作	複製実習	
	第27回	卒業制作	複製実習	
	第28回	卒業制作	複製実習	
	第29回	卒業制作 完成		
	第30回	作品展、イベントへの出展準備		

2020年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅱ（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	津田 亜由美	時間数：120時間	
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。（作品制作と共通）		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
実務経験	現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年の経験を活かし、漫画制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	〃	〃	
	第7回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	〃	〃	
	第11回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	〃	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	〃	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	〃	
	第18回	〃	〃	
	第19回	〃	〃	
	第20回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	〃	〃	
	第23回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	〃	〃	
	第27回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第28回	〃	〃	
	第29回	作品展準備(製本等)	作品集制作等	
	第30回	〃	〃	

2020年度 講義概要

科目名	モーショントデザイン I (講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員
担当教員	市ノ川 聡	時間数 : 60時間	指導科目
授業概要	速度変化、軌道の取り方、形状変形など、商業作品で用いられる基礎的なアニメーション技法を作画演習を通じて学習する。		
到達目標	アニメーション技法の基本を理解する。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布 参考文献 「アニメーションの基礎知識大百科」		
使用ソフト	After Effects / Photoshop など		
実務経験	5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	速度変化と軌道の基礎	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	物理を考慮した物体の動かし方	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7回	人物の動かし方1(日常的な動きなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	不定形物の動かし方(水や煙、旗のなびきなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	人物の動かし方2(全身運動など)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	アニメーション技法(講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	市ノ川 聡	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	実践的な課題設定のもとで、「速度変化」「軌道」「変形」といった動きの要素を1年時よりさらに掘り下げて学ぶ。 後期は卒業制作に沿った個別の技術指導を行う。		
到達目標	卒業制作において実践的技法を用いたアニメーション付けを行う		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
実務経験	5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	動画中割実践基礎(軌道・詰め・線割・タップ割等)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	レイアウト制作基礎(カメラワークやパースペクティブなど)	現場の仕様に準じた素材を用いたレイアウト制作練習	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	作画実践演習1(人物の動き)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	作画実践演習2(自然現象・流体の動きなど)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第13回	↓	↓	
	第14回	作画実践演習3(エフェクト・動物など)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	卒業制作・プロダクション工程の進行指導	レイアウトチェック	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	原画チェック	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	動画チェック	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	リテイク	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	↓	

2020年度 講義概要

科目名	ゲームデザイン基礎(講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員
担当教員	端谷 浩成	時間数 : 60時間	指導科目
授業概要	1~3枚で表現できるラフな企画書とPowerPointを使った10ページ前後のプレゼン向け企画書を作成することで、思いついたアイデアを書類化できるようにする。		
到達目標	自分の“作りたいゲーム”を表現し、企画として書類化する方法を身に着ける。		
評価方法・基準	完成した企画書で“作りたいゲーム”が表現できているかを評価基準とする。 出席率が70%に満たない場合。課題の提出がない場合は不合格		
テキスト	随時.pptや.txtファイルで配布する。		
使用ソフト	Powerpoint		
実務経験	10年に渡り、ゲーム制作会社で、ゲームの企画に携わった経験を活かし、企画書の作成手法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション/ 志望職種ごとの方向性確認	各自の志望職業を明確にし、 本講義で特別に重視すべき場所を解説する	
	第2回	使用ツールの研修	使用ツールであるPowerPointの使用の仕方とテクニックを講習する	
	第3回	1ページ企画書の作成1	1ページで表現する企画書を作成しプレゼン演習を行う	
	第4回	1ページ企画書の作成2	1ページで表現する企画書を作成しプレゼン演習を行う	
	第5回	アイデアの出し方についての講習	アイデアの出し方に関する講習を行う	
	第6回	企画書の書式についての講習	企画書の書き方、書式について講習を行う	
	第7回	企画書のページ構成に関する講習	企画書のページ構成や重要項目について講習を行う	
	第8回	企画書制作実習1(アイデア)	実際に企画書を作成する。まずは制作に足るアイデア出しを行う	
	第9回	企画書制作実習1(下書き)	企画書に使うテキストを下書きする	
	第10回	企画書制作実習1(書面化)	PowerPointでテキストをレイアウトし企画書として仕上げる	
	第11回	プレゼン実習1	完成した企画書をプレゼンする	
	第12回	企画書制作実習2(アイデア)	実際に企画書を作成する。まずは制作に足るアイデア出しを行う	
	第13回	企画書制作実習2(下書き)	企画書に使うテキストを下書きする	
	第14回	企画書制作実習2(書面化)	PowerPointでテキストをレイアウトし企画書として仕上げる	
	第15回	プレゼン実習2	完成した企画書をプレゼンする	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2020年度 講義概要

科目名	AR / VR 実習（講義及び演習）	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	小山 賢一	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	UnityでAR/VRコンテンツを制作する		
到達目標	AR/VRコンテンツの制作		
評価方法・基準	コンテンツ企画の新規性と完成度で評価する		
テキスト	適時プリントを配布する。		
使用ソフト	Unity、Visual Studio Code		
実務経験	デザイン会社を運営し、ゲームソフトの開発も手掛けた経験を活かし、コンテンツ制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業計画について AR/VR技術解説	
	第2回	UnityとAR/VRについて	Unityの対応技術	
	第3回		サンプル検証	
	第4回		テストプログラム	
	第5回	コンテンツ企画	調査と企画	
	第6回		企画	
	第7回	ストーリーと絵コンテ	ストーリーボード	
	第8回			
	第9回		絵コンテ	
	第10回			
	第11回	素材制作	制作 I	
	第12回		制作 II	
	第13回		制作 III	
	第14回		制作 IV	
	第15回	プログラム設計	ゲームの要件設定とプログラミング	
後期	第16回	デザイン	コンテンツデザイン I	
	第17回		コンテンツデザイン II	
	第18回	コーディング	C#プログラミング I	
	第19回		C#プログラミング II	
	第20回		C#プログラミング III	
	第21回		C#プログラミング IV	
	第22回		C#プログラミング V	
	第23回	テスト	プログラムチェック I	
	第24回		プログラムチェック II	
	第25回	動作チェック	デバッグ I	
	第26回		デバッグ II	
	第27回	修正とブラッシュアップ	デバッグを踏まえて修正 I	
	第28回		デバッグを踏まえて修正 II	
	第29回	完成		
	第30回	公開	総括	