

# 日本語能力試験N1対策

担当教員 蔣

修正日：2020.7.1

履修単位数：2

6月8日以降 AM:9:30~/PM:13:30~

## 授業スケジュール/計画

			AM	PM
1	5月14日	木		N1対策 (ZOOM)
2	5月16日	土	N1対策 (ZOOM)	
3	5月18日	月	N1対策 (ZOOM)	
4	5月21日	木		N1対策 (ZOOM)
5	5月25日	月	N1対策 (ZOOM)	
6	5月27日	水	N1対策 (ZOOM)	
7	5月28日	木		N1対策 (ZOOM)
8	5月30日	土	N1対策 (ZOOM)	
9	6月4日	木		N1対策 (ZOOM)
10	6月5日	金		N1対策 (ZOOM)
11	6月6日	土	N1対策 (ZOOM)	
12	6月15日	月	N1対策 (対面+ZOOM)	
13	6月20日	土	N1対策 (対面+ZOOM)	
14	6月22日	月	N1対策 (対面+ZOOM)	
15	6月27日	土	N1対策 (対面+ZOOM)	
16	6月29日	月	N1対策 (対面+ZOOM) 701	
17	7月6日	月	N1対策 (対面+ZOOM) 701	
18	7月13日	月	N1対策 (対面+ZOOM) 701	
19	7月25日	土	N1対策 (対面+ZOOM) (9時~302)	
20	8月1日	土	N1対策 (対面+ZOOM) (9時~402)	
21	8月10日	月	N1対策 (対面+ZOOM3) 701 (8月8日補講のため)	

## 学習目標

日本語能力試験を合格すること

## 予習・準備物

筆記用具

## 注意事項

取り組み姿勢による採点

## 評価方法

自主性を伴った授業出席で評価します。

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

# メディアブランディング実習(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 伊波英里

2020.5.11日程修正

受講アトリエ [ ] 修得単位：3単位

2020/6/12(金)-2020/9/25(金)

13:30-16:30

## 授業内容

渋谷の街頭ビジョンを使ったデジタル広告制作を想定し、企画、実制作、プレゼンまでを一貫して行い、デジタル広告の特性を活かした企画力を身につける事を目標とします。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月5日	金			○	リモート授業(オリエンテーション)	
2	6月12日	金		実技カリキュラム	○	ブレスト/チーム編成/チーム内役割編成	
3	6月19日	金		実技カリキュラム	○	企画説明/立案	
4	6月26日	金		実技カリキュラム	○	企画書作成/スケジュール決定	
5	7月3日	金		実技カリキュラム	○	制作	
6	7月10日	金		実技カリキュラム	○	制作	
7	7月17日	金		実技カリキュラム	○	初稿/フィードバック	
8	7月24日	金		実技カリキュラム	○	制作	
9	7月31日	金		実技カリキュラム	○	プレゼンテーション	
10	8月7日	金		実技カリキュラム	○	企画立案/企画書作成	
11	8月14日	金		実技カリキュラム	○	制作	
12	9月4日	金		卒制ガイダンス	○	初稿/フィードバック	
13	9月11日	金		実技カリキュラム	○	制作	
14	9月25日	金		実技カリキュラム	○	プレゼンテーション	

## 学習目標

学習目標：最先端の技術が集まる"渋谷"の街をテーマにし、デジタル広告だからこそできるアプローチ方法を学びます。

## 予習・準備物

様々な街にある大型ビジョンやサイネージ、トレインチャンネル等のデジタル広告を調べ考察しておく事。

## 注意事項

全ての工程が重要な為、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65% 制作態度・積極性35%

# コミック表現2

担当教員 YASCORN(ヤスコーン)

受講アトリエ [ ] 修得単位：3単位

2020/6/8(月)-2020/6/27(土)  
9:30-12:40 13:30-16:30

## 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8日	月		日本語能力試験N1	○	コミック表現2 オリエンテーション	
2	6月9日	火		制作		制作	
3	6月10日	水		UIデザイン		制作	
4	6月11日	木		制作		制作	
5	6月12日	金		制作		メディアブランディング実習	
6	6月13日	土		制作/日本語能力試験N1/フランス語	○	コミック表現2	
7	6月14日	日					
8	6月15日	月		制作/日本語能力試験N1		制作	
9	6月16日	火		制作		制作	
10	6月17日	水		UIデザイン	○	コミック表現2	トキワ荘ミュージアム訪問?
11	6月18日	木		制作		制作	
12	6月19日	金		制作		メディアブランディング実習	
13	6月20日	土		制作/日本語能力試験N1/フランス語		制作	
14	6月21日	日					
15	6月22日	月		制作/日本語能力試験N1	○	コミック表現2	
16	6月23日	火		制作		制作	
17	6月24日	水		UIデザイン		制作	
18	6月25日	木		制作		制作	
19	6月26日	金		制作		メディアブランディング実習	
20	6月27日	土		制作/日本語能力試験N1/フランス語	○	コミック表現2 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(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 谷内晴彦

2020.5.25修正

受講アトリエ [ ] 修得単位：3単位

2020/6/10(水)-2020/9/30(水)

9：00-12：10

#### 授業内容

デジタルコンテンツ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・スマホアプリ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			○	リモート授業			zoom授業
2	6月10日	水	○	リアルタイム授業   UI概略/XD演習		実技カリキュラム	zoom授業
3	6月17日	木	○	リアルタイム授業   リサーチ報告   XD演習		実技カリキュラム	zoom授業
4	6月24日	水	○	リアルタイム授業   ワイヤーフレーム制作		実技カリキュラム	zoom授業
5	7月1日	水	○	リアルタイム授業   ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	zoom授業
6	7月8日	水	○	リアルタイム授業   ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	zoom授業
7	7月15日	水	○	リアルタイム授業   ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	zoom授業
8	7月22日	水	○	リアルタイム授業   講評		実技カリキュラム	zoom授業
9	7月29日	水	○	リアルタイム授業   UI概略		実技カリキュラム	zoom授業
10	8月5日	水	○	リアルタイム授業   ワイヤーフレーム制作		実技カリキュラム	zoom授業
11	8月12日	水	○	リアルタイム授業   ウェブサイト制作		実技カリキュラム	zoom授業
12	9月2日	水	○	リアルタイム授業   ウェブサイト制作		実技カリキュラム	zoom授業
13	9月9日	水	○	リアルタイム授業   ウェブサイト制作		実技カリキュラム	zoom授業
14	9月23日	水	○	リアルタイム授業   ウェブサイト制作		実技カリキュラム	zoom授業
15	9月30日	水	○	講評		実技カリキュラム	

#### 学習目標

ひとつのテーマから情報を整理し、Adobe XDを使用してデジタルコンテンツ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。どのように伝わるかどうか？どれだけ機能的か？常に客観的に観察する視点を持ちながら、アプリ開発、またはウェブサイトのプロトタイプを完成させます。

#### 予習・準備物

- ・ Adobe XDのインストール (PC&お手持ちのスマートフォン両方に)
- ・ PCとスマートフォンを繋ぐUSBケーブル

#### 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ありません。様々なスクリーン (画面) を対象に、最適なUIデザインを探求していく授業です。

#### 評価方法

課題作品 50% 制作態度 50%

## 映像ディレクション

担当教員 白石慶子

受講アトリエ [ ] 修得単位：3単位

2020/6/29(月)-2020/7/21(火)  
9:30-12:40 13:30-16:30

## 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	6月29日	月		制作/日本語能力試験N1	○	(1) オリエンテーション・コンテ	リアルタイム授業(zoom)
2	6月30日	火		制作		制作	
3	7月1日	水		UIデザイン		制作	
4	7月2日	木		制作		制作	
5	7月3日	金		制作		メディアブランディング実習	
6	7月4日	土		制作/日本語能力試験N1/フランス語		制作	
7	7月5日	日					
8	7月6日	月		制作	○	(2) 作画・撮影	YouTube・メール授業
9	7月7日	火		制作		制作	
10	7月8日	水		UIデザイン		制作	
11	7月9日	木		制作		制作	
12	7月10日	金		制作		メディアブランディング実習	
13	7月11日	土		制作/フランス語		就職セミナー1	
14	7月12日	日					
15	7月13日	月		制作/美術日本語	○	(3) 編集	オンデマンド授業(YouTube)
16	7月14日	火		制作		制作	
17	7月15日	水		UIデザイン		制作	
18	7月16日	木		制作		制作	
19	7月17日	金		制作		メディアブランディング実習	
20	7月18日	土		制作/フランス語	○	(4) 追加作画・撮影・編集	YouTube・メール授業
21	7月19日	日					
22	7月20日	月		制作/美術日本語		制作	
23	7月21日	火		制作	○	(5) 上映・講評	リアルタイム授業(zoom)

## 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

課題作品提出による採点

## 映像制作2

担当教員 奥牧裕介、岡山拓史

受講アトリエ [402] 修得単位：3単位

2020/8/10(月)-2020/9/25(金)

9:30-12:40 13:30-16:30

## 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	8月10日	月		アトリエ準備	○	オリエンテーション	
2	8月11日	火		制作		制作	
3	8月12日	水		UIデザイン		制作	
4	8月13日	木		制作		制作	
5	8月14日	金		制作		メディアブランディング実習	
6	8月15日	土		制作/フランス語	○	全体構成の把握とスケジュール確認	
夏季休校							
7	9月1日	火		制作	○	状況の確認、制作、相談、問題解決	
8	9月2日	水		UIデザイン		制作	
9	9月3日	木		制作		制作	
10	9月4日	金		卒制ガイダンス/古美研講座		メディアブランディング実習	
11	9月5日	土		制作/フランス語		制作	
12	9月6日	日					
13	9月7日	月		制作/美術日本語	○	制作、相談、ブラッシュアップ	
14	9月8日	火		制作		制作	
15	9月9日	水		UIデザイン		制作	
16	9月10日	木		制作		制作	
17	9月11日	金		制作		メディアブランディング実習	
18	9月12日	土		制作/フランス語		制作	
19	9月13日	日					
20	9月14日	月		制作/美術日本語		制作	
21	9月15日	火					
22	9月16日	水					
23	9月17日	木					
24	9月18日	金					
25	9月19日	土					
創立記念日振替休日							
26	9月20日	日					
27	9月21日	月					
敬老の日							
28	9月22日	火					
秋分の日							
29	9月23日	水		UIデザイン		制作	
30	9月24日	木		制作		制作	
31	9月25日	金	○	講評と校外展準備		メディアブランディング実習	

## 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。