

本課3年生

美術日本語

担当教員 メロス言語学院

受講アトリエ【501】 修得単位数： 単位

2021/7/5(月)-2021/12/13(月)

9：30-12：40

授業内容

- 1.1分間スピーチ（30分）
- 2.美術関係記事についてのディスカッション（50分）
- 3.映像教材を用いた美術用語導入（90分）
- 4.前回導入した美術用語のチェック小テスト（10分）
- 5.課外宿題

授業スケジュール/計画

	出講日	曜日	指導	AM	指導	PM
1	7月5日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
2	7月12日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
3	7月19日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
4	9月6日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
5	9月13日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
6	9月27日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
7	10月4日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
8	10月18日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
9	10月25日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
10	11月1日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
11	11月8日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
12	11月15日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
13	11月29日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
14	12月6日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
15	12月13日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム

学習目標

美術・デザインに関する専門用語の勉強によって、日本語（特に口語能力）の向上を目標として挙げます。

予習・準備物

筆記用具、前回授業で配ったプリント用紙

注意事項

予習復習を徹底すること。

評価方法

出席日数/授業態度による採点

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】 修得単位： 単位

2021/7/5(月)-2021/9/25(土)

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。校外展出展作品の制作。

授業スケジュール/計画

		指導	AM	指導	PM	備考	
1	7月5日	月 ○	オリエンテーション		自主制作		
2	7月6日	火	就職講座		自主制作		
3	7月7日	水	UIデザイン		自主制作		
4	7月8日	木	自主制作		自主制作		
5	7月9日	金	自主制作		メディアブランディング実習		
6	7月10日	土	自主制作/フランス語		就職セミナー		
7	7月11日	日					
8	7月12日	月 ○	全体構成の把握とスケジュール確認		自主制作		
9	7月13日	火	就職講座		自主制作		
10	7月14日	水	UIデザイン		自主制作		
11	7月15日	木	自主制作		自主制作		
12	7月16日	金	自主制作		メディアブランディング実習		
13	7月17日	土	卒制ガイダンス		自主制作		
夏季休暇							
14	9月1日	水	UIデザイン		自主制作		
15	9月2日	木	自主制作		自主制作		
16	9月3日	金	自主制作		メディアブランディング実習		
17	9月4日	土	自主制作/フランス語				
18	9月5日	日					
19	9月6日	月 ○	状況の確認、制作、相談、問題解決		自主制作		
20	9月7日	火	自主制作		自主制作		
21	9月8日	水	UIデザイン		自主制作		
22	9月9日	木	自主制作		自主制作		
23	9月10日	金	自主制作		メディアブランディング実習		
24	9月11日	土	自主制作/フランス語		自主制作		
25	9月12日	日					
26	9月13日	月 ○	制作、相談、ブラッシュアップ		自主制作		
27	9月14日	火	就職講座		自主制作		
28	9月15日	水	UIデザイン		自主制作		
29	9月16日	木	自主制作		自主制作		
30	9月17日	金	後期ガイダンス		メディアブランディング実習		
31	9月18日	土	創立記念日 (9/16分振替休日)				
32	9月19日	日					
33	9月20日	月	敬老の日				
34	9月21日	火	就職講座		自主制作		
35	9月22日	水	UIデザイン		自主制作		
36	9月23日	木	秋分の日				
37	9月24日	金	自主制作		自主制作		
38	9月25日	土	自主制作/フランス語	○	講評会		

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。

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

コミック表現2

担当教員 YASCORN(ヤスコーン)

受講アトリエ [402] 修得単位: 単位

2021/6/7(月)-2021/7/3(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7日	月		日本語	○	オリエンテーション	原作選択、作品紹介
2	6月8日	火		自主制作		自主制作	
3	6月9日	水		UIデザイン		自主制作	
4	6月10日	木		自主制作		自主制作	
5	6月11日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習/避難訓練	
6	6月12日	土		自主制作/フランス語/日本語		自主制作	
7	6月13日	日					
8	6月14日	月		自主制作/日本語		自主制作	
9	6月15日	火		就職講座	○	制作指導	ネーム制作
10	6月16日	水		UIデザイン		自主制作	
11	6月17日	木		自主制作		自主制作	
12	6月18日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習	
13	6月19日	土		自主制作/フランス語/日本語		自主制作	
14	6月20日	日					
15	6月21日	月		自主制作/日本語		自主制作	
16	6月22日	火		就職講座	○	制作指導	ネーム制作・ペン入れ
17	6月23日	水		UIデザイン		自主制作	
18	6月24日	木		自主制作		自主制作	
19	6月25日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習	
20	6月26日	土		自主制作/フランス語		自主制作	
21	6月27日	日					
22	6月28日	月		自主制作/日本語		自主制作	
23	6月29日	火		就職講座	○	制作指導	原稿仕上げ
24	6月30日	水		UIデザイン		自主制作	
25	7月1日	木		自主制作		自主制作	
26	7月2日	金		自主制作		メディアブランディング実習	
27	7月3日	土		自主制作/フランス語	○	講評会	採点

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

動画広告2(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 岡山拓史

受講アトリエ [402] 修得単位： 単位

2021/5/10(月)-2021/6/5(土)
9:30-12:40 13:30-16:30

授業内容

幅広いジャンルと様々な表現方法が存在する映像の世界で、自分が将来進みたい業界や具体的に携わりたい職種など、個別にコミュニケーションを取りながら制作を進める。

授業スケジュール/計画

		指導	AM	指導	PM	備考	
1	5月10日	月	自主制作/日本語	○	オリエンテーション/制作		
2	5月11日	火	自主制作		自主制作		
3	5月12日	水	UIデザイン		自主制作		
4	5月13日	木	自主制作		自主制作		
5	5月14日	金	自主制作/日本語		メディアブランディング実習		
6	5月15日	土	自主制作/日本語/フランス語	○	企画、デザイン、絵コンテチェック		
7	5月16日	日					
8	5月17日	月	自主制作/日本語				
9	5月18日	火	古美術研修旅行				
10	5月19日	水					
11	5月20日	木					
12	5月21日	金					
13	5月22日	土	自主制作/日本語				
14	5月23日	日					
15	5月24日	月	自主制作/日本語		自主制作		
16	5月25日	火	自主制作	○	進捗確認		
17	5月26日	水	UIデザイン		自主制作		
18	5月27日	木	自主制作		自主制作		
19	5月28日	金	自主制作/日本語		メディアブランディング実習		
21	5月29日	土	自主制作/日本語/フランス語		自主制作		
22	5月30日	日					
23	5月31日	月	自主制作/日本語	○	進捗確認		
24	6月1日	火	自主制作		自主制作		
25	6月2日	水	UIデザイン		自主制作		
26	6月3日	木	自主制作		自主制作		
27	6月4日	金	自主制作/日本語		メディアブランディング実習		
28	6月5日	土	自主制作/フランス語	○	講評会		

学習目標

2年次の授業で学習したことをベースに、より短期間でのアイデア出しから制作まで、スピードとクオリティを意識した動画広告の制作を目指す。

予習・準備物

注意事項

評価方法

課題作品提出による採点

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