

# ブランディング

担当教員 田中北斗  
受講アトリエ [502]

2025/11/10(月)- 2025/12/3(水)  
13：30-16：30

授業内容  
**ブランディング実践：本授業では泰輝印刷株式会社様のご協力のもと、実在する企業のブランディングを実践的に学びます。**  
長年培われた「印刷の伝統」と、近年注力している「オンデマンド事業」のブランド価値を高めることをテーマに、展開戦略やプロモーションプランを学生自身が提案します。授業では、B to B（企業向け）と B to C（一般消費者向け）の両方の視点から、広告・イベント・販促アイテムなどのPR展開を考え、実際のビジネスシーンを意識したブランディングデザインを行います。

授業スケジュール／計画

|    |        |   | 指導 | 1限          | 2限 | 指導 | 3限・4限               | 備考            |
|----|--------|---|----|-------------|----|----|---------------------|---------------|
| 1  | 11月10日 | 月 | ○  | オリエンテーション   |    |    | パッケージ & セールスプロモーション |               |
|    | 11月11日 | 火 |    | 制作          |    |    | 豊島区広報映像             |               |
| 2  | 11月12日 | 水 |    | －           |    |    | 制作                  |               |
| 3  | 11月13日 | 木 |    | 制作          |    | ○  | 泰輝印刷 工場見学（板橋区常盤台）   | ブランディングする企業訪問 |
| 4  | 11月14日 | 金 |    | － / Adobe検定 |    |    | 実技カリキュラム            |               |
| 5  | 11月15日 | 土 |    | 物撮り（予約制）    |    |    | －                   |               |
| 6  | 11月16日 | 日 |    |             |    |    |                     |               |
|    | 11月17日 | 月 |    | 制作          |    |    | パッケージ & セールスプロモーション |               |
| 7  | 11月18日 | 火 |    | 制作          |    |    | 豊島区広報映像             |               |
| 8  | 11月19日 | 水 |    | －           |    |    | 制作                  |               |
| 9  | 11月20日 | 木 | ○  | アイデアチェック    |    | ○  | アイデアプレゼン（学内）        | PM 企業ディレクター来校 |
| 10 | 11月21日 | 金 |    | － / Adobe検定 |    |    | 実技カリキュラム            |               |
| 11 | 11月22日 | 土 |    | 物撮り（予約制）    |    |    | －                   |               |
|    | 11月23日 | 日 |    | 勤労感謝の日      |    |    |                     |               |
|    | 11月24日 | 月 |    | 振替休日        |    |    |                     |               |
| 12 | 11月25日 | 火 |    | 制作          |    |    | 豊島区広報映像             |               |
| 13 | 11月26日 | 水 |    | 制作          |    |    | 制作                  |               |
| 14 | 11月27日 | 木 |    | 制作          |    |    | 制作                  |               |
| 15 | 11月28日 | 金 |    | － / Adobe検定 |    |    | 実技カリキュラム            |               |
| 16 | 11月29日 | 土 | ○  | 講評会（学内）     |    |    | －                   |               |
|    | ↓      |   |    |             |    |    |                     |               |
| 17 | 12月3日  | 水 |    | 実技カリキュラム    |    | ○  | プレゼンテーション（会場：泰輝印刷）  | 企業訪問          |

学習目標  
プロが行う企業ブランディングと同じ工程を体験、実践的に学びます。  
企業課題を解決するためのアイデアから、PR戦略、販促アイテムのデザインまでを制作、提案を行います。

予習・準備物

注意事項

11/13日は、企業見学の為、東武東上線「常盤台駅」改札集合となります。

評価方法

課題作品70％ 出席・制作態度・積極性30％

## 分野別作品制作・ポートフォリオ強化

担当教員 村田秀徳、岡山拓史

受講アトリエ【302】

2025/09/01(木)- 2025/09/27(土)

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

## 授業内容

本授業では、学生一人ひとりの志望業界に合わせたテーマを選択し、グラフィックデザインを制作します。課題設定からコンセプト構築、デザイン、プレゼンテーションまでを行い、実務に近い制作フローを進めます。3年次の就活に向けてポートフォリオの強化を図ります。

## 授業スケジュール/計画

|                 |       |   | 指導 | 1限         | 2限 | 指導 | 3限・4限      | 備考                  |
|-----------------|-------|---|----|------------|----|----|------------|---------------------|
| 1               | 9月1日  | 月 |    | —          |    | ○  | オリエン&個別面談  |                     |
|                 | 9月2日  | 火 |    | パッケージ&池袋BD |    |    | 豊島区広報映像    |                     |
|                 | 9月3日  | 水 |    | 制作         |    |    | メディアデザイン基礎 |                     |
|                 | 9月4日  | 木 |    | WEBデザイン    |    |    | 実技カリキュラム   |                     |
| 2               | 9月5日  | 金 | ○  | 指導(岡山)     |    |    | 実技カリキュラム   |                     |
|                 | 9月6日  | 土 |    | —          |    |    | ポートフォリオA   |                     |
|                 | 9月7日  | 日 |    |            |    |    |            |                     |
| 3               | 9月8日  | 月 |    | —          |    | ○  | 指導(村田)     |                     |
|                 | 9月9日  | 火 |    | パッケージ&池袋BD |    |    | 豊島区広報映像    |                     |
| 9月10日~12日 創形祭準備 |       |   |    |            |    |    |            |                     |
| 9月13日/14日 創形祭   |       |   |    |            |    |    |            |                     |
|                 | 9月15日 | 月 |    |            |    |    |            |                     |
|                 | 9月16日 | 火 |    | パッケージ&池袋BD |    |    | 豊島区広報映像    |                     |
|                 | 9月17日 | 水 |    | 制作         |    |    | メディアデザイン基礎 |                     |
|                 | 9月18日 | 木 |    | WEBデザイン    |    |    | 実技カリキュラム   |                     |
| 4               | 9月19日 | 金 | ○  | 指導(岡山)     |    |    | 実技カリキュラム   |                     |
|                 | 9月20日 | 土 |    | —          |    |    | —          |                     |
|                 | 9月21日 | 日 |    |            |    |    |            |                     |
| 5               | 9月22日 | 月 |    | —          |    | ○  | 指導(村田)     |                     |
|                 | 9月23日 | 火 |    |            |    |    |            |                     |
|                 | 9月24日 | 水 |    | 制作         |    |    | メディアデザイン基礎 |                     |
|                 | 9月25日 | 木 |    | WEBデザイン    |    |    | 実技カリキュラム   | GD専攻はサンシャインシティ プレゼン |
| 6               | 9月26日 | 金 | ○  | 指導(岡山)     |    |    | 実技カリキュラム   |                     |
| 7               | 9月27日 | 土 |    | —          |    | ○  | 講評・提出      |                     |

## 学習目標

## 志望業界に応じた企画力の習得

各自の希望分野(パッケージ、広告、ブランディングなど)に沿ったテーマを設定し、目的やターゲットに合わせたコンセプトを構築。

## 実務レベルのデザイン・デザイン制作スキルの向上

グラフィックデザインに必要な技術(レイアウト、タイポグラフィ、配色設計等)を実践的に習得する。

## プレゼンテーション能力の強化

制作意図を言語化し、第三者に分かりやすく効果的に伝えるプレゼンテーションができる。

## 予習・準備物

各自、印刷したポートフォリオを初回授業に持参してください。制作途中のものでも構いません。

## 注意事項

## 評価方法

制作した作品の評価に加え、出席率や制作態度、プレゼンテーションなどを踏まえ総合的に評価します。

# Adobe検定

担当教員 三浦英介  
受講アトリエ【501】

2025/10/3(金)- 2026/02/26(木)  
11:00-12:30

授業内容

試験内容の概要。アドビ CC のログインと書体アクティベート設定。  
アプリケーションの基本操作とツール解説を行いながら、「実技・実践」の過去問題から出題されるポイントを説明する。また就職に向けての最低限必要なデザイン・スキルを身につける。

授業スケジュール／計画

|      |        |   | 1限                    | 指導 | 2限        | 指導 | 3限・4限    | 備考 |
|------|--------|---|-----------------------|----|-----------|----|----------|----|
| 1    | 10月3日  | 金 | —                     | ○  | オリエンテーション |    | 実技カリキュラム |    |
| 2    | 10月10日 | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 3    | 10月17日 | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 4    | 10月24日 | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 5    | 10月31日 | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 6    | 11月7日  | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 7    | 11月14日 | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 8    | 11月21日 | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 9    | 11月28日 | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
|      | 12月4日  | 木 | Adobe試験日(Illustrator) |    |           |    |          |    |
| 10   | 12月5日  | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 11   | 12月12日 | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 冬季休暇 |        |   |                       |    |           |    |          |    |
| 12   | 1月9日   | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 13   | 1月16日  | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 14   | 1月23日  | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 15   | 1月30日  | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 16   | 2月6日   | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 17   | 2月13日  | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
| 18   | 2月20日  | 金 | —                     | ○  | 講義        |    | 実技カリキュラム |    |
|      | 2月26日  | 木 | Adobe試験日(Photoshop)   |    |           |    |          |    |

学習目標

デザイナーが必須としているアドビ社のアプリケーションツール、イラストレーター、フォトショップの能力検定対策講座。PC 操作と検定試験の過去問題を解説し傾向と対策を行う。サーティファイ検定試験(スタンダード)の合格率向上を目指すと共に、就職活動に向けた意識向上をはかる。

予習・準備物

PC、USB、筆記用具等

注意事項

評価方法

提出課題や授業態度にて評価判断します。

# インタラクティブメディア

担当教員 八幡純和

受講アトリエ 【402】

2025/09/29(月)-2025/10/18(土)

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

## 授業内容

ゲームエンジンを活用した入門的な作品制作を通して、PCやスマートデバイス上で動作するアプリやゲームなどを含めたインタラクティブメディア作品に対する基礎的な知識と技術を習得する。

## 授業スケジュール／計画

|    |        |   | 指導 | 1限        | 2限 | 指導 | 3限・4限             | 備考 |
|----|--------|---|----|-----------|----|----|-------------------|----|
| 1  | 9月29日  | 月 | ○  | オリエンテーション |    |    | 制作                |    |
| 2  | 9月30日  | 火 |    | 制作        |    |    | 豊島広報映像            |    |
| 3  | 10月1日  | 水 |    | 制作        |    | ○  | 制作指導              |    |
| 4  | 10月2日  | 木 |    | 制作        |    |    | 制作                |    |
| 5  | 10月3日  | 金 |    | / Adobe検定 |    |    | 映像制作1B            |    |
| 6  | 10月4日  | 土 |    | —         |    |    | —                 |    |
|    | 10月5日  | 日 |    |           |    |    |                   |    |
| 7  | 10月6日  | 月 |    | 制作        |    |    | パッケージ&セールスプロモーション |    |
| 8  | 10月7日  | 火 |    | 制作        |    |    | 豊島広報映像            |    |
| 9  | 10月8日  | 水 |    | 制作        |    | ○  | 制作指導              |    |
| 10 | 10月9日  | 木 |    | 制作        |    | ○  | 制作指導              |    |
| 11 | 10月10日 | 金 |    | / Adobe検定 |    |    | 映像制作1B            |    |
|    | 10月11日 | 土 |    | 高校応募試験日   |    |    |                   |    |
|    | 10月12日 | 日 |    |           |    |    |                   |    |
|    | 10月13日 | 月 |    | スポーツの日    |    |    |                   |    |
| 12 | 10月14日 | 火 |    | 制作        |    |    | 豊島広報映像            |    |
| 13 | 10月15日 | 水 |    | VD研修旅行    |    |    |                   |    |
| 14 | 10月16日 | 木 |    | 制作        |    | ○  | 制作指導              |    |
| 15 | 10月17日 | 金 |    | / Adobe検定 |    |    | 映像制作1B            |    |
| 16 | 10月18日 | 土 |    | —         |    | ○  | 講評                |    |

## 学習目標

- ・ゲームエンジンというソフトウェアの特性を、大まかに理解する。
- ・ユーザーインタラクションの理解と、その実装方法を習得する。
- ・自身の画像素材等を活用して、一つのインタラクティブメディア作品に仕上げる。（基本的には2D作品を想定）

## 予習・準備物

- ・Unity Hubのインストール、Unity IDの作成

## 注意事項

特になし

## 評価方法

提出課題による採点

広告デザイン基礎

担当教員 近藤 忠  
受講アトリエ [501]

2025/10/20(月)～2025/11/08(土)  
9:20～12:30/13:30～16:30

授業内容  
課題①：ビジュアルにコピーを付ける  
課題②：公共広告を制作する  
進行によって内容が変わる場合があります

授業スケジュール／計画

|    |        |   | 指導 | 1限             | 2限 | 指導 | 3限・4限             | 備考                     |
|----|--------|---|----|----------------|----|----|-------------------|------------------------|
| 1  | 10月20日 | 月 | ○  | オリエン／課題①：説明・講義 |    |    | パッケージ&セールスプロモーション |                        |
| 2  | 10月21日 | 火 |    | 制作             |    |    | 豊島広報映像            |                        |
| 3  | 10月22日 | 水 |    | 制作             |    |    | 制作                |                        |
| 4  | 10月23日 | 木 |    | 制作             |    | ○  | 課題①：提出・講評・講義      | データ提出。モニター講評           |
| 5  | 10月24日 | 金 |    | — /Adobe検定     |    |    | 映像制作1B            |                        |
| 6  | 10月25日 | 土 |    | 物撮り&証写(事前予約制)  |    |    | —                 |                        |
| 7  | 10月26日 | 日 |    |                |    |    |                   |                        |
| 8  | 10月27日 | 月 | ○  | 課題②：説明・講義      |    |    | パッケージ&セールスプロモーション |                        |
| 9  | 10月28日 | 火 |    | 制作             |    |    | 豊島広報映像            |                        |
| 10 | 10月29日 | 水 |    | 制作             |    |    | 制作                |                        |
| 11 | 10月30日 | 木 |    | 制作             |    | ○  | 課題②：第1回ラフ提出・講評    | 3案から5案のラフをデータ提出。モニター講評 |
| 12 | 10月31日 | 金 |    | — /Adobe検定     |    |    | 映像制作1B            |                        |
| 13 | 11月1日  | 土 |    | 物撮り&証写(事前予約制)  |    |    | —                 |                        |
| 14 | 11月2日  | 日 |    |                |    |    |                   |                        |
| 15 | 11月3日  | 月 | ○  | 課題②：第2回ラフ提出・講評 |    |    | パッケージ&セールスプロモーション | 完成物に近いラフをデータ提出。モニター講評  |
| 16 | 11月4日  | 火 |    | 制作             |    |    | 豊島広報映像            |                        |
| 17 | 11月5日  | 水 |    | 制作             |    |    | 制作                |                        |
| 18 | 11月6日  | 木 |    | 制作             |    |    | 制作                |                        |
| 19 | 11月7日  | 金 |    | — /Adobe検定     |    |    | 映像制作1B            |                        |
| 20 | 11月8日  | 土 |    | 物撮り&証写(事前予約制)  |    | ○  | 課題②：提出・講評         | 印刷提出。その後掲出、プレゼン、講評     |

学習目標  
課題をとおり、広告表現の発想と技術を学ぶ。

予習・準備物  
1.その都度、こちらで当日のスケジュールと課題内容をまとめたレジメを用意。  
2.授業外作業（宿題）が必須。3.基本的な文具（30cm直定規/カッター/はさみ）は常備すること。

注意事項  
特に、課題②に関しては、たくさん考え、ラフを描き、完成物をつくること。

評価方法  
課題評価60%＋出席率40%  
出席は6回中6回出席のこと（体調不良を除く）

映像制作1B

担当教員 奥牧裕介  
受講アトリエ 【402】

2025/10/3(金)-2026/2/27(金)  
13：30 -16：30

授業内容  
デジタル技法を用いた映像制作の基礎演習と課題制作

| 授業スケジュール／計画 |        |   |    |    |           |    |                                                                                 |
|-------------|--------|---|----|----|-----------|----|---------------------------------------------------------------------------------|
|             |        |   | 指導 | 1限 | 2限        | 指導 | 3限・4限                                                                           |
| 1           | 10月03日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | オリエンテーション                                                                       |
| 2           | 10月10日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | アニメーションプリセット/コンポジション/フローチャート<br>レイヤーの親子構造とヌル/モーションスケッチ                          |
| 3           | 10月17日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | パスモーフィング/ $\alpha$ チャンネル/マスク/トラックマット/ロトブラシ<br>ウィグラー/3Dレイヤー/トラッキング(2D/3D)とスタビライズ |
| 4           | 10月24日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | グラフ制御/時間伸縮とタイムリマップ<br>パペットピンとアンカーポイント/ローピングモーションパス                              |
| 5           | 10月31日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | パーティクル<br>エクスプレッション                                                             |
| 6           | 11月07日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | VR動画/Mixamo/Firefly/ダイナミックリンク/レイヤースタイル<br>調整レイヤー/レイヤーモード/ペイント/ネットワークレンダリング      |
| 7           | 11月14日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(構想・デザイン)                                                                 |
| 8           | 11月21日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(構想・デザイン)                                                                 |
| 9           | 11月28日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(構想・デザイン)                                                                 |
| 10          | 12月05日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(実制作)                                                                     |
| 11          | 12月12日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(実制作)                                                                     |
| 冬季休暇        |        |   |    |    |           |    |                                                                                 |
| 12          | 01月09日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(実制作)                                                                     |
| 13          | 01月16日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(実制作)                                                                     |
| 14          | 01月23日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(実制作)                                                                     |
| 15          | 01月30日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(実制作)                                                                     |
| 16          | 02月06日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(実制作)                                                                     |
| 17          | 02月13日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(実制作)                                                                     |
| 18          | 02月20日 | 金 |    | —  | / Adobe検定 | ○  | 自由課題制作(ブラッシュアップ)                                                                |
| 19          | 02月27日 | 金 |    | —  |           | ○  | 自由課題制作(ブラッシュアップ)講評                                                              |

学習目標  
映像制作に関連したソフトや機材を使用した実践的な映像制作技法の習得と、それを応用した作品制作。  
前半は主にAfterEffectsを使った基本的なエフェクトおよびアニメーションテクニックの習得。

予習・準備物  
筆記用具。  
データを保存できるメディア。

注意事項  
授業スケジュールは、進み具合により前後します。

評価方法  
授業態度および提出課題による採点。(授業態度50% 課題50%)

2年 ビジュアルデザイン科

パッケージ&セールスプロモーション

担当教員 岩谷のぼる、藤本陽  
受講アトリエ [502]

2025/10/06(月)- 2025/12/08(月)  
13：30-16：30

授業内容

- 1.デザインするパッケージ商品を決める。
- 2.ペルソナ（購入者ターゲット）を設定する。
- 3.売場を設定する（学校外への視察も検討）
- 4.パッケージデザイン & セールスプロモーションのイメージ制作。
- 5.パッケージモックアップ制作
- 6.パッケージモックアップ撮影

授業スケジュール／計画

|   |        |   | 指導 | 1限       | 2限 |   | 3限・4限                 | 備考          |
|---|--------|---|----|----------|----|---|-----------------------|-------------|
| 1 | 10月6日  | 月 |    | 実技カリキュラム |    | ○ | パッケージデザイン オリエンテーション   |             |
|   | 10月13日 | 月 |    | スポーツの日   |    |   |                       |             |
| 2 | 10月20日 | 月 |    | 実技カリキュラム |    | ○ | 制作                    |             |
| 3 | 10月27日 | 月 |    | 実技カリキュラム |    | ○ | 制作                    |             |
| 4 | 11月3日  | 月 |    | 実技カリキュラム |    | ○ | セールスプロモーション オリエンテーション |             |
| 5 | 11月10日 | 月 |    | 実技カリキュラム |    | ○ | 制作                    |             |
| 6 | 11月17日 | 月 |    | 実技カリキュラム |    | ○ | 制作                    | 作品撮影（授業内必須） |
|   | 11月24日 | 月 |    | 振替休日     |    |   |                       |             |
| 7 | 12月1日  | 月 |    | 実技カリキュラム |    | ○ | 制作                    | 作品撮影（授業内必須） |
| 8 | 12月8日  | 月 |    | 実技カリキュラム |    | ○ | 講評・プレゼンテーション          |             |

学習目標

パッケージデザインの授業では購入者ターゲットを明確に決め、ブランディングやターゲットに有効な訴求をすることが目的です。また、セールスプロモーションの授業では先にデザインしたパッケージ（商品）の特徴を魅力的にアピールし、購買意欲を喚起させるツールを制作するのが目的です。

予習・準備物

各自、事前に興味のある「店舗」や「業態（ジャンル）」についてリサーチをしておくこと。  
提出物：総合企画書（プリント 及び PDF）、各種デザインモックアップ

注意事項

2年次の集大成プログラムとなります。自由に関心しながら制作しましょう。

評価方法

課題作品70％ 制作態度・積極性30％

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻 / メディアデザイン専攻

豊島区広報映像

担当教員 大久保榛菜、岡山拓史

受講アトリエ【302】

2025/6/7(火)- 2026/02/03(火)  
13：30-16：30

授業内容

豊島区役所の広報課と連携し、区役所内に設置されているデジタルサイネージ8台で流す動画広告を制作する。動画広告はユーザーに対して短時間での情報伝達が可能となる。また理解度を促進し、記憶への定着が期待できる。豊島区の行政サービス、イベントを発信することで、区役所を訪れる多くのユーザーに豊島区の更なる魅力を訴求する。

授業スケジュール／計画授業スケジュール／計画

|      |        |   | 指導 | AM       | 指導 | PM   | 備考          |
|------|--------|---|----|----------|----|------|-------------|
| 1    | 6月17日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | 企画制作 |             |
| 2    | 6月24日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 3    | 7月1日   | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 4    | 7月8日   | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 夏季休暇 |        |   |    |          |    |      |             |
| 5    | 9月2日   | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | 提案期間 | 豊島区広報課と日程調整 |
| 6    | 9月9日   | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 7    | 9月16日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
|      | 9月23日  | 火 |    | 秋分の日     |    |      |             |
| 8    | 9月30日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 9    | 10月7日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 10   | 10月14日 | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 11   | 10月21日 | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 12   | 10月28日 | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | 撮影期間 | 撮影場所と日程調整   |
| 13   | 11月4日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 14   | 11月11日 | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 15   | 11月18日 | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 16   | 11月25日 | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 17   | 12月2日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | 編集期間 |             |
| 18   | 12月9日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 冬季休暇 |        |   |    |          |    |      |             |
| 19   | 1月13日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 20   | 1月20日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    |             |
| 21   | 1月27日  | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | ↓    | 制作物の提出&講評日  |
| 22   | 2月3日   | 火 |    | 実技カリキュラム | ○  | 納品   |             |

学習目標

写真＝レンズによる描写の基本を学ぶ。動画という表現の構成を学ぶ。調査した情報を視聴者にとって興味のある有益な情報に変容させるかを学ぶ。自らの企画をプレゼンテーションし、他者に企画意図を伝えることを学ぶ。出来上がった作品についてプレゼンテーションし、企画意図などを伝えることを学ぶ。

予習・準備物

準備物：ノート、筆記用具。今までの制作物が分かるもの。

注意事項

授業は途中から豊島区広報課との連携になり、社会的なものとなります。欠席、遅刻はしないように。

評価方法

作品内容50パーセント。作品への取り組み方（授業態度、提出期日の厳守）50パーセント。

# Webデザイン

担当教員 秋山カズオ、中須賀美和子

受講アトリエ【302】

2025/04/10(木)- 2024/09/25(木)

9：20-10：50/11：00-12：30

## 授業内容

インターネットを利用したマーケティングやコミュニケーションは今日日常生活には欠かせないものになっています。皆さんが肌身離さず持っている、スマートフォンから得られる情報やサービスは全てWEBサイトやアプリによるものです。授業では最新のWEBデザインを知るだけでなく、インターネットの普及による社会構造の変化理解し、デザイナーだけでなくイラストレーターやアーティストの環境も変化していることを知ることで、将来のVISIONを明確にしていいただければと思います。

## 授業スケジュール／計画

|      |       |   | 指導    | 1限                  | 2限 | 指導 | 3限・4限    | 備考 |
|------|-------|---|-------|---------------------|----|----|----------|----|
| 1    | 4月10日 | 木 | ○     | インターネットを知る・理解する1    |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 2    | 4月17日 | 木 | ○     | インターネットを知る・理解する2    |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 3    | 4月24日 | 木 | ○     | コーディングってなあに？        |    |    | 実技カリキュラム |    |
|      | 5月1日  | 木 |       |                     |    |    |          |    |
|      | 5月8日  | 木 |       |                     |    |    |          |    |
| 4    | 5月15日 | 木 | ○     | WEBサイトは誰でも作れる？      |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 5    | 5月22日 | 木 | ○     | WIXを使用したサイト制作1      |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 6    | 5月29日 | 木 | ○     | WIXを使用したサイト制作2      |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 7    | 6月5日  | 木 | ○     | WIXを使用したサイト制作3      |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 8    | 6月12日 | 木 | ○     | WIXを使用したサイト制作4      |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 9    | 6月19日 | 木 | ○     | もっと自由にサイトデザインをしてみよう |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 10   | 6月26日 | 木 | ○     | WEBサイトデザイン制作1       |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 11   | 7月3日  | 木 | ○     | WEBサイトデザイン制作2       |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 12   | 7月10日 | 木 | ○     | WEBサイトデザイン制作3       |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 夏季休暇 |       |   |       |                     |    |    |          |    |
| 13   | 9月4日  | 木 | ○     | WEBサイトデザイン制作4       |    |    | 実技カリキュラム |    |
|      | 9月11日 | 木 | 創形祭準備 |                     |    |    |          |    |
| 14   | 9月18日 | 木 | ○     | WEBサイトデザイン制作5       |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 15   | 9月25日 | 木 | ○     | 講評                  |    |    | 実技カリキュラム |    |

## 学習目標

社会で最低限必要なインターネットを理解します。知っていることと理解することの違いをこの授業を通して気づくことを大切と考え、思考能力の向上を目指します。技術だけではなく、一般教養も学習することで、多面的な思考能力を身につけ、社会人として必要とされる人材育成を目指します。

## 予習・準備物

データ保存用のUSBメモリ、もしくは携帯用ハードディスク、持っている方はスマホ、筆記用具とノート

## 注意事項

## 評価方法

LINEの投稿/出席日数/授業に対する姿勢/提出課題による採点

ストップモーション・アニメーション

担当教員 こぐまあつこ

受講アトリエ 【402】

2025/4/10(木)- 2025/09/25(木)

13:30-16:30

授業内容

アニメーション表現についての基本と実践。  
手作りの素材(粘土・切り紙等)のアートワークを楽しみながら、アニメーションの基本を学び、短編作品(ミュージックビデオ)を制作する。個々に立てた企画テーマに合わせて、制作の時間配分にはじまり、シノプシス、絵コンテ、ビデオコンテ、タイムシートといった制作過程を通して作品を完成させる。及び、自己管理とプレゼンテーション能力の育成。

授業スケジュール/計画

|      |       | 指導 | 1限 | 2限      | 指導 | 3限・4限                                                            | 備考                                                                             |
|------|-------|----|----|---------|----|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 4月10日 | 木  |    | webデザイン | ○  | オリエンテーション・課題と手法の説明<br>・シノプシス&キャラクター設定制作                          | ■好きな映像作品と将来の夢について発表                                                            |
| 2    | 4月17日 | 木  |    | webデザイン | ○  | 絵コンテ描き方&用語について<br>企画案チェック・映像制作の意義について                            | 宿題：企画まとめ                                                                       |
| 3    | 4月24日 | 木  |    | webデザイン | ○  | 絵コンテ制作(1)                                                        | 宿題：絵コンテ                                                                        |
|      | 5月1日  | 木  |    |         |    |                                                                  |                                                                                |
|      | 5月8日  | 木  |    |         |    |                                                                  |                                                                                |
| 4    | 5月15日 | 木  |    | webデザイン | ○  | 絵コンテ制作(2)&チェック（データ化）                                             | 宿題：絵コンテ完成&データ化                                                                 |
| 5    | 5月22日 | 木  |    | webデザイン | ○  | コマ&フレームレートについて<br>ビデオコンテ制作                                       | 宿題：ビデオコンテ完成                                                                    |
| 6    | 5月29日 | 木  |    | webデザイン | ○  | プレゼンについて・タイムシート制作                                                | 宿題：プレゼンテーションの準備<br>＊撮影機材&アプリ&画材&素材の準備                                          |
| 7    | 6月5日  | 木  |    | webデザイン | ○  | 企画プレゼンテーションと全体講評・検討<br>・撮影方法&レイアウトについて<br>・レイアウト&スケジュール&作り物リスト作成 | 宿題：レイアウト&スケジュール&作り物リスト作成                                                       |
| 8    | 6月12日 | 木  |    | webデザイン | ○  | 制作実習(1)<br>・スケジュール&作り物リストチェック                                    | 個別指導                                                                           |
| 9    | 6月19日 | 木  |    | webデザイン | ○  | 制作実習(2)                                                          | 個別指導                                                                           |
| #    | 6月26日 | 木  |    | webデザイン | ○  | 制作実習(3)                                                          | 個別指導                                                                           |
| #    | 7月3日  | 木  |    | webデザイン | ○  | 制作実習(4)【個別講評・検討】                                                 | 個別指導                                                                           |
| #    | 7月10日 | 木  |    | webデザイン | ○  | 制作実習(5)                                                          | 個別指導                                                                           |
| 夏季休暇 |       |    |    |         |    |                                                                  |                                                                                |
| #    | 9月4日  | 木  |    | webデザイン | ○  | 制作実習(6)                                                          | 個別指導                                                                           |
| #    | 9月18日 | 木  |    | webデザイン | ○  | 制作実習(7)                                                          | 個別指導                                                                           |
| #    | 9月25日 | 木  |    | webデザイン | ○  | プレゼンテーション・全体講評会                                                  | 提出課題：①シノプシス ②絵コンテ ③キャラクター設定<br>④レイアウト表 ⑤ビデオコンテ ⑥タイムシート ⑦素材<br>写真 ⑧完成作品 ⑨個人評価+α |

学習目標

アニメーションの基礎講座と手作り素材を使ったアニメーション制作

予習・準備物

▼好きな楽曲を選んでデータを準備しておく事。(自作曲でも良い。完成品に使える音質のもの) ▼PCに使用できるイヤホン ▼ハサミ（文房具一式）▼画材  
▼素材 ▼デジタルカメラ or スマホ or iPad ▼三脚 ▼USB ▼350ml缶(中身入\_4個) ▼黒紙 B 5 以上のサイズ\_4枚

注意事項

主な使用ソフトAfter Effects / Photoshop / Stop Motion Studio など。各自が使いやすいものを使用しても良い。

評価方法

遅刻の有無（45％）、提出物（50％）、授業態度（5％）により評価。

写真と撮影

担当教員 藤谷勝志

受講アトリエ [501]

2025/04/14(月)-2024/07/7(月)  
13：30 - 16：30

授業内容

カメラの種類、カメラの基本的構造、レンズの種類、特性を知ってもらいその使い方を理解していただきます。iPhoneはなぜ押すだけで写真が撮れるのか、オート撮影とマニュアル撮影の違い、そして使い方をカメラを手にして教えます。カメラ操作が理解できたら写真を撮る上で最も大切な「光」について説明します。実際に外での撮影と代々木にある僕のスタジオで撮影実習を行います。

授業スケジュール／計画

|    |       |   | 指導     | 1限       | 2限 | 指導 | 3限・4限            | 備考              |
|----|-------|---|--------|----------|----|----|------------------|-----------------|
| 1  | 4月14日 | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | オリエンテーション        | 自己紹介<br>授業内容の説明 |
| 2  | 4月21日 | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | カメラの種類、構造、使い方の説明 |                 |
|    | 4月28日 | 月 | 新入生歓迎会 |          |    |    |                  |                 |
|    | 5月5日  | 月 |        |          |    |    |                  |                 |
|    | 5月12日 | 月 | 健康診断   |          |    |    |                  |                 |
| 3  | 5月19日 | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | ヒカリについての講義       |                 |
| 4  | 5月26日 | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | スタジオ実習           |                 |
| 5  | 6月2日  | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | スタジオ実習           |                 |
| 6  | 6月9日  | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | スタジオ実習           |                 |
| 7  | 6月16日 | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | スタジオ実習           |                 |
| 8  | 6月23日 | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | スタジオ実習           |                 |
| 9  | 6月30日 | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | スタジオ実習           |                 |
| 10 | 7月7日  | 月 |        | 実技カリキュラム |    | ○  | 講評               |                 |

学習目標

デジタル一眼レフカメラをオート撮影だけでなく、マニュアル撮影でも使えるようにします。JPEGとTIFFの違い、RAWデータについて理解してもらいます。聞き慣れない言葉が多いかと思いますが、最後は写真の面白さを知り、写真好きになります。

予習・準備物

授業時に指示します

注意事項

授業時に指示します

評価方法

課題の提出、作品の内容、授業態度などで評価します。

メディアデザイン基礎

担当教員 高林直俊  
受講アトリエ [502]

2025/04/09(水)- 2024/09/24(水)  
13：30-16：30

授業内容  
各メディアの特性や相互関係などを把握し、クライアントワークに取り掛かる前のベースを学びます。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。

授業スケジュール／計画

|    |       |   | 指導 | 1限       | 2限 | 指導 | 3限・4限                 | 備考          |
|----|-------|---|----|----------|----|----|-----------------------|-------------|
| 1  | 4月9日  | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | オリエンテーション             |             |
|    | 4月16日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    |    |                       |             |
| 2  | 4月19日 | 土 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | アーティストライブ             | 会場：ギャラリーブント |
| 3  | 4月23日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | デザインの取り組み方 & ラフ制作スタート |             |
|    | 4月30日 | 水 |    |          |    |    |                       |             |
| 4  | 5月7日  | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | ラフアイデア制作 & チェック       |             |
| 5  | 5月14日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | ラフアイデアチェック            |             |
| 6  | 5月21日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | ブラッシュアップ              |             |
| 7  | 5月28日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | レコード店見学 予定            | 現地集合・現地解散予定 |
| 8  | 6月4日  | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | 制作進行 & 進行チェック         |             |
| 9  | 6月11日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | 制作進行 & 進行チェック         |             |
| 10 | 6月18日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | 制作進行 & 進行チェック         |             |
| 11 | 6月25日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | 制作進行 & 進行チェック         |             |
| 12 | 7月2日  | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | プレゼンテーション             |             |
| 13 | 7月9日  | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | 課題作品鑑賞と夏課題・夏明け授業説明    |             |
|    |       |   |    |          |    |    | 夏季休暇                  |             |
| 14 | 9月3日  | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | SNS展開力                |             |
|    | 9月10日 | 水 |    |          |    |    | 創形祭準備                 |             |
| 15 | 9月17日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | 制作進行 & 進行チェック         |             |
| 16 | 9月24日 | 水 |    | 実技カリキュラム |    | ○  | SNS用 作品提出             |             |

学習目標  
各メディアの特徴・特性を理解します。また実践的なクライアントワークを通して、現状の自己スキルや得意不得意などの立ち位置を把握します。また課題～プレゼンテーション～SNS展開までリアリティーを持って取り組みます。また仕事としての考え方・意識の仕方を学びます。

予習・準備物  
制作に必要なノートPCやipadなど。

注意事項  
しっかりと参加していただければと思います。  
PC使用・プリントアウトチェックのみ移動可とします。基本作業は502でお願いします。

評価方法  
課題作品提出物（レコード、夏課題、SNS展開）・プレゼンテーションなど

2年 ビジュアルデザイン科 グラフィックデザイン専攻/ メディアデザイン専攻

ブックデザイン

担当教員 佐野 洵

受講アトリエ [302]

2025/04/11(金)- 2025/7/11(金)

9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容

四六判の本のカバーまわり（カバー、オビ、表紙、見返し、別丁とびら）と本文（とびら、目次、本文、略歴、奥付）のデザイン一式を実習します。

授業スケジュール／計画

|    |       |   | 指導 | 1限        | 2限 | 指導 | 3限・4限    | 備考 |
|----|-------|---|----|-----------|----|----|----------|----|
| 1  | 4月11日 | 金 | ○  | オリエンテーション |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 2  | 4月18日 | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 3  | 4月25日 | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
|    | 5月2日  | 金 |    |           |    |    |          |    |
| 4  | 5月9日  | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 5  | 5月16日 | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 6  | 5月23日 | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 7  | 5月30日 | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 8  | 6月6日  | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 9  | 6月13日 | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 10 | 6月20日 | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 11 | 6月27日 | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 12 | 7月4日  | 金 | ○  | 制作        |    |    | 実技カリキュラム |    |
| 13 | 7月11日 | 金 | ○  | 講評        |    |    | 実技カリキュラム |    |

学習目標

InDesignの操作を習得して、文字組みの基本を学習します。使用する紙のことまで考えて、本が1冊どのようにしてできあがるのかを学習します。

予習・準備物

特になし

注意事項

遅刻・欠席不可。特に初日のオリエンテーション、絶対に遅刻・欠席しないように。

評価方法

課題提出と授業態度で評価する。

# 映像制作1A

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ【402】

2025/04/11(金)-2025/09/26(金)

13:30 - 16:30

授業内容

デジタル技法を用いた映像制作の基礎演習と課題制作

授業スケジュール／計画

|      |        |   | 指導    | 1限・2限   | 指導 | 3限・4限                                | 備考         |
|------|--------|---|-------|---------|----|--------------------------------------|------------|
| 1    | 04月11日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | オリエンテーション<br>カメラと撮影機材の使い方            |            |
| 2    | 04月18日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | カメラと撮影機材の使い方<br>After Effects 演習     | 小課題(写真)    |
| 3    | 04月25日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | ブルーバック撮影<br>After Effects 演習         | 小課題(合成映像)  |
|      | 05月02日 | 金 | GW    |         |    |                                      |            |
| 4    | 05月09日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 暗幕撮影<br>After Effects 演習             | 小課題(合成映像)  |
| 5    | 05月16日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | After Effects 演習                     | 小課題(合成映像)  |
| 6    | 05月23日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | Premiere 演習<br>コミック映像化(素材準備)         | 本課題        |
| 7    | 05月30日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | Premiere 演習<br>コミック映像化(素材準備・編集)      | 本課題        |
| 8    | 06月06日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | Premiere 演習<br>コミック映像化(編集)           | 本課題        |
| 9    | 06月13日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 3DCG実習 ～モデリング・スカルプト～<br>(顔・頭蓋骨)      | 小課題(3Dモデル) |
| 10   | 06月20日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 3DCG演習～アニメーション基礎～<br>(親子構造・コンストレイント) | 小課題(3D動画)  |
| 11   | 06月27日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 3DCG演習～ボーンによるアニメーション～<br>(歩行)        | 小課題(3D動画)  |
| 12   | 07月04日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 3DCG演習～IKを使ったアニメーション～<br>(階段を上る)     | 小課題(3D動画)  |
| 13   | 07月11日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 3DCG演習～テクスチャ・ライティング～<br>(シーンの制作)     | 小課題(3D動画)  |
| 夏季休暇 |        |   |       |         |    |                                      |            |
| 14   | 09月05日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 総合課題                                 |            |
|      | 09月12日 | 金 | 創形祭準備 |         |    |                                      |            |
| 15   | 09月19日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 総合課題                                 |            |
| 16   | 09月26日 | 金 |       | ブックデザイン | ○  | 講評                                   | 課題提出       |

学習目標

Adobe CC(クリエイティブクラウド)など、映像制作に関連したアプリケーションの演習。  
カメラや照明などの撮影機材とPC(デジタル処理)を使用した映像制作方法の理解。  
3DCGを使った映像の制作体験。

予習・準備物

筆記用具・データを保存できるメディア・好きな漫画

注意事項

授業スケジュールは、進み具合により前後します。

評価方法

授業態度および提出課題による採点。(授業態度50% 課題50%)

# ポートフォリオA

担当教員 白川桃子

受講アトリエ【502】

2025/04/12(土)- 2025/09/6(土)

13:30-16:30

## 授業内容

「伝わるポートフォリオづくり」

就職活動に必要なポートフォリオを、基礎から実制作まで順をおって学びます。

まずは、ポートフォリオの目的・自己分析・業界理解・制作の流れやポイントをおさえます。その後、個別フィードバックを受けながら、自分に合ったポートフォリオをつくり上げていきましょう。実践を通して自分の強みを整理し、将来につながる道と一緒に見つけていきましょう。

## 授業スケジュール／計画

|      |       |   | 指導 | 1限 | 2限 | 指導 | 3限・4限                     | 備考                  |
|------|-------|---|----|----|----|----|---------------------------|---------------------|
| 1    | 4月12日 | 土 |    |    |    | ○  | オリエンテーション／ポートフォリオの「目的や役割」 |                     |
|      | 4月19日 | 土 |    |    |    |    | メディアデザイン基礎<br>Live        |                     |
| 2    | 4月26日 | 土 |    |    |    | ○  | ポートフォリオの「構成とテーマ」          |                     |
|      | 5月3日  | 土 |    |    |    |    |                           |                     |
| 3    | 5月10日 | 土 |    |    |    | ○  | ポートフォリオの「デザインとレイアウト」      |                     |
|      | 5月17日 | 土 |    |    |    |    | 企業説明会（ブレインマジック）           |                     |
| 4    | 5月24日 | 土 |    |    |    | ○  | ポートフォリオ制作・個別フィードバック       | PCで制作します。ご用意おねがいします |
|      | 5月31日 | 土 |    |    |    |    | 就職講座 1                    |                     |
| 5    | 6月7日  | 土 |    |    |    | ○  | ポートフォリオ制作・個別フィードバック       | PCで制作します。ご用意おねがいします |
|      | 6月14日 | 土 |    |    |    |    | 就職講座 2                    |                     |
| 6    | 6月21日 | 土 |    |    |    | ○  | ポートフォリオ制作・個別フィードバック       | PCで制作します。ご用意おねがいします |
|      | 6月28日 | 土 |    |    |    |    |                           |                     |
| 7    | 7月5日  | 土 |    |    |    | ○  | ポートフォリオ制作・個別フィードバック       | PCで制作します。ご用意おねがいします |
| 夏季休暇 |       |   |    |    |    |    |                           |                     |
| 8    | 9月6日  | 土 |    |    |    | ○  | ポートフォリオ制作・個別フィードバック       | PCで制作します。ご用意おねがいします |

## 学習目標

ポートフォリオ制作を通して自分の個性や強みを表現し、仕事への意識を高めることで将来のキャリアにつなげていきます。ポートフォリオは一度作って終わりではなく、自分のスキルや将来の方向性に合わせてアップデートしていくもの。最初から完璧を目指さず、まずは手を動かして形にしてみましょう。

## 予習・準備物

初回の授業に特別な準備は不要です。筆記用具をご持参ください。また実制作では授業外でも少しずつ進めることをおすすめします。計画的に進めながらステップを踏んでいきましょう。

## 注意事項

ポートフォリオの実制作ではPCを使用しますのでご持参よろしくおねがいします。

## 評価方法

提出課題（提出物、ポートフォリオ制作）や授業態度にて総合的に評価判断いたします。

2年 ビジュアルデザイン科メディアデザイン専攻

アニメーション&サウンド

担当教員 松本 力、本多 裕史

受講アトリエ【402】 2025/04/15(火)- 2025/07/8(火)  
9：20 - 12：30

授業内容

映像表現は、自分の時間＝記憶にかたちをあたえます。ストップモーション・アニメーションの技法と、時間芸術としての音楽の作曲で、生きる目的（意味）と想像力（意志）と批評性（意図）をもって、心象をあらわす生き活きとしたフォルムを探る、映像と音楽の魅力を追求します。

授業スケジュール／計画

|    |       |   | 指導 | 1限        | 2限 | 指導 | 3限・4限 | 備考        |
|----|-------|---|----|-----------|----|----|-------|-----------|
| 1  | 4月15日 | 火 | ○  | オリエンテーション |    |    | 撮影技法  | 松本先生・本多先生 |
| 2  | 4月22日 | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 松本先生      |
|    | 4月29日 | 火 | GW |           |    |    |       |           |
|    | 5月6日  | 火 |    |           |    |    |       |           |
| 3  | 5月13日 | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 松本先生      |
| 4  | 5月20日 | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 松本先生      |
| 5  | 5月27日 | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 松本先生      |
| 6  | 6月3日  | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 本多先生      |
| 7  | 6月10日 | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 本多先生      |
| 8  | 6月17日 | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 本多先生      |
| 9  | 6月24日 | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 本多先生      |
| 10 | 7月1日  | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 松本先生      |
| 11 | 7月8日  | 火 | ○  | 制作指導      |    |    | 撮影技法  | 松本先生・本多先生 |

学習目標

アニメーションのためのドローイングを描き、ガレージバンドなどのアプリケーションを用いて、独自の観点での映像と音楽の小作品を制作する。

予習・準備物

筆記用具一式（4B、6Bなどの濃い鉛筆や水彩などの画材を用意する）ヘッドホンまたはイヤホン（音楽の授業で使用）

注意事項

映像及びアニメーション制作は、地道な作業工程を踏まえて得られる楽しみがあるので、根気よくこだわりを持って実習に臨み、授業以外でも日常的に、映像や音楽の素材づくりに取り組んでください。

評価方法

提出課題による採点

# 撮影技法

担当教員 黒川芳信

受講アトリエ 【402】

2025/04/15(木)-2025/06/10(木)

13：30 - 16：30

## 授業内容

学習目標である視覚認識の基礎と映像表現の基本技術を学ぶ。イメージトレーニング、撮影実習、作品制作、参考作品鑑賞を通して認識と表現と技術のつながりを体験する。

## 授業スケジュール／計画

|   |       |   | 指導 | 1限           | 2限 | 指導 | 3限・4限 | 備考           |
|---|-------|---|----|--------------|----|----|-------|--------------|
| 1 | 4月15日 | 火 |    | アニメーション&サウンド | ○  |    | 制作    | オリエンテーション    |
| 2 | 4月22日 | 火 |    | アニメーション&サウンド | ○  |    | 制作    | 視野と視点        |
|   | 4月29日 | 火 | GW |              |    |    |       |              |
|   | 5月6日  | 火 |    |              |    |    |       |              |
| 3 | 5月13日 | 火 |    | アニメーション&サウンド | ○  |    | 制作    | サイズとショット     |
| 4 | 5月20日 | 火 |    | アニメーション&サウンド | ○  |    | 制作    | レンズとカメラの特性   |
| 5 | 5月27日 | 火 |    | アニメーション&サウンド | ○  |    | 制作    | スライドショー制作・撮影 |
| 6 | 6月3日  | 火 |    | アニメーション&サウンド | ○  |    | 制作    | スライドショー制作・編集 |
| 7 | 6月10日 | 火 |    | アニメーション&サウンド | ○  |    | 講評    |              |

## 学習目標

映像制作の基本となる視覚認識の基礎と、技術の基本となるカメラとレンズの特性を身につける。

## 予習・準備物

ノート、鉛筆

## 注意事項

回数が少ないので、遅刻欠席はしないようにしてください。

## 評価方法

評価については主に授業への参加頻度と出された課題に対する採点をもとに行います。