

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(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401] 修得単位： 単位

2021/4/16(金)-2021/9/17(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	4月16日	金		日本語	○	オリエンテーション	
2	4月23日	金		日本語	○	課外授業(渋谷)サイネージ視察	※雨天中止
3	5月7日	金		日本語	○	企画立案/企画書・絵コンテ制作	ビッグサイネージプレミアム
4	5月14日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ初回提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
5	5月28日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ修正提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
6	6月4日	金		日本語	○	動画初回提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
7	6月11日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
8	6月18日	金		日本語	○	プレゼン・講評	ビッグサイネージプレミアム
9	6月25日	金		日本語	○	企画立案/企画書・絵コンテ制作	スクランブルスクエアビジョン
10	7月2日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ初回提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
11	7月9日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
12	7月16日	金		日本語	○	動画初回提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
13	9月3日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
14	9月10日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
15	9月17日	金		日本語	○	プレゼン・講評	スクランブルスクエアビジョン

学習目標

多種多様なデジタルサイネージが集まる"渋谷"の街を舞台に、デジタル広告の可能性を探ります。

予習・準備物

街中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観察すること。初回授業時は下記ルールのポートフォリオをデータで用意する

- ・画像作品はPDFにまとめて1データ(10MB以内)にしておく
- ・映像作品はmp4形式で準備するか、YoutubeやVimeo等の動画サービスにアップしてURLを準備する

注意事項

仕事を想定しているため、プロセスがとても重要な授業です。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%

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

受講アトリエ [402、302] 修得単位： 単位

2021/4/14(水)-2021/9/22(水)

9:30-12:40

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	4月14日	水	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	4月21日	水	○	UI概略/XD演習		実技カリキュラム	
3	5月12日	木	○	リサーチ報告 XD演習		実技カリキュラム	
4	5月26日	水	○	ワイヤーフレーム制作		実技カリキュラム	
5	6月2日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
6	6月9日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
7	6月16日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
8	6月23日	水	○	講評		実技カリキュラム	
9	6月30日	水	○	UI概略		実技カリキュラム	
10	7月7日	水	○	ワイヤーフレーム制作		実技カリキュラム	
11	7月14日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
12	9月1日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
13	9月8日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
14	9月15日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
15	9月22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。常に客観的に観察する視点を持ちながら、UIデザインを通してサービスそのものを考えていきます。

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%

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

映像ディレクション

担当教員 白石慶子

受講アトリエ [402] 修得単位： 単位

2021/4/12(月)-2021/5/8(土)
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	4月12日	月		日本語	○	(1) オリエンテーション・コンテ	対面授業
2	4月13日	火		自主制作		自主制作	
3	4月14日	水		UIデザイン		自主制作	
4	4月15日	木		自主制作	○	(2) 作画・撮影	オンライン授業
5	4月16日	金		日本語/自主制作		メディアブランディング	
6	4月17日	土		フランス語2/自主制作		自主制作	
7	4月18日	日					
8	4月19日	月		日本語/自主制作		自主制作	
9	4月20日	火		自主制作	○	(3) 編集	オンライン授業
10	4月21日	水		UIデザイン		自主制作	
11	4月22日	木		自主制作		自主制作	
12	4月23日	金		日本語/自主制作		メディアブランディング	
13	4月24日	土		フランス語2/自主制作	○	(4) 追加作画・撮影・編集	オンライン授業
14	4月25日	日					
15	4月26日	月		日本語/自主制作		自主制作	
16	4月27日	火		古美研ガイダンス		自主制作	
17	4月28日	水		新入生の日			
18	4月29日	木		昭和の日			
19	4月30日	金					
20	5月1日	土					
21	5月2日	日					
22	5月3日	月		憲法記念日			
23	5月4日	火		みどりの日			
24	5月5日	水		こどもの日			
25	5月6日	木		健康診断			
26	5月7日	金		古美研講座		メディアブランディング	
27	5月8日	土		フランス語2/自主制作	○	(5) 上映・講評会	対面授業

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

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