映像・音響デザイン（映像メディア研究）学科　授業科目概要（2023年度）

科目区分	番号	授業科目名	授業科目概要	担当者（☆主担当）	実務経験	履修学年	コマ数	授業時数	単位数	授業形態
一般科目	1	企業研究2	「就職」というゴールに加え、学生が「キャリア自律」について理解することを目標に、「『自己理解』+『企業・社会研究』⇒『自己強化』⇒『自己表現』」というプロセスを螺旋状に回し、「（相手先の仕事が）できる」、「（相手先に）合っている」自分を的確にアピールする力を身につける。	橋野幸男	―	2	16	32	2	講義
	2	英語1	情報化時代における最新の情報は英文記述の資料に頼らざるを得ないことが多い。リーディング能力を高めるため、教材を使用して英文法を学習するとともに、毎時間、テーマに沿ってグループでコミュニケーション練習を行い実用的に英語を活用できるようにする。わからない単語や文章については、Webや辞書などを用いて自分で調べられる力を身につけさせる。	小林昌人	―	2	16	32	2	講義
	3	英語2	英語1で学んだ知識をもとに、テーマを設けて日常場面を想定したコミュニケーションを通じて会話表現を学び、身につける。	小林昌人	―	2	16	32	2	講義
	4	職業とキャリア	職業の選択は人生の中で重要であり、職業の選択に際して知っておかなければならないことが 多々ある。当授業では、働く意義、職業選択の考え方から学び、「仕事と職業」「社会人・職業人 のモラル」「社会の動向」の3つの大項目を経て、職業人としての心構えを身につける。	伊藤知圭子	―	2	16	32	2	講義
	5	現代倫理	倫理学を基調として現代の青年たちに欠落している面を追及し、「全人教育」に向ける。「生きる」ことの意味を考察させることから、さらに「働く」ことの意味を考えさせる。	齋藤照安	―	1	32	64	4	講義
	6	ビジネス文書技法	あらゆるビジネスシーンで必要なパソコンアプリケーションのワープロ・表計算についての活用技法を学ぶ。 また、就職活動におけるメールの作法も身につける。	植田和華	―	1	32	64	4	講義
	7	一般教養	就職活動をする際に最低限必要となる文章理解と数的処理の知能を身につける。	植田和華	―	1	16	32	2	講義
	8	企業研究1	採用側は、自社に貢献する人材を求め、産業経済・社会の変化が急激な現代では、「環境適応力」に優れた人材の価値が高まっているなか、「キャリア自律」について理解をする。	橋野幸男	―	1	16	32	2	講義
	9	実践映像制作1	企画書、絵コンテ、香盤表、撮影、モデリング、編集など現場の制作を意識した作品を制作する。	落合布暁	ﾃﾞｻﾞｲﾝ会社・ﾌﾘｰﾗﾝｽでCGｸﾘｴｲﾀｰ、動画・映像ｸﾘｴｲﾀｰとしての実務経験	2	32	64	2	実習
	10	実践映像制作2	実践映像制作1で身につけた技術にプラスしてジャンル応じた素材の作成を行い、映像編集による応用力を身に着ける。 最終的には動画を完成させ、発表まで行ってもらう。	落合布暁	ﾃﾞｻﾞｲﾝ会社・ﾌﾘｰﾗﾝｽでCGｸﾘｴｲﾀｰ、動画・映像ｸﾘｴｲﾀｰとしての実務経験	2	32	64	2	実習
	11	Webデザイン基礎	webデザインは情報を伝える技術とwebページの画面を整えるコーディングの技術の2つの技術の組み合わせからなるため、html5、CSS3について学習をする。 また、WEBサイトの制作実習を通して、WEBによる表現を考え、実現する力を身につける。	木野正弥	IT企業でWebﾃﾞｻﾞｲﾅｰ、Webﾌﾟﾛｸﾞﾗﾏｰ、Webﾃﾞｨﾚｸﾀｰ、Webｺﾝｻﾙﾀﾝﾄとしての実務経験	2	32	64	2	実習
	12	Webデザイン応用	webデザインやモバイルアプリのUI設計に踏み込んで、プロトタイピング手法を使ったウェブデザインを習得する。 Adobe XDを身につけ、プロトタイピングによるUI操作の仮設・検証を繰り返し、より良い操作感を求める。 また、WEBサイトの制作実習を通して、WEBによる表現を考え、実現する力を身につける。	木野正弥	IT企業でWebﾃﾞｻﾞｲﾅｰ、Webﾌﾟﾛｸﾞﾗﾏｰ、Webﾃﾞｨﾚｸﾀｰ、Webｺﾝｻﾙﾀﾝﾄとしての実務経験	2	32	64	2	実習
	13	実践アニメーション制作1	1年生の内容を踏襲しつつ、より現場に近い制作知識を学び、その知識をアニメーション制作に活用。就職活動時に持参する用にポートフォリオの質をあげる。	木野正弥	―	2	32	64	2	実習
	14	実践アニメーション制作2	今まで身につけた知識・技術を用いて学生本人が学生生活最後に制作したいアニメーションを作り上げ、集大成の作品として卒業後も残しておけるようにする。	木野正弥	―	2	32	64	2	実習

専門科目	15	3DCG実践	アニメーション業界で広く使われており、モデリング、レンダリング、アニメーションから映像の編集までこなせる、オープンソースの3D CG制作アプリケーション、Blenderを活用するスキルを習得する。アニメーション制作の機能を中心に学ぶ。科目の終盤でモデリングについても触れる。	植田和華	―	2	32	64	2	実習
	16	デジタルデザイン実践	1年次に学んだデジタルデザインのスキルをベースに、実践的なプロダクトやアド関連のデザインを実践する。また、関連コンテストへの作品応募も行い、その成績・欠課によりスキルレベルをチェックする。	植田和華	―	2	32	64	2	実習
	17	イベントプロモーション	イベントの裏側の部分として、企画制作に着目した授業を行う。 イベントを企画制作するにあたり、イベントの種類についてやイベント企画のポイントについて、注意点などの基礎基本的な部分から勉強を始める。 最終的には、実際にイベントを開催することを想定した企画制作を行い、より実践的な学びとすることを目指す。	五味正太郎	―	2	32	64	2	実習
	18	卒業研究	2年間の集大成として、今まで培ってきた知識・技術のさらなるレベルアップを図る。 グループ研究を行うことにより、実社会での人間同士のコミュニケーションの重要性を身につける。	☆植田和華 五味正太郎	―	2	96	192	6	実習
	19	検定対策	企業人にとって必要な、ビジネスの基礎知識とスキル（特に入社1年目までに必要とされる）や、社会人常識を総合的に身に付ける。最終目標として、「ビジネス能力検定3級」、「社会人常識マナー検定3級」の検定取得を目標とし学習する。	植田和華	―	1	32	64	2	演習
	20	デジタルデザイン基礎	Photoshop、Illustrator、の操作・デザイン技術を学ぶ。コンテンツの作成や編集の仕方、現場で使われている技術も織り交ぜながら基礎的な技術の習得を目指す。	佐伯尚久	IT企業、ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞｽｸｰﾙ教師としての実務経験、WEBﾃﾞｨﾚｸﾀｰ兼ﾃﾞｻﾞｲﾅｰ	1	32	64	2	実習
	21	デジタルデザイン応用	Photoshop、Illustrator、の操作・デザイン技術を課題を中心に学ぶ。 課題はポスター、バナーデザイン、ロゴ作成等学生のレベルに合わせて出題	佐伯尚久	IT企業、ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞｽｸｰﾙ教師としての実務経験、WEBﾃﾞｨﾚｸﾀｰ兼ﾃﾞｻﾞｲﾅｰ	1	32	64	2	実習
	22	3DCG基礎	3DCGを用いた映像制作の基礎について学習する。	落合布暁	ﾃﾞｻﾞｲﾝ会社・ﾌﾘｰﾗﾝｽでCGｸﾘｴｲﾀｰ、動画・映像ｸﾘｴｲﾀｰとしての実務経験	1	32	64	2	実習
	23	3DCG応用	3DCGの応用技術を用いて、ハイクオリティな作品を完成させる。	落合布暁	ﾃﾞｻﾞｲﾝ会社・ﾌﾘｰﾗﾝｽでCGｸﾘｴｲﾀｰ、動画・映像ｸﾘｴｲﾀｰとしての実務経験	1	32	64	2	実習
	24	コミック・キャラクターデザイン基礎	コミックにおけるキャラクターの分析から、印象に残るキャラクターの設計を考える。ゆるキャラ、マスコットキャラクターの制作を通して、地場産業に影響を与える経済効果を知る。 キャラクターと性格、登場人物間の結びつきや関係性を考慮したストーリーを考える基礎的視点を習得する。 キャラクターを創作するための観察眼・洞察力・アイデア出し・デッサン力を身につける。	木野正弥	―	1	32	64	2	実習
	25	コミック・キャラクターデザイン応用	オリジナルキャラクターを制作し、シチュエーションに沿ったイラストを描ける技術を習得する。 キャラクターを創作するための観察眼・洞察力・アイデア出し・デッサン力を身につける。 パソコンを使ったカラーイラストや加工方法を学ぶ。	木野正弥	―	1	32	64	2	実習
	26	映像制作基礎	映像制作全般（企画・撮影・編集・完パケ）の基礎知識と表現方法を学び、それに伴う演習により、映像制作の全体を把握する。	京谷規秀	ﾃﾚﾋﾞ番組・CM等映像の企画制作会社でのＣＭﾃﾞｨﾚｸﾀｰとしての実務経験	1	32	64	2	実習
	27	映像制作応用	CM制作をベースにメッセージの作成方法と表現方法を学び、自ら考え企画する力と、それぞれが役割にあわせて行動し、映像制作におけるチームワークを身につけることを目的とする。	京谷規秀	ﾃﾚﾋﾞ番組・CM等映像の企画制作会社でのＣＭﾃﾞｨﾚｸﾀｰとしての実務経験	1	32	64	2	実習
	28	アニメーション制作基礎	各自のアイデア、企画の発想のアウトプットから実際に組み立てていく過程を実践。 作業に沿って必要な制作知識を身に着け、アニメーション制作の基礎的な体系を学ぶ。	植田和華	―	1	32	64	2	実習

	29	アニメーション制作応用	アニメーション制作基礎の内容を踏襲しつつ、再度、映像に組み立てていく過程を授業内で経験する。 現在、制作現場でも必要なデジタル制作知識の基本から先端技術を追い、アニメーション制作を実践的に学び、各自のポートフォリオの制作を目指す。	植田和華	ー	1	32	64	2	実習
関連科目	30	ゼミナール	学生自身が考え、作りたい映像作品などを制作し完成させる。原則、グループ制作とし、チーム制作での必要な知識・技術も身につける。 完成した作品についてはグループごと学内発表の場においてプレゼンをする。また、コンテストに参加するなど外部評価を受け、ブラッシュアップを行う。	☆五味正太郎 ☆京谷規秀 植田和華 落合布暁	ﾃﾚﾋﾞ番組･CM等映像の企画制作会社でのCMﾃﾞｨﾚｸﾀｰとしての実務経験･音響、ｲﾍﾞﾝﾄ会社でPA･音響ｵﾍﾟﾚｰﾀｰとしての実務経験	2	64	128	4	実習
	31	プロゼミ	学生自身が考え、作りたい映像作品などを制作し完成させる。原則、グループ制作とし、チーム制作での必要な知識・技術も身につける。 最終的にはグループごと学内発表の場においてプレゼンをする。	☆五味正太郎 ☆京谷規秀 植田和華 落合布暁	ﾃﾚﾋﾞ番組･CM等映像の企画制作会社でのCMﾃﾞｨﾚｸﾀｰとしての実務経験･音響、ｲﾍﾞﾝﾄ会社でPA･音響ｵﾍﾟﾚｰﾀｰとしての実務経験	1	64	128	4	実習
						合計	1,024	2,048	74	
					実務経験者合計		448	896	28 38%	