

## 映像制作2

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402]

2024/7/1(月)-2024/9/20(金)

9:20-12:30 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	07月01日	月		自主制作	○	オリエンテーション	
2	07月02日	火		UIデザイン		自主制作	
3	07月03日	水		自主制作		自主制作	
4	07月04日	木		自主制作		自主制作	
5	07月05日	金	○	全体構成の把握とスケジュール確認		メディアデザイン応用	
6	07月06日	土		自主制作		自主制作	
7	07月07日	日					
8	07月08日	月		自主制作		自主制作	
9	07月09日	火		UIデザイン		自主制作	
10	07月10日	水		自主制作		自主制作	
11	07月11日	木		自主制作		自主制作	
12	07月12日	金	○	制作指導		メディアデザイン応用	
13	07月13日	土		自主制作		自主制作	
	07月14日			夏季休暇			
14	09月02日	月		自主制作		自主制作	
15	09月03日	火		UIデザイン		自主制作	
16	09月04日	水		自主制作		自主制作	
17	09月05日	木		自主制作		自主制作	
18	09月06日	金	○	制作指導		メディアデザイン応用	
19	09月07日	土		自主制作		自主制作	
20	09月08日	日					
21	09月09日	月		自主制作		自主制作	
22	09月10日	火		UIデザイン		自主制作	
23	09月11日	水		自主制作	○	制作指導/ブラッシュアップ	
24	09月12日	木		創形祭準備			
25	09月13日	金		創形祭			
26	09月14日	土		創形祭			
27	09月15日	日		創形祭			
28	09月16日	月		敬老の日			
29	09月17日	火		UIデザイン		自主制作	
30	09月18日	水		自主制作		自主制作	
31	09月19日	木		自主制作		自主制作	
32	09月20日	金	○	講評		メディアデザイン応用	

学習目標

卒業制作の進行とレベルアップおよび、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、作品制作全体の構成やスケジュールを意識すること。

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 イラストレーション専攻/メディアデザイン専攻  
コミックB

担当教員 やすこーん  
受講アトリエ [402/501]

2024/06/3(月)- 2024/06/29(土)  
9:20-12:30/13:30-16:30

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3日	月		デザインと仕事2(IL)	○	オリエンテーション	原作選択、作品紹介
2	6月4日	火		UIデザイン	○	制作指導	キャラ設定・ネーム制作
3	6月5日	水		自主制作		自主制作	
4	6月6日	木		自主制作		ポートフォリオ(IL)	
5	6月7日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
6	6月8日	土		自主制作		自主制作	
7	6月9日	日					
8	6月10日	月		デザインと仕事2(IL)		自主制作	
9	6月11日	火		UIデザイン	○	制作指導	ネーム制作・下絵
10	6月12日	水		自主制作		自主制作	
11	6月13日	木		自主制作		ポートフォリオ(IL)	
12	6月14日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
13	6月15日	土		自主制作			
14	6月16日	日					
15	6月17日	月		デザインと仕事2(IL)		自主制作	
16	6月18日	火		UIデザイン	○	制作指導	下絵
17	6月19日	水		自主制作		自主制作	
18	6月20日	木		自主制作		実技カリキュラム	
19	6月21日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
20	6月22日	土		自主制作		海外講座	
21	6月23日	日					
22	6月24日	月		デザインと仕事2(IL)		自主制作	
23	6月25日	火		UIデザイン	○	制作指導	ペン入れ・原稿仕上げ
24	6月26日	水		自主制作		自主制作	
21	6月27日	木		自主制作		実技カリキュラム	
22	6月28日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
23	6月29日	土		自主制作	○	講評会	作品提出

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メディアデザイン専攻

## 動画広告

担当教員 岡山拓史  
受講アトリエ [402]

2024/05/8(水)- 2024/06/01(土)  
9 : 20-12 : 30/13 : 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8日	水	自主制作	○	オリエンテーション	
2	5月9日	木	自主制作		自主制作	
3	5月10日	金	自主制作		メディアデザイン応用	
4	5月11日	土	自主制作	○	指導日	
5	5月12日	日				
6	5月13日	月	健康診断			
7	5月14日	火	古美術研修旅行			
8	5月15日	水				
9	5月16日	木				
10	5月17日	金				
11	5月18日	土	自主制作		自主制作	
12	5月19日	日				
13	5月20日	月	自主制作		自主制作	
14	5月21日	火	UIデザイン	○	指導日	
15	5月22日	水	自主制作		自主制作	
16	5月23日	木	自主制作	○	指導日	
17	5月24日	金	自主制作		メディアデザイン応用	
18	5月25日	土	自主制作		自主制作	
19	5月26日	日				
20	5月27日	月	自主制作		自主制作	
21	5月28日	火	UIデザイン		自主制作	
22	5月29日	水	自主制作	○	指導日	
23	5月30日	木	自主制作		自主制作	
24	5月31日	金	自主制作		メディアデザイン応用	
25	6月1日	土	自主制作	○	講評	

#### 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

広告したい商品などをピックアップ

#### 注意事項

#### 評価方法

提出課題による採点

## UIデザイン(先端メディアアート&amp;デザイン)

担当教員 中須賀美和子

受講アトリエ [401]

2024/04/16(火)- 2024/09/17

9:20-10:50/11:00-12

## 授業内容

UIデザインの基礎として、デジタルコンテンツにおけるユーザー体験の向上とその考え方を学び、実践に役立つ演習を試みます。ウェブサイト・スマホアプリにおける情報の整理、ワイヤーフレーム設計、導線や画面遷移といったウェブの仕組みを理解し、修得します。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月16日	水	○	オリエンテーション・UIとは		実技カリキュラム	
2	4月23日	水	○	実習   セルフコンテンツ制作企画		実技カリキュラム	
3	5月7日	水	○	実習   セルフコンテンツ制作		実技カリキュラム	
4	5月21日	水	○	実習   セルフコンテンツ制作		実技カリキュラム	
5	5月28日	水	○	リサーチ報告・発表		実技カリキュラム	
6	6月4日	水	○	ガジェットアプリ制作 ①		実技カリキュラム	
7	6月11日	水	○	ガジェットアプリ制作 ①		実技カリキュラム	
8	6月18日	水	○	講評		実技カリキュラム	
9	6月25日	火	○	ガジェットアプリ制作 ②		実技カリキュラム	
10	7月2日	水	○	ガジェットアプリ制作 ②		実技カリキュラム	
11	7月9日	水	○	講評		実技カリキュラム	
12	9月3日	水	○	最終課題   制作		実技カリキュラム	
13	9月10日	水	○	最終課題   制作			
14	9月17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

# メディアデザイン応用

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401]

2024/04/12(金)- 2023/09/20(金)

13:30-16:30

### 授業内容

渋谷の街頭ビジョンやデジタルサイネージを使ったデジタル広告制作を想定し、リサーチ、企画、実制作、プレゼンまでを一貫して行います。実際の仕事の流れを体験することで、プロとしての制作スキルを養うことを目標とします。

### 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	金			○	オリエンテーション	
2	4月19日	金			○	課外授業（渋谷）ビジョン・サイネージ視察	※雨天中止
3	4月26日	金			○	リサーチ	
4	5月10日	金			○	企画書制作	
	5月17日	金		古美術研修旅行			
5	5月24日	金			○	企画書初回提出/FB:A	
6	5月31日	金			○	企画書初回提出/FB:B	
7	6月7日	金			○	企画書修正提出・絵コンテ初回提出/FB:A	
8	6月14日	金			○	企画書修正提出・絵コンテ初回提出/FB:B	
9	6月21日	金			○	動画制作	
10	6月28日	金			○	動画制作	
11	7月5日	金			○	動画進捗チェック/FB:A	
12	7月12日	金			○	動画進捗チェック/FB:B	
13	9月6日	金			○	動画初回提出:AB	
	9月13日	金		創形祭準備期間			
14	9月20日	金			○	講評	

### 学習目標

多種多様な街頭ビジョンや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デジタルサイネージ、トレインチャンネル等のデジタル広告を観察すること。

自分が広告映像を制作したい製品やブランド等、題材の候補をいくつか考えておいてください。

### 注意事項

仕事を想定しているため、全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50% 制作態度30% 進行管理能力20%

### 3年ビジュアルデザイン科メディアデザイン専攻

# 映像ディレクション

担当教員 白石慶子

受講アトリエ [402]

2024/04/10(水)- 2024/05/07(火)

9:20-12:30/13:30-16:30

#### 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、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10日	水		○	(1) オリエンテーション・コンテ	対面授業
2	4月11日	木				
3	4月12日	金			メディアデザイン応用	
4	4月13日	土				
5	4月14日	日				
6	4月15日	月		○	(2) 作画・撮影	オンライン授業
7	4月16日	火	UIデザイン			
8	4月17日	水				
9	4月18日	木				
10	4月19日	金			メディアデザイン応用	
11	4月20日	土		○	(3) 編集	オンライン授業
12	4月21日	日				
13	4月22日	月		○	(4) 追加作画・撮影・編集	オンライン授業
14	4月23日	火	UIデザイン			
15	4月24日	水				
16	4月25日	木		○	(5) 中間講評	対面授業
17	4月26日	金	古美研ガイダンス		メディアデザイン応用	
18	4月27日	土	新入生の日			
19	4月28日	日				
20	4月29日	月				
21	4月30日	火				
22	5月1日	水				
23	5月2日	木				
24	5月3日	金				
25	5月4日	土				
26	5月5日	日				
27	5月6日	月				
28	5月7日	火	UIデザイン	○	講評	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他者の心を動かし、作品を媒体に人とコミュニケーションを取ることを目指します。

#### 予習・準備物

自己紹介をするため、過去作品のデモリールやポートフォリオなどをご用意ください。映像ディレクションの作品のため、好きなアニメーション・実写映像のサーチや、作りたい映像を考えておいてください。

#### 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を。

#### 評価方法

作品提出と制作意欲、授業態度などによる採点