

### 3年 ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

# 卒業制作

担当教員

受講アトリエ [402]

2019/9/3(火)-2020/1/30(木)

9:00-12:10 13:00-16:00

授業内容

各専攻の専任教員の個別指導に従い、コミュニケーションを大切にしながらゼミ形式での授業を行います

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	9月30日	月					
2	10月1日	火					
3	10月2日	水					
4	10月3日	木					
5	10月4日	金					
6	10月5日	土		日本語			
7	10月6日	日					
8	10月7日	月		フランス語			
9	10月8日	火					
10	10月9日	水					
11	10月10日	木					
12	10月11日	金					
13	10月12日	土		日本語		知的財産講座	
14	10月13日	日					
15	10月14日	月		体育の日			
16	10月15日	火					
17	10月16日	水					
18	10月17日	木					
19	10月18日	金					
20	10月19日	土		日本語			
21	10月20日	日					
22	10月21日	月		フランス語			
23	10月22日	火		即位礼正殿の儀			
24	10月23日	水					
25	10月24日	木					
26	10月25日	金					
27	10月26日	土		日本語			
28	10月27日	日					
29	10月28日	月		フランス語			
30	10月29日	火					
31	10月30日	水					
32	10月31日	木					

学習目標

創形で学んだ3年間の集大成として、自身の表現の領域に於けるクオリティを追求しつつ、卒業制作としてふさわしい、社会性を意識した完成度の高い作品を制作します。そのうえで校内外の卒業制作展で発表することを目標とします。

プロのクリエイターとして充分通用する表現を求めます

予習・準備物

注意事項

評価方法

### 3年 ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

## 映像制作2

担当教員 奥牧裕介、岡山拓史

受講アトリエ [402]

2019/7/8(月)-2019/9/21(土)

9:00-12:10 13:00-16:00

#### 授業内容

個々の卒業制作の進行とクオリティアップを目的とした技術的・技法的指導。

#### 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考	
1	7月8日	月		制作 フランス語	○	オリエンテーション		
2	7月9日	火		制作		制作		
3	7月10日	水		制作		UIデザイン		
4	7月11日	木		制作		制作		
5	7月12日	金		制作		メディアブランディング		
6	7月13日	土	制作	日本語		制作/就職セミナー		
7	7月14日	日						
8	7月15日	月	海の日					
9	7月16日	火		制作		制作		
10	7月17日	水		制作		UIデザイン		
11	7月18日	木		制作		制作		
12	7月19日	金	制作	卒制ガイダンス	○	全体構成の把握とスケジュール確認		
			夏期休校					
13	9月3日	火		制作		制作		
14	9月4日	水		制作		制作/後期ガイダンス		
15	9月5日	木		制作		制作		
16	9月6日	金		制作	○	状況の確認、制作、相談、問題解決		
17	9月7日	土	制作	日本語		制作/就職セミナー		
18	9月8日	日						
19	9月9日	月	制作	フランス語		制作		
20	9月10日	火		制作		制作/特別講座		
21	9月11日	水		制作		制作		
22	9月12日	木		制作		制作		
23	9月13日	金		制作	○	制作、相談、ブラッシュアップ		
24	9月14日	土	制作	日本語		制作/特別講座		
25	9月15日	日	創立記念50周年パーティ					
26	9月16日	月	敬老の日					
27	9月17日	火		制作		制作		
28	9月18日	水		制作		制作		
29	9月19日	木		制作		制作		
30	9月20日	金		制作		制作		
31	9月21日	土	制作	日本語	○	講評と校外展準備		

#### 学習目標

卒業制作の進行とレベルアップ。もしくは、それに必要な技術の研究と習得。

#### 予習・準備物

卒業制作のテーマや方向性など、ある程度明確な展望。

#### 注意事項

目の前の作業だけでなく、作品全体の構成を意識すること。

#### 評価方法

制作に取り組む姿勢・講評段階での進行状況を考慮して総合的に評価する。

# コミック表現2

担当教員 杉木ヤスコ

受講アトリエ [402]

2019/6/10(月)-2019/7/6(土)

9:00-12:10 13:00-16:00

## 授業内容

2年生の授業で学習したことを基盤に、更に深く掘り下げ、トータルで構成できる方法を学ぶ。実際にアイデアを形にした際に、どのようにして相手に伝えるか、客観的に自分を見据えてプレゼン力等も鍛える。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月10日	月		制作 フランス語	○	オリエンテーション	
2	6月11日	火		制作		制作	
3	6月12日	水		制作		UIデザイン	
4	6月13日	木		制作		制作	
5	6月14日	金		制作		メディアブランディング	
6	6月15日	土		制作 日本語		制作/特別講座	
7	6月16日	日					
8	6月17日	月		制作 フランス語	○	制作	
9	6月18日	火		制作		制作	
10	6月19日	水		制作		UIデザイン	
11	6月20日	木		制作		制作	
12	6月21日	金		制作		メディアブランディング	
13	6月22日	土		制作 日本語		制作/就職セミナー	
14	6月23日	日					
15	6月24日	月		制作 フランス語	○	制作	
16	6月25日	火		制作		制作	
17	6月26日	水		制作		UIデザイン	
18	6月27日	木		制作		制作	
19	6月28日	金		制作		メディアブランディング	
20	6月29日	土		制作 日本語		制作	
21	6月30日	日					
22	7月1日	月		制作 フランス語		制作	
23	7月2日	火		制作		制作	
24	7月3日	水		制作		UIデザイン	
25	7月4日	木	○	制作		制作	
26	7月5日	金		制作		メディアブランディング	
27	7月6日	土		制作 日本語	○	講評	

## 学習目標

原作を元に漫画を描く。文章を漫画として再構築し、いかに読ませることができるか。セルフプロデュース能力を身につける。

## 予習・準備物

筆記用具一式、コミック描画に使用する画材、用紙。原作は、こちらでいくつか準備します。

## 注意事項

重要事項は冒頭に話すため遅刻しないこと

## 評価方法

作品70% 制作態度・積極性30%

### 3年ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

# イラストディレクション(先端メディアアート&デザイン)

担当教員 有田満弘

受講アトリエ [402]

2019/5/20(月)-2019/6/8(土)

9:00-12:10 13:00-16:00

#### 授業内容

講師の経験をもとに自発的に取り組むこと、自分と向き合うことの重要性を伝えます。自分が真剣に取り組みたいと思える題材について改めて考え、自発的に打ち込みたいと思える題材、手法で作品を制作してもらいます。

#### 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	5月20日	月		制作 フランス語		制作	デザインコンセプトとレイアウト
2	5月21日	火		制作		制作	
3	5月22日	水		制作		UIデザイン	
4	5月23日	木	○	オリエンテーション		制作	
5	5月24日	金	○	ラフスケッチチェック/面談		メディアブランディング	
6	5月25日	土		制作 日本語		制作	
7	5月26日	日					
8	5月27日	月		制作 フランス語		制作	
9	5月28日	火		制作		制作	
10	5月29日	水		制作		UIデザイン	
11	5月30日	木		制作		制作	
12	5月31日	金	○	試作講評/面談		メディアブランディング	
13	6月1日	土		制作 留学生報告会		制作	
14	6月2日	日					
15	6月3日	月		制作 フランス語		制作	
16	6月4日	火	○	大判出力&Aチェック/講義		制作	サイズによる見え方の違い
17	6月5日	水		制作		UIデザイン	
18	6月6日	木		制作		制作	プレゼンテーション
19	6月7日	金		制作		メディアブランディング	
20	6月8日	土		制作 日本語	○	プレゼン/講評	

#### 学習目標

長く活躍できるクリエイターになるためには、単に依頼内容をうまくこなすだけでなく、それ以上のなにかを提供する必要があります。自発的に提案・創造できるクリエイターを目指すきっかけになることを目標とします。

#### 予習・準備物

自分が好きな物語（小説でも落語でもストーリーがあればよい）をひとつ選び、その作品の魅力を伝える作品が制作できるよう資料集めをしておくこと。全く異なるテーマで取り組みたい場合は、プレゼンを聞いて判断します。

#### 注意事項

近年映像化された作品や直接的に資料になる絵がついた作品は極力避けること。どうしてもという場合は、初回講義までに既存の絵と全く異なるコンセプトで描けることを示す資料を用意すること。

#### 評価方法

課題作品50% 制作態度・積極性50%

## 3年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻/アニメーション&コミック専攻

# UIデザイン

担当教員 谷内晴彦

受講アトリエ [401]

4/17 (水)~7/20 (土)

13:00-16:00

### 授業内容

Webデザインはどうやってつくられるのか?様々なプロセスを体験することで、実践に役立つ演習を試みます。ここではウェブサイトにおける情報の編集、ワイヤーフレームの設計など、導線や画面遷移といったウェブの仕組みを最低限理解し、UIデザインの基礎を習得します。

### 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月17日	水		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	4月24日	水		実技カリキュラム	○	制作	
3	5月8日	水		実技カリキュラム	○	制作	
4	5月22日	水		実技カリキュラム	○	制作	
5	5月29日	水		実技カリキュラム	○	制作	
6	6月5日	水		実技カリキュラム	○	制作	
7	6月12日	水		実技カリキュラム	○	制作	
8	6月19日	水		実技カリキュラム	○	制作	
9	6月26日	水		実技カリキュラム	○	制作	
10	7月3日	水		実技カリキュラム	○	制作	
11	7月10日	水		実技カリキュラム	○	制作	
12	7月17日	水		実技カリキュラム	○	制作	
13	7月20日	土		実技カリキュラム	○	講評	

### 学習目標

ひとつのテーマから情報を整理し、Adobe XDを使用してウェブデザインを設計するまでのプロセスを身につけることが目標です。また、難しく考えるのではなく、それが伝わるかどうか?便利かどうか?柔軟に客観視する力も学習していきます。

### 予習・準備物

- ・ Adobe XDの基本的な使い方
- ・ 日常の中にあるUIを意識すること

### 注意事項

ここでは専門的なプログラミングを習得する場ではなく、どのように表現したいことをオンスクリーンに収めるかを重要視した内容の授業になります

### 評価方法

課題作品 50% 制作態度 50%

## 3年 ビジュアルデザイン科

# メディアブランディング実習

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401]

4/12 (金)~7/12 (金)

13:00-16:00

### 授業内容

各コンペティションの特性に応じて、リサーチ・コンセプト立案、制作、プレゼンテーション、応募までを一貫して行い、実社会での仕事を想定した一連の流れを学習します。

### 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	金		カリキュラム	○	講師紹介・自己紹介/東急ハンズ年賀状デザインコンペ:立案	
2	4月19日	金		カリキュラム	○	東急ハンズ年賀状デザインコンペ:プレゼン・応募	
3	4月26日	金		カリキュラム	○	バンフー 学生Tシャツデザインコンテスト:立案・ラフ	
4	5月10日	金		古美術講座	○	バンフー 学生Tシャツデザインコンテスト:プレゼン・応募	
5	5月24日	金		カリキュラム	○	ヴィレッジヴァンガードコンペ:企画立案	
6	5月31日	金		カリキュラム	○	ヴィレッジヴァンガードコンペ:プレゼン・応募	
7	6月7日	金		カリキュラム	○	Here is ZINE tokyo:立案	
8	6月14日	金		カリキュラム	○	Here is ZINE tokyo:プレゼン・応募	
9	6月21日	金		カリキュラム	○	LUMINE ART AWARD:立案	
10	6月28日	金		カリキュラム	○	LUMINE ART AWARD:プレゼン・応募	
11	7月5日	金		カリキュラム	○	JAB財団デザインコンテスト2019:立案	
12	7月12日	金		カリキュラム	○	JAB財団デザインコンテスト2019:プレゼン・応募	

### 学習目標

様々なタイプのコンペティションに応募することで、制作における包括的な実践力を身につけることを目指します。

### 予習・準備物

世の中のコンペティションをリサーチして、自分が制作した場合のイメージトレーニングをする。初回のオリエンテーションは自分の作品を用意する。

### 注意事項

過程が重要な為、遅刻や欠席が無いように気をつけてください。

### 評価方法

課題作品70% 制作態度・積極性30%

## 映像ディレクション

担当教員 白石慶子

受講アトリエ [402]

4/9 (火)~5/11 (土)

9:00-12:10 13:00-16:00

## 授業内容

映像は、絵画・文学・音楽など多様な得意技を生かせる総合芸術でもあります。全員がディレクターになり、画コンテ・作画・撮影・編集など、自身の映像を制作します。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月9日	火		アトリエ準備	○	(1) オリエンテーション・コンテ	
2	4月10日	水		制作		制作	
3	4月11日	木		制作		制作	
4	4月12日	金		制作		メディアブランディング	
5	4月13日	土		制作		日本語	制作
6	4月14日	日					
7	4月15日	月		制作		フランス語	○ (2) 作画・撮影
8	4月16日	火		制作		制作	
9	4月17日	水		制作		UIデザイン	
10	4月18日	木		制作		制作	
11	4月19日	金		制作		メディアブランディング	
12	4月20日	土		制作		日本語	○ (3) 編集
13	4月21日	日					
14	4月22日	月		制作		フランス語	○ (4) 追加作画・撮影・編集
15	4月23日	火		制作		制作	
16	4月24日	水		制作		UIデザイン	
17	4月25日	木		制作		制作	
18	4月26日	金		制作		メディアブランディング	
19	4月27日	土					
ゴールデンウィーク							
20	5月7日	火		古美研ガイダンス		制作	
21	5月8日	水		制作		UIデザイン	
22	5月9日	木		制作		制作	
23	5月10日	金		制作		古美術研修講座	メディアブランディング
24	5月11日	土			○	(5) 上映・講評	

## 学習目標

映像は、多様な人々が観られる大衆芸術でもあります。自分の画や話を動かすことで、作品を媒体に人とコミュニケーションを取り、他者の心を動かすことを目指します。

## 予習・準備物

好きなアニメーション・実写映像のリサーチや、作りたい映像を考えておくこと。

## 注意事項

在学中や卒業後の映像制作に生かすため、期日までに作品を仕上げること。

## 評価方法

課題提出による採点70%、制作態度・積極性30%