

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	企業は4月以降、採用活動から実際に内定を出す期間に移り、学生が自己の就職先を決定する1年となる、本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票幹旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	キャリアガイドブック、参考資料	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。建築・インテリア業界での勤務経験のある教員が担当。デザイン業界の企業や職種を把握し、実際の就職活動前に自分の進路を決定する。自己分析を進め、各種応募方法を学び対策する。	【専門知識スキル】:卒業後の希望進路について深く考え、就職活動する。内定を獲得することができる。 【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。就職活動を通して、自己に不足している力を見つけ、対応できる力を養う。	【受講ルール等】:1、学生状況に応じて、資料配布は参考資料等をコピーして配布 2、課題提出は担任が改修、翌授業で必要があれば学生へ返却 【評価の観点】:1、必要出席率(80%)を満たしていること 2、授業参加態度が良好であること 3、課題の提出結果が基準点に達しており、認(認定)であること 【その他】:3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施 【評価項目(評価の方法)】:平常点(授業受講姿勢など)、課題評価、出席率。ただし出席率80%に満たない場合、および必要課題が提出できない場合は単位不認定とする。		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	就職活動状況の自己棚卸 企業研究、採用のポイント／春休み活動把握	春休みの就職活動の棚卸 企業サイトの見るべきポイント、何を調べるか、どこを見るかを知る	就職に向けた自己棚卸を行う、春休み中の活動のまとめを行う、エントリー社数を報告する。企業SNSやHPから情報を読み解き、採用試験に活用する	傾聴力、主体性、計画力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具		
2	活動状況把握、エントリーシート、履歴書作成／志望動機以外の項目の見直し／春休み活動把握	面談実施、冬季インターンシップ体験を踏まえた就職先の選択、エントリー	エントリーシートや履歴書など応募書類を完成させる。	傾聴力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
3	活動状況把握、エントリーシート、履歴書作成／志望動機以外の項目の見直し／春休み活動把握	面談実施、冬季インターンシップ体験を踏まえた就職先の選択、エントリー	エントリーシートや履歴書など応募書類を完成させる。	傾聴力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
4	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	書類選考に通る為の企業ごとの特性を踏まえたポートフォリオを作成する	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料、ポートフォリオ		
5	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
6	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
7	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
8	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
9	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
10	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索(情報センターで実施)	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】:試験 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		

25年度_前期_TSD_総合デザイン_3年_就職研究 I .xlsx

11	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索（情報センターで実施）	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】：試験 【持参物】：キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
12	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索（情報センターで実施）	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】：試験 【持参物】：キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
13	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索（情報センターで実施）	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】：試験 【持参物】：キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
14	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索（情報センターで実施）	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】：試験 【持参物】：キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		
15	活動状況把握／未内定者は5名程度にグルーピングしてキャリアセンターで就職活動を行う／未内定者担任面談 内定者は課題を制作	個別面談実施、未活動者はキャリアセンターツアー、エントリー企業検索（情報センターで実施）	学習目標の進捗確認と活動状況把握	傾聴力、主体性、計画力、実行力	【授業運営方法】：試験 【持参物】：キャリアガイドブック、筆記用具、PC、参考資料		

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	企業は4月以降、採用活動から実際に内定を出す期間に移り、学生が自己の就職先を決定する1年となる 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票幹旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	キャリアガイドブック 参考資料	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界実務経験がある教員が担当する。デザイン業界の企業や職種を把握し、実際の就職活動前に自分の進路を決定する。自己分析を進め、各種応募方法を学び対策する。	【専門知識スキル】:卒業後の希望進路について深く考え、就職活動する。内定を獲得することができる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。就職活動を通して、自己に不足している力を見つけ、対応できる力を養う。	【受講ルール等】:1、学生状況に応じて、資料配布は参考資料等をコピーして配布 2、課題提出は担任が改修、翌授業で必要があれば学生へ返却【評価の観点】:1、必要出席率(80%)を満たしていること 2、授業参加態度が良好であること 3、課題の提出結果が基準点に達しており、認(認定)であること【その他】:3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施【評価項目(評価の方法)】:平常点(授業受講姿勢など)、課題評価、出席率。ただし出席率80%に満たない場合、および必要課題が提出できない場合は単位不認定とする。		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ワード'(任意)
1	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
2	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
3	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
4	[PROGテスト実施]就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	[PROGテスト実施]一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	[PROGテスト実施]内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
5	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談 CG2名キャリアセンターで活動	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
6	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		

25年度_後期_TSD_3年_就職研究Ⅱ_石澤・上田・田淵.xlsx

7	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してからの社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
8	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してから社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
9	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してから社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
10	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してから社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
11	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してから社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
12	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してから社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
13	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してから社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
14	就職内定者・・・内定した会社に入社してから必要な力を身につける 未内定者・・・企業研究、履歴書、個別活動状況把握面談	一般常識、ビジネスマナー、一般教養小テスト、企業エントリー、ポートフォリオ作品チェック 履歴書やエントリーシートの作成、社会人としての心構え指導 ※個人面談は随時	内定者は個人スキル到達目標を設定し、学習する。 入社してから社会人基礎力の充実 未内定者は企業にエントリーし、応募書類の作成後、講師、キャリアセンターから添削を受ける。面接練習の為にクラスメイトやキャリアセンター担当と模擬面接を実施する	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		
15	授業を振り返って	就職活動を振り返って自分が得たことと今後の展望をディスカッション。	自分自身が苦労したことを今後の社会人活動に活かす。	主体性、実行力、規律性、計画力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】講義、ディスカッションと実習【持参物】:筆記用具、PC		

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	集大成として個々が持つイメージを具現化(動画化)する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。個別のテーマ、コンセプトに沿った3D動画等の作品を制作する。動画作品は2分程度。スケジュールに対する工程管理、行程修正を通じて長期間に渡る作品制作過程を学ぶ。時間的な蓄積をいかにコンセプトや最終成果物に反映させていくかを学ぶ。	【専門知識スキル】:スケジュール管理能力/質の高い作品、完成度の高い作品を判別する眼/何があっても完成させる「やり遂げる」力/期限を厳守する力 【社会人基礎力】: ・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力 ・規律性 ・ストレスコントロール力	【受講ルール等】:専門分野(3DCG静止画・動画、映像編集、作曲等)講師が曜日毎に入り、学生からのリクエストに対し専門性の高いアドバイスを実施、/講師間の申し送り事項は、学科毎の連絡ノートをもって行われ、授業に入る講師が違っていても各学生の進捗状況は講師間では把握されている。講師個別で判断しにくい状況が生じた場合は富田が判断を下す。【採点基準】:・時間的な蓄積を感じる ・出席率 ・べ切が厳守された課題の提出		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ーワード(任意)
1	【村松】1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明(30分) 4. コンセプトシートに基づき内容精査。(個別対応)	・コンセプトシートとイメージボードを元に提案内容を共有し講師からアドバイスを受ける。	制作の全体像を把握できる。制作工程を確認できる。	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	【授業運営方法】:導入レクチャーの後、各自制作内容を講師と共有する 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	なし	
2	【伊藤】コンセプトシートに基づき内容精査。(個別対応)	〃	〃	〃	〃	〃	
3	【村松】制作行程表の書き方レクチャー	コンセプトシートに基づきスケジュール表(ガントチャート)を作成。	スケジュール表が作成できる。	〃	〃	〃	
4	【村松】「実制作」絵コンテ制作	コンセプトをベースに絵コンテ制作を行う。	わかり易く他者に伝わる絵コンテが作成できる。スケジュール内で制作物を作成できる。	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
5	【伊藤】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
6	【村松】「実制作」①素材作成(2D、3D、ロケ撮影、BGM、SE、等)	絵コンテから必要な素材をリストアップし制作する。(キャラ、背景、ギミック、音声、等)	絵コンテから必要な素材をリスト化する事が出来る。	〃	〃	〃	
7	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
8	【伊藤】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
9	【村松】〃	・各自の制作物を進める ・行程通りに制作が進んでいるかのチェックをスケジュール表に記入し提出させる。・進捗状況を個別に聞いていく	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・実行力 ・状況判断力	〃	〃	
10	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
11	【伊藤】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
12	【村松】〃	遅れている部分を各自でフォローし、中間報告会に備える	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・実行力	〃	〃	
13	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
14	【伊藤】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
15	【村松】「実制作」①編集作業	素材を編集ソフト(After Effects他)を使って動画として構成する。	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	〃	〃	

25年度_後期_TSD_CGデザイン_3年_卒業制作(3D)_村松・伊藤.xlsx

16	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
17	【伊藤】	〃	〃	〃	〃	〃	
18	【村松】	・各自の制作物を進める ・行程通りに制作が進んでいるかのチェックをスケジュール表に記入し提出させる。・進捗状況を個別に聞いていく	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	〃	〃	
19	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
20	【伊藤】	〃	〃	〃	〃	〃	
21	【村松】	遅れている部分を各自でフォローし、中間報告会に備える	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・実行力 ・状況判断力	〃	〃	
22	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
23	【伊藤】	〃	〃	〃	〃	〃	
24	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
25	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
26	【伊藤】	〃	〃	〃	〃	〃	
27	【村松】	「実制作」①レンダリング、書き出し作業	レンダリング、動画の書き出しを行う。	仕事で使われるデコードを学ぶ	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	〃	
28	【村松、伊藤】	「中間発表」意見交換会(12月)	途中経過を発表し、作品の内容、進捗についてお互いに意見交換を行う	他人からのアドバイスを各自の作品に繁栄させ着地点を探る。プレゼンテーション環境を事前チェックする習慣を身につける。	・表現力 ・発信力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力 ・規律性 ・ストレスコントロール力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	コンセプトシート、実作品データ
29	【伊藤】	「最終プレゼンテーションに向けて追加制作・修正」	・中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 ・プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作	伝わりやすいビジュアル、構成をつめる。最適なプレゼンテーションができる様、練習する。	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	なし
30	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
31	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
32	【伊藤】	〃	〃	〃	〃	〃	
33	【村松】	・各自の制作物を進める ・行程通りに制作が進んでいるかのチェックをスケジュール表に記入し提出させる。・進捗状況を個別に聞いていく	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・実行力 ・状況判断力	〃	〃	
34	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
35	【伊藤】	〃	〃	〃	〃	〃	
36	【村松】	遅れている部分を各自でフォローし、最終プレゼンに備える	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・実行力	〃	〃	
37	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
38	【伊藤】	〃	〃	〃	〃	〃	
39	【村松】	〃	〃	〃	〃	〃	
40	村松、【伊藤】	「最終プレゼンテーション」(1月末)	・コンセプト及び制作物のプレゼンテーション。	相手に伝わるプレゼンテーションが行える。質疑応答等のやり取りが行える。	・表現力 ・発信力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力 ・規律性 ・ストレスコントロール力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	コンセプトシート、実作品データ

25年度_後期_TSD_CGデザイン_3年_卒業制作(3D)_村松・伊藤.xlsx

41	【伊藤】卒業制作展示物作成	・展示PCへのデータコンバート ・作品集用データ作成	会場を生かした展示レイアウトが出来る。	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	なし	
42	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
43	【村松】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
44	【伊藤】〃	〃	〃	〃	〃	〃	
45	【村松】最終チェック	振り返りシートの作成。本課題に対しての良かった点、改善したほうが良い点を共有する。	振り返りシートの作成ができる。プロジェクトを振り返りPDCAサイクルを理解する。	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力	〃	展示データ、ポートフォリオ	

25年度_後期_TSD_CGデザイン_3年_卒業制作(総合デザイン)_高橋・山田・上田.xlsx

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	集大成として個々が持つイメージを具現化(できる限り動画化)する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。個別のテーマ、コンセプトに沿った動画、ゲームのモックアップ、Web、実写映像等の2Dコンテンツ作品を制作する。動画作品は1〜1分30秒程度、Webはおおよそ20画面程度のボリュームを目指す。スケジュールに対する工程管理、行程修正を通じて長期間に渡る作品制作過程を学ぶ。時間的な蓄積をいかにコンセプトや最終成果物に反映させていくかを学ぶ。	【専門知識スキル】:スケジュール管理能力/質の高い作品、完成度の高い作品を判別する眼/何があっても完成させる「やり遂げる」力/期限を厳守する力 【社会人基礎力】: ・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力 ・規律性 ・ストレスコントロール力	【受講ルール等】:専門分野(2DCG、映像編集、Web、DTP、CGイラスト、手描きイラスト、キャラクターデザイン等)講師が曜日毎に入り、学生からのリクエストに対し専門性の高いアドバイスを実施、/講師間の申し送り事項は、学科毎の連絡ノートをもって行われ、授業に入る講師が違っていても各学生の進捗状況は講師間では把握されている。講師個別で判断しにくい状況が生じた場合は上田が判断を下す。【採点基準】:・時間的な蓄積を感じること ・出席率 ・〆切が厳守された課題の提出		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ーワード'(任意)
1	1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明(30分)「コンセプト立案&修正」(個別対応)	・コンセプトシート制作(A4一枚程度)・テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を提出・個々に内容検討	短時間でアイデア出しを完結する、制作の全体像を把握する	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	【授業運営方法】:導入レクチャーの後、各自制作予定の内容をA4一枚程度にまとめる 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	なし	
2	〃	〃	わかり易く他者に伝わる書類を作成する能力	〃	(個別対応) 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
3	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:記憶メディア、メモ帳	〃	
4	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
5	「コンセプト立案」意見交換会	〃	効率的な制作を意識して進める	・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	各種成果物を掲示していく	
6	「コンセプト立案&修正」(個別対応)	具体的にコンセプトをつめつつ、キャラクター、背景のラフスケッチ、おおまかな絵コンテ制作へ入る	〃	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	(個別対応) 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	コンセプトシートA4×一枚程度	
7		・コンセプトシート提出者から絵コンテなどを検討、制作「制作行程表の提出」(A4一枚程度)・過去の進行例の提示	〃	〃	〃	各種成果物を教室壁面へ掲示していく	
8	〃	・テーマ、ターゲット、制作ソフト、制作方法、作品時間等を再検討	行程表を組む	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
9	〃	〃	限られた時間の中での修正における優先順位を考える。	〃	〃	〃	
10	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
11	「絵コンテ制作」	・動画全体の絵コンテ制作・コンセプトの修正→コンセプトシートの再提出	わかり易く他者に伝わる絵コンテ、企画書を作成する能力	〃	〃	〃	
12	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
13	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
14	〃	〃	プレゼンテーション環境を事前チェックする習慣を身につける。	〃	〃	〃	
15	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
16	「絵コンテ」意見交換会	〃	わかり易く他者に伝わる絵コンテ、企画書を作成する能力	・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力	【授業運営方法】:アクティブラーニング	〃	

25年度_後期_TSD_CGデザイン_3年_卒業制作(総合デザイン)_高橋・山田・上田.xlsx

17	「絵コンテ」修正	・各自の制作物を進める ・行程通りに制作が進んでいるかのチェックをチェック表に記入し提出させる。・進捗状況を個別に聞いていく	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・状況判断力	(個別対応) 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
18	「実制作」	〃	〃	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
19	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
20	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
21	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
22	〃	遅れている部分を各自でフォローし、中間報告会に備える	現状の行程を把握しつつ、さまざまな事柄から取捨選択を繰り返しながら制作を進める	・計画力 ・実行力 ・状況判断力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
23	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
24	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
25	「実制作」	効率的に作業を進める	〃	・計画力 ・実行力	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
26	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
27	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
28	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
29	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
30	「中間発表」意見交換会	途中経過を発表し、作品の内容、進捗についてお互いに意見交換を行う	他人からのアドバイスを各自の作品に繁榮させ着地点を探る.プレゼンテーション環境を事前チェックする習慣を身につける。	〃	【授業運営方法】:アクティブラーニング	コンセプトシート、実作品データ	
31	「最終プレゼンテーションに向けての修正」	・中間発表で出た修正点を正しビジュアルシート制作 ・プレゼン参加講師への配布資料A4で2～3枚程度制作	伝わりやすいビジュアル、構成をつめる.最適なプレゼンテーションができる様、練習する。	〃	(個別対応) 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
32	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】:(個別)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
33	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
34	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
35	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
36	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
37	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
38	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
39	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
40	「最終プレゼンテーション」(日時未定)	〃	提示ビジュアル、トークのバランス,プレゼンテーション環境を事前チェックする習慣を身につける。	〃	【授業運営方法】:アクティブラーニング	〃	
41	「展示に向けての手直し」	・展示PCへのデータコンバート ・作品集用データ作成	仕事で使われるデコードを学ぶ	〃	【授業運営方法】:(個別対応)実制作 【持参物】:メモ帳、記憶メディア	〃	
42	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
43	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
44	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
45	〃	〃	〃	〃	〃	展示データ、ポートフォリオ	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	総合デザイン学科で身につけた幅広い視点を生かし各コースが協力して産学連携にて課題に取り組む。実社会に出る前にビジネスとマナーを実践し地域貢献と共に福祉について考察する。	各講師に準ずる	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。JAあいち豊田様の各事業に対して、デザイン アイディア提案を行う。コースが協力して成果物を作成する。	【専門知識スキル】:スケジュール管理能力。/質の高い作品、完成度の高い作品を判別する眼。/チームによる連帯を生かす能力 【社会人基礎力】: ・計画力 ・主体性 ・実行力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力 ・規律性 ・ストレスコントロール力	【受講ルール等】:専門分野(ビジュアル、CG、インテリア)講師が学生からのリクエストに対し専門性の高いアドバイスを実施/講師個別で判断しにくい状況が生じた場合は申し送りを常に行い、情報共有する【採点基準】・時間的な蓄積を感じる事・出席率・〆切が厳守された課題の提出		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ーワード'(任意)
1	《9月18日(水)》1.クライアントレクチャー&現地視察。2.科目の狙い講義計画等の説明。3.【第一課題】テーマ作成	提案の対象エリアを定め、どのような魅力を付加するかを考察しテーマを作成する。	グループの力を生かしたテーマを作成できる。他業種で構成されたプロジェクトの運営・管理・情報伝達の理解。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力・ストレスコントロール力	【授業運営方法】導入レクチャーの後、各自制作予定の内容をまとめる 【持参物】メモ帳、カメラ(携帯可)、メジャー、学生証他、現地視察に必要なもの	JAあいち豊田様 来校	
2	《9月20日(金)》【第一課題】テーマ作成	グループ毎に課題に取り組む。テーマ&コンセプトシート制作	テーマシートを制作できる。(タイトル、成果物)	〃	【授業運営方法】週に二回全コース合同で情報共有を行い、密度を上げる。【持参物】メモ帳、PC		
3	《9月27日(金)》〃	〃	〃	〃	〃		
4	《9月30日(月)》エリア及びテーマ決定	現地での情報を元にプランニングを修正する ・スケジュール制作・役割分担表制作	1.プランニングシートを作成できる。テーマを元に ターゲット、コンセプト、成果物、提供する価値等を立案する。 2.スケジュール表(役割等)	〃	〃		
5	《10月4日(金)》【第二課題】中間プレゼンテーションプランニング作成	テーマに基づきプランニングシートを作成。	〃	〃	〃		
6	《10月7日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		
7	《10月11日(金)》〃	〃	〃	〃	〃		
8	《10月18日(金)》中間プレゼンテーション	プランニング内容を発表し、作品の内容についてプレゼンしJAあいち豊田様の意見を聞く	聞き手の立場に立った最適なプレゼンテーションが構成でき、企業様からのアドバイスをプランに繁榮させ修正できる。	・主体性・発信力・傾聴力・状況判断力・ストレスコントロール力	【授業運営方法】アクティブラーニング【持参物】メモ帳、PC、プレゼンツール	JAあいち豊田様 来校、中間プレゼンテーション 企画書	
9	《10月21日(月)》中間プレゼンテーション後の修正	JAあいち豊田様の意見から変更点をチームで共有する	企業様のアドバイスをグループ毎に共有し、取り入れる	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力・ストレスコントロール力	【授業運営方法】週に二回全コース合同で情報共有を行い、密度を上げる。【持参物】メモ帳、PC		
10	《10月25日(金)》【第三課題】制作	プランニングに従い制作物の作成を行う。	スケジュール作成が出来る。成果物を担当と工程ごとに時系列で管理・共有する。	〃	〃		
11	《10月28日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		

12	《11月1日(金)》〃	〃	〃	〃	〃		
13	《11月4日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		
14	《11月8日(金)》〃	〃	〃	〃	〃		
15	《11月11日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		
16	《11月18日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		
17	《11月25日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		
18	《11月29日(金)》〃	〃	〃	〃	〃		
19	《12月2日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		
20	《12月6日(金)》〃	〃	〃	〃	〃		
21	《12月9日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		
22	《12月13日(金)》〃	〃	〃	〃	〃		
23	《12月16日(月)》最終プレゼンテーションの練習	各グループ毎にプレゼン練習を行い最終確認をする。	〃	〃	〃	最終プレゼンテーション企画書(PDFデータ)	
24	《12月20日(金)》最終プレゼンテーション	各グループ毎にプレゼンを行い総合力をアピールする。	聞き手の立場に立った最適なプレゼンテーションができる。プレゼン内奥を構成しクライアントに魅力を伝える。	・主体性・発信力・傾聴力・状況判断力・ストレスコントロール力	【授業運営方法】アクティブラーニング【持参物】メモ帳、PC、プレゼンツール	JAあいち豊田様来校、最終プレゼンテーション企画書	
25	《1月6日(月)》【第四課題】展示物制作	1.修正作業2.卒業制作の展示物作成(B2パネル×2、企画書×1、サンプル(movie)×1式)	第三者に伝わる制作物の作成ができる。展示条件の中でグループの特色を生かした展示。	・計画力・主体性・実行力・傾聴力・状況判断力・ストレスコントロール力	【授業運営方法】アクティブラーニング【持参物】メモ帳、PC		

26	《1月10日(金)》〃	〃	〃	〃	〃		
27	《1月17日(金)》〃	パネル原寸大モノクロプリントの チェック	〃	〃	〃		
28	《1月20日(月)》〃	〃	〃	〃	〃		
29	《1月24日(金)》展示物最終入稿	1.パネル原寸大モノクロプリントの最終 チェック→入稿。2.展示サンプル 制作等。	〃	〃	〃	パネルデータ	
30	《1月27日(月)》優秀賞発表及び振り返り	JAあいち豊田様にお越し頂き、優秀 賞の発表を行う。振り返りシートの作 成。本課題に対しての良かった点、 改善したほうが良い点を共有する。	振り返りシートの作成ができる。プロ ジェクトを振り返りPDCAサイクルを理 解する。	〃	〃	JAあいち豊田様 来校	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	進路活動のための授業である。CG業界、デザイン業界への就職にはポートフォリオは非常に重要なアイテムとなる。本授業は、各自のポートフォリオのクオリティを客観的に判断でき、他者の意見を取り入れてブラッシュアップを図れる人材になるためのトレーニングの場とする。 また、随時、履歴書やエントリーシートの添削を行う。 各人の進路活動の経緯を見ながら、学生にとってその都度有益と思われる面談(進路の幅を広げる等)を繰り返していく。	キャリアセンター配布の就職読本	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ポートフォリオの充実を図るとともに、「デザインの現場」を想定した各種課題に対し、グループ／個人で取り組み、最終的に内定を勝ち取るためのポートフォリオ制作を目指す。【グループワーク】ポートフォリオに関する意見交換会、作図マニュアルの制作、発表【個人制作】アイコン等	【専門知識スキル】個性を盛り込みつつも、他人が見やすく分かり易いデザイン(レイアウト、文字組み、ページネーション)が施されたポートフォリオを制作する。アナログ作品の撮影、画像の処理【社会人基礎力】:柔軟性、状況判断力、主体性、計画力、働きかけ力、ストレスコントロール力	【受講ルール等】:(1)最終到達点の提示→内定を取る(2)必要なスキルの説明、実作業による理解(3)実制作(4)発表及び講評とフィードバック という行程で進行 【評価項目(評価の方法)】:チーム作業における貢献度ー50%、ポートフォリオの完成度ー50% ※クラス全員の進路が早期確定した場合は、授業を別メニュー(卒業制作のコンセプトメイク等)で展開する場合があります。		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	●導入レクチャー 1.科目の狙い 2.到達レベル 3.講義計画等の説明(約30分) ●第1課題「Illustrator応用編」	デザインの基本ツール「Illustrator」のスキル復習。パスの作画、ページもののファイル管理、JPEG吐き出し、複数ファイルのPDF化等	「Illustrator」のベジェ曲線を自由に操って作画する	基礎学力	【授業運営方法】:レクチャー、実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳		
2	●第1課題「Illustrator応用編」	・「Illustrator」でのアイコン、スロット用の数字等の制作	フィルタの応用、パスのオフセット	基礎学力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳		
3	●第2課題「ポートフォリオを仕上げる」	・各自のポートフォリオのブラッシュアップ。実作業	ポートフォリオを40p埋める	計画性、スケジュール管理	【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳		
4	●第2課題「ポートフォリオを仕上げる」	・各自のポートフォリオのブラッシュアップ。実作業	ポートフォリオを40p埋める	計画性、スケジュール管理	【授業運営方法】:実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳		
5	(チーム)ポートフォリオに関する意見交換会	1チーム10～15人で、ポートフォリオを回し読みし、良い点悪い点の意見交換をする。 「良いポートフォリオ」に関する発表	良質で効果的なチームワーク	柔軟性、主体性、各チームでの各種進行等のコントロール力	【授業運営方法】:実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	完成したポートフォリオ	
6	第一回＋ポートフォリオ進路面談	学生一人当たり15分間をメドにポートフォリオの修正についての面談を行う。面談以外の学生は作品のクオリティアップ、充実を図る。	伝わるプレゼンテーション力、客観的な判断力	発言力、主体性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:プレゼンテーション、アクティブラーニング(意見交換会)【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
7	第一回＋ポートフォリオ進路面談	同上	次々と意見をつなぐ能力、客観的な判断力	主体性、持続性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
8	第一回＋ポートフォリオ進路面談	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	主体性、持続性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_CGデザインⅡ_伊藤.xlsx

9	第一回＋ポートフォリオ進路面談	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	主体性、持続性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
10	第一回＋ポートフォリオ進路面談	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	主体性、持続性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
11	(チーム)「自分の作品を説明する」	1チーム10～15人で、各自の作品の意図、セールスポイントを説明し、お互いの良い点悪い点の意見交換をする。	的確に内容を伝える力、人前で発言することで経験値を上げる、慣れる。	主体性、柔軟性、状況判断力、(下根性)	【授業運営方法】:プレゼンテーション、アクティブラーニング(意見交換会)【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
12	第二回＋ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	柔軟性、完成させる力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
13	第二回＋ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	柔軟性、完成させる力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
14	第二回＋ポートフォリオ進路面談 その他個別対応	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	柔軟性、完成させる力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	各自のポートフォリオ	
15	第二回＋ポートフォリオ進路面談	同上	忍耐力、集中力を伴った作業の継続	柔軟性、完成させる力	【授業運営方法】:個別実習【持参物】:筆記用具、スケッチブックかクロッキー帳	現時点でのポートフォリオ完成品	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	キーフレームアニメーション、キャラクターアニメーションとカメラワークを学ぶ。実務では基本技能とされている「アンティシペーション」「スローインファーストアウト」等の動きに関しての演出、「ドリー」「パン」「ティルト」等のカメラ操作、3D動画作成スキルを習得する。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。アニメーション全般のテクニックを勉強しながら、MayaとUnrealを使ってアニメーションを作成し、DaVinci Resolveを使って動画を制作し、映画的映像表現方法とスケジュール管理方法を学ぶ。	【専門知識スキル】:アニメーションの仕組みが理解できる。キャラクターの設定方法が理解できる。動画編集方法が理解できる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。モデリング、アニメーション制作を通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:静止画は全てJPG、動画はMPEG4で指定日時に提出すること。欠席した場合は、授業内容を聞き次回授業までに復習しておくこと。【評価の観点】:必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できるか。与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。効率的な作業進行と、授業時間外でのモデリング完成度と、作品完成度、自己満足度。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード'(任意)
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明、規定のストーリーからオリジナリティーを持たせたストーリーに変更し、4つのステージを制作してアニメーション展開し、1本の動画として完成させる。	不思議の国のアリスを基本ストーリーラインにして、オリジナルの世界観、キャラクターをデザインし、オリジナルストーリー動画を制作する。	課題についての理解。与えられた時間内に仕上げるための、スケジュール管理方法を学ぶ。	主体性、想像力	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、ノートPC	ステージに必要な資料を集める。	
2	キャラクター設定01 (Maya)	キャラクターにAdvanced Skeletonを使ってRIGを設定する。	Advanced Skeletonを使ったRIGツール設定方法を学ぶ。	〃	〃	キャラクターを仕上げる。	
3	キャラクター設定02 (Maya)	影響範囲を調整してキャラクターを仕上げる。サブキャラクターにMOXを使ってRIGを設定する(復習)。	MOXを使ったRIGツールと、影響範囲の調整方法を学ぶ。	〃	〃		
4	ステージA-自由ステージ(屋外、屋内、空間)モデリング (Maya, Unreal)	ステージAのベースモデル、テクスチャを作成してUnrealに読み込みシーンを設定する。	作成した複数のパーツをMayaでのシーン階層と同じ状態でUnrealに取り込み管理する方法を学ぶ。	〃	〃	必要モデルを作成する。	
5	ステージA アニメーション (Maya, Unreal)	ステージAに必要なアニメーションを設定し、アニメーション付きFBXを作成してUnrealに読み込む。	Unrealでアニメーションの読み込み方法を学ぶ。	〃	〃	アニメーションを仕上げる。	
6	ステージAレンダリング (Unreal, DaVinci Resolve)	Unrealに読み込んだシーンにライト、カメラを配置してアニメーションを設定しレンダリングしてテスト動画を作成する。	DaVinci Resolveで動画を作成する方法を学ぶ。	〃	〃	mp4動画提出	
7	ステージB-室内ステージ モデリング 01 (Maya, Fusion, Blender)	ステージBのベースモデル、テクスチャを作成する。	与えられた時間内で作成できるパーツを考えて、自分なりの時間配分方法を学ぶ。	〃	〃	必要モデルを作成する。	
8	ステージB モデリング 02 (Maya, Fusion, Blender)	ステージBに必要なパーツ、テクスチャを作成する。	自分がこだわる部分と流す部分を考えて、必要パーツ作成方法を学ぶ。	〃	〃		
9	ステージBアニメーション (Maya)	ステージBに必要なアニメーションを設定する。	階層構造を考えて、アニメーションごとのパーツ管理方法を学ぶ。	〃	〃	アニメーションを仕上げる。	
10	ステージB制作 01 (Maya, Unreal)	作成したパーツ、アニメーションをUnrealに読み込みシーンをセットする。	アニメートされたパーツと動かないパーツを別々に出力して、シーン内での配置とパーツ管理方法を学ぶ。	〃	〃		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_ゼミ(3Dアニメーション)Ⅱ_村松.xlsx

11	ステージB制作 02 (Unreal)	Unrealシーンにライトを配置してシーンを仕上げる。	ライトを使ったアニメーション、シェーダーアニメーションの設定方法を学ぶ。	〃	〃	シーンを仕上げる。	
12	ステージBレンダリング (Unreal, DaVinci Resolve)	複数のカメラを配置して、カメラごとにSequencerを設定しレンダリングして、連番画像を作成する。	カメラのカット割とシーン構成を考えたカメラワークを学ぶ。	〃	〃	mp4動画提出	
13	ステージC-屋外ステージ モデリング 01 (Maya, Fusion, Blender)	ステージCのベースモデル、テクスチャを作成する。	ディスプレイメントテクスチャを使った形状作成方法を学ぶ。	〃	〃	必要モデルを作成する。	
14	ステージC モデリング 02 (Maya, Fusion, Blender)	ステージCに必要なパーツ、テクスチャを作成する。	樹や植物、岩等自然形状のモデリング方法を学ぶ。	〃	〃		
15	ステージCアニメーション (Maya)	ステージCに必要なアニメーションを設定する。	カーブを使ったパスアニメーション(復習)、エクスポレッションを使った連続するアニメーション設定方法を学ぶ。	〃	〃	アニメーションを仕上げる。	
16	ステージC制作 01 (Maya, Unreal)	作成したパーツ、アニメーションをUnrealに読み込みシーンをセットする。	アニメートされたパーツと動かないパーツを別々に出力して、シーン内での配置とパーツ管理方法を学ぶ。	〃	〃		
17	ステージC制作 02 (Unreal)	Foliageを使った、パーツを大量配置と、Niagara Systemを使ってパーティクルを設定する。	Unrealの特殊機能の使い方を学ぶ。	〃	〃	シーンを仕上げる。	
18	ステージC制作 03 (Unreal)	HDRIを作成して環境光として設定する。	HDR背景作成方法と、環境光の設定方法を学ぶ。	〃	〃		
19	ステージCレンダリング (Unreal, DaVinci Resolve)	複数のカメラを配置して、カメラごとにSequencerを設定しシーンを仕上げる。	カメラのカット割とシーン構成を考えたカメラワークを学ぶ。	〃	〃	mp4動画提出	
20	ステージD-ステージAと同じ アニメーション (Maya)	ステージD(ステージモデルはステージAを流用する)に必要なアニメーションを設定する。	階層構造を考えて、アニメーションごとのパーツ管理方法を学ぶ。	〃	〃		
21	ステージD制作 01 (Unreal)	Motion Designを使って、シーン内に特殊効果的なアニメーションを追加する。	Motion Designの使い方を学ぶ。	〃	〃	シーンを仕上げる。	
22	ステージD制作 02 (Unreal, DaVinci Resolve)	複数のカメラを配置して、カメラごとにSequencerを設定しシーンを仕上げる。	カメラのカット割とシーン構成を考えたカメラワークを学ぶ。	〃	〃		
23	動画仕上げ 01 (Maya, Unreal)	ステージAを仕上げ、レンダリングして連番画像を作成する。	データ管理方法を学ぶ。	〃	〃	レンダリングを完了させる。	
24	動画仕上げ 02 (Maya, Unreal)	ステージBを仕上げ、レンダリングして連番画像を作成する。	データ管理方法を学ぶ。	〃	〃		
25	動画仕上げ 03 (Maya, Unreal)	ステージCを仕上げ、レンダリングして連番画像を作成する。	データ管理方法を学ぶ。	〃	〃	レンダリングを完了させる。	
26	動画仕上げ 04 (Maya, Unreal)	ステージDを仕上げ、レンダリングして連番画像を作成する。	データ管理方法を学ぶ。	〃	〃		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_ゼミ(3Dアニメーション)Ⅱ_村松.xlsx

27	動画編集 01 (DaVinci Resolve)	レンダリングした連番画像をクリップとして配置し動画を編集する。	動画の読み込みと配置、動画の書き出し方法を学ぶ。	〃	〃	動画を仕上げる	
28	動画編集 02 (DaVinci Resolve)	クリップをステージごとにまとめて、エフェクトを追加し見た目を良く修正する。	カラー補正とエフェクトの使い方を学ぶ。	〃	〃		
29	動画編集 03 (DaVinci Resolve)	動画イメージにあったBGMを作成またはAIで作成して配置し、状況に応じて効果音を追加する。	サウンド、効果音の取り込みと動画内のタイミングに合わせた配置方法を学ぶ。	〃	〃	動画を仕上げる	
30	動画編集 04 (DaVinci Resolve)	編集した全てのステージを確認して、ステージに合わせたBGM、効果音を追加しタイトルを追加して最終動画を仕上げる。	動画の仕上げ方を学ぶ。	〃	〃	課題動画提出	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	【DTP演習】実務に限りなく近いデザインツールを「Illustrator」、「Photoshop」をベースに制作する。文字組み中心の新聞広告、二つ折リーフレット等のレイアウト技術を学び実践力を身につける。各自ポートフォリオの充実を図ることも目的とする。 【デジタルサウンド】PC環境で音楽を制作する。個人作品(映像、Webなど)のクオリティ向上のためのBGM・効果音の当てはめ方、音の基礎知識・音響知識、デジタル上でのフォーマット等、音に関わる知識全般を広く身につける。	【DTP演習】適宜必要なテキストはプリントとして配布、または資料を通して授業内で説明【デジタルサウンド】簡単な操作表を作成します。	【DTP演習】《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。◆グラフィックツールを用い、印刷発行物原稿をデザインする事でレイアウト感覚を磨き、入稿データに仕上げる技術を学ぶ。文字組みを中心にレイアウト技術を学び規格物の認識も含め実務に近い原稿制作を行う事で実践力を身につける。効率よい編集操作法を習得し、整ったレイアウトに仕上げる事を目的すると同時にスケジュール管理における制作時間の短縮につながる事を理解する。Q数や書体選択・使い分けにより見やすく読みやすい紙面構成を目指すため文字・段落設定を習得する。解像度、モード変換、保存形式など画像に関して理解の再確認をする。◆フェイスバックor iphoneケース制作、店頭用パッケージも制作しレイアウト構成を学ぶ。商品の顔となるイラスト作画も行う。【デジタルサウンド】◆PC上で取り扱う音データの基礎知識を身につける。・デジタルサウンドの多種多様なフォーマットを学び、様々なメディアに対応できるようにする。◆オリジナル映像作品に曲や効果音を使用する際の作曲の技法を学ぶ。 ※著作権にかかわるものは使用できないため。・ACID MUSIC Studioを使用し、オリジナル楽曲の作成を行う。◆オリジナル映像作品や、Web、携帯ゲームなどに実際に音付け(MA)を行い映像と音の関係を学ぶ。・映像作品に対しての音の影響力を学び、効果的な音楽の付け方、効果音の付け方、バランス、音響などの基礎力、応用力を身につける。	【DTP演習】【専門知識スキル】:1. デザインの基礎であるレイアウトおよび文字組みをベースに紙面構成の習得と創造性を養う。2. 印刷入稿にともなうデータ収集、データ管理の重要性を理解し、管理能力を養う。3. 紙面上の間や余白の取り方を習得し美意識の向上を図る。4. 仕事ベースで捉えたイラストの作画にも取り組むことで企画力や実践感覚を養う。【社会人基礎力】:計画力、創造力、働きかけ力、傾聴力、柔軟性、情況把握力、規律性【デジタルサウンド】1. デジタル音声データの多種多様なフォーマットを学び、様々なメディアに対応できる。2. ACID proの操作方法を学び、オリジナルの楽曲を作成できるスキルを身につける。3. オリジナルの映像作品に「音楽」、「効果音」を、「空間把握」、「心理状況」など描写に合わせてバランスよく付けることができる。	※1～7講、8～15講で担当講師の入れ替えを行う。 A・Bクラスで各授業のコマ数が1コマ違うが、内容はシラバスの内容を網羅する。 【DTP演習】【受講ルール等】:指定された日時に提出厳守。データの提出厳守。【評価の観点】:1. レイアウト能力・文字組みに必要な編集作業方法の習得やDTPに関する知識を理解できたか。2. レイアウト技術の習得により作品に精度が表れているか。3. 制作に取り組む姿勢、チームでの協調性、作品に向き合い理解し制作できたか。【その他】:【評価項目(評価の方法)】:課題で制作した作品(編集技術、レイアウト感覚の向上、作品精度)、授業態度。出席率が80%を満たない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位取得を認めない。【デジタルサウンド】【受講ルール等】:課題の提出は締め切り厳守とする。【評価の観点】:授業での応用ができていくか。・締め切りが守られているか。【評価項目(評価の方法)】2回の提出物により評価をつける。1. オリジナル楽曲制作、MA作品制作、その他出席率、未提出課題がある場合はFとなる。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	【DTP演習】それぞれの原稿内容に適した読みやすい整った紙面作りについてレクチャー ●第1課題【新聞広告 全5段1】	トンボを使用しない広告枠原稿の制作、整列バレットの活用、有効的なガイドの付け方をレクチャー	情報が伝わりやすい紙面構成を目指し、レイアウト能力を身につける。データ管理能力を身につける。	計画力、傾聴力	【授業運営方法】:効率のよい編集操作方法、それぞれの原稿内容に適した見やすく読みやすい整った紙面作りについてレクチャー 【持参物】:HD、課題データ ※ペンタブレット(待ち時間に課題3の作画で必要な場合)	※作成中・校正の間など第7・8講のラフ案を行う。作業終了時データ・出力を提出	
2	【新聞広告 全5段2】	文字設定(フォントの扱い方、文字サイズ、長文の流し込み)、効率のよい処理法(文字組みが同じ場合の編集処理)をレクチャー、写真・ロゴ配置、データ整理	文字原稿から情報を読み取りレイアウトする事で情報処理能力を養う。文字間・行間調整を習得(各自ポートフォリオの文字組みへの最終確認・修正に繋がる)	〃	【授業運営方法】:有効的なガイドの活用、編集しやすい文字組み・文字設定、整列バレットの活用、写真のトリミング、規格物の認識、制作 【持参物】:HD、課題データ ※ペンタブレット(待ち時間に課題3の作画で必要な場合)	第1課題完成データ提出/カラー(モノクロ)出力	
3	【新聞広告 全5段3】 ●第2課題【カード会社 2つ折リーフレット制作 1(グループワーク)】 各面の操作・作業手順レクチャー(規格外の制作物、有効的なガイドの付け方など)	【新聞広告】最終修正、完成 【カード会社リーフレット】[表面] 中央揃えの文字設定術、テキストボックス使用の文字流し込み。両面の使用色イメージ統一	ガイド活用で整った文字組みができる事を理解。編集しやすい文字設定[長文・バラ打ちの扱い方]の違いを理解。	計画力、働きかけ力、傾聴力、情況把握力、規律性、柔軟性	【授業運営方法】:効率のよい編集操作方法、それぞれの原稿内容に適した見やすく読みやすい整った紙面作りについてレクチャー 【持参物】:HD、課題データ	ビジュアル写真準備。車・道をイメージする写真の撮影	
4	【カード会社 2つ折リーフレット制作 2(グループワーク)】 各自担当箇所を作業	[中面] 文字組みパターンが同じ場合の編集処理法、回り込み文字 [ピクト]作成しパス書き作業、保存形式。	同パターンの処理法習得で制作時間の効率を図り、処理能力を養う。見る側に情報が伝わりやすいレイアウトを学ぶ。	〃	【授業運営方法】:有効的なガイドの活用、編集しやすい文字組み・文字設定、整列バレットの活用、写真のトリミング、規格物の認識、制作	途中作業データをチームごとでまとめたデータとプリントアウトを提出	
5	【カード会社 2つ折リーフレット制作 3(グループワーク)】表紙・宛名面を合体、チーム内で校正	表紙と宛名面を合体させた表面と中面の両面全てをチーム全員でチェックしあい修正、チーム内で完成させる。	チーム内での校正(チェック)や修正とあわせて、他チームの原稿チェックもすることで気づける目を養う。	〃	【授業運営方法】:立ち位置を変えることで気づける範囲が広がる[制作側でなく使用する(見る・使う)側となる]	途中作業データをチームごとでまとめたデータとプリントアウトを提出	
6	【カード会社 2つ折リーフレット制作 4(グループワーク)】 チーム内で他チーム原稿チェック(プリント書込み)	修正箇所は担当外部分を修正。初校データと修正後の最終データを収集	チーム制作では、人のデータを修正・管理することで実践能力を養う。	〃	【授業運営方法】:人のデータの取り扱いの注意や初校・再校・最終の全てのデータ管理、個々ではなくチームでのデータ管理の注意	各チームの最終完成データ提出/カラー出力	

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_ゼミ(DTP&デジタルサウンド)Ⅲ_早川・江並.xlsx

7	●第3課題【フェイスバック(マスク)制作 1】or【iphoneケース制作 1】専用フォーマットにてデザイン制作	ターゲット・商品コンセプト・設定価格の絞り込み、オリジナルキャラクター・シリーズ(色、香り)の案だし	商品開発力や紙面構成の習得と創造性を養い。仕事ベースで捉えた作画に取り組む事で企画力や実践感覚を養う。	計画力、創造力	【授業運営方法】:シートバックorケース本体と店頭販売用パッケージデザイン制作、意見交換・人気投票【持参物】:HD、課題データ ※ペンタブレット(作画が必要な場合)	第3課題本日最終データ提出/カラー出力トンボ付)	
8	【フェイスバック制作 2】or【iphoneケース制作 2】店頭販売用パッケージも制作	最終原稿A4トンボ付(ケース本体、店頭販売用パッケージ、コンセプトなど文章配置)、データ整理、全作品を掲示し意見交換、投票により人気商品を選ぶ	他者の批評でアイデアを学び自分に取り込む力を身につける。データ管理能力を養う。	〃	【授業運営方法】:シートバックorケース本体と店頭販売用パッケージデザイン制作、意見交換・人気投票【持参物】:HD、課題データ ※ペンタブレット(作画が必要な場合)	第3課題完成データ提出/カラー出力トンボ付)	
9	【デジタルサウンド】(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分)(2)デジタルサウンドの世界を紹介(3)ACID MUSIC Studioの基礎 ACID proを使い、簡単な楽曲デモを制作する	デジタルサウンドの現状を紹介し、音楽業界、ゲーム業界など、どう業界と係っているかを説明。 ●ACID MUSIC Studioの使い方をレクチャー(その1)ループ素材から楽曲を構成し、編集方法をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供 ●ACID proの使い方をレクチャー(その2)ループ素材からリズムを作成する。楽曲として聴かせるための展開の仕方をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供	デジタルとアナログの理解、ACIDの基本操作ができるようになる、ループ素材の理解、ループ素材を並べて楽曲ができるようになる	題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:デジタルサウンドの世界をYoutubeで紹介しながら伝える。ACIDと一緒に触りながら、制作過程を説明。 プロジェクターでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン		
10	プラグインの説明、エフェクターの歴史から仕組みを知る。ミックスバランスの取り方を知る。WAVとして書き出すまでを説明。	●ACID MUSIC Studioの使い方をレクチャー(その3) プラグインを使用し、エフェクターの種類、使い方をレクチャー。全体のミックスバランスの取り方/バウンス(wavデータとして書き出す)までの方法をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供。	音素材にプラグインをかけたらどうなるかを理解し、多様な音を作れるようにする。各音素材を楽曲として成立するように、バランス感覚を養う。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクターでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン		
11	第1課題制作	●第1課題(その1)ループ素材から既存の楽曲を元にリミックスを作成しながら、使い方のおさらい	第1課題制作	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクターでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン	課題1リミックス	
12	動画と音の関係を学ぶ。	●動画に音をつける(MA)をレクチャー。YouTubeにてレクチャー動画を提供	どのような曲が合うのか? 大きさはどれくらいが適格かなど、距離感の作り方を身につける。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクターでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン		
13	オリジナル作品(動画)に音をつける	●自分のオリジナル動画に音をつけてみる。	自分の作品が完成形となり、ACIDの優位性を知る。	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクターでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン		
14	第2課題制作	●自分のオリジナル動画に音をつけてみる。	第2課題制作	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクターでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン	課題2MA	
15	第2課題制作と発表と総括	作った作品の客観性を身につける。音からの影響を受ける作品の見え方の客観性。	第2課題制作と発表	課題発見力、計画力、想像力、主体性、実行力、発信力、ストレスコントロール力	プロジェクターでPC画面を映しつつ、口頭とホワイトボードで説明。持参:イヤホン		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_ゼミ(総合デザイン(2D系))Ⅱ_稲津.xlsx

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
稲	CLIP STUDIOなど2D系のソフトを使用し形状に破綻のないイラストを描けるようになることを目標とする。また、3DソフトMayaを使い、作成したイラストを実際に3D化させる技術を習得する。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。改めて復習を兼ねて基礎的なことを交えながら、ソフトの使用方法から2Dイラストを作成するにあたっての技術的なことを、課題を通して学ぶ。正しい形状を調べ、見ることで空間認識能力を養う。	【専門知識スキル】:2Dソフトの基本的な操作・イラスト作成ができる。作品を期間内に「完成」させることができる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。モデリング、アニメーション制作を通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:課題は指定日時に、指定された形式で指定場所へ提出すること。欠席した場合、周囲の受講者へ授業内容を聞き復習しておくこと。また、未習得の技術であっても積極的に予習しておくこと。【評価の観点】:・制作に必要な手順をメモなど自身が覚えらるる形で残し、実作業が来ているか。・分からないことに対して質問し、作業を進めることができるか。・時間がうまく使えているか。【評価項目(評価の方法)】:作品70%、授業態度20%、コミュニケーション能力10%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)SDキャラクター制作	(1)授業内容と今後の予定の説明。(2)作るに当たっての注意事項。(3)作例を見ながら実際に作っていく。(4)資料集め			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
2	SDキャラクター制作	(1)ラフ画。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
3	SDキャラクター制作	(1)キャラクターの三面図、立ち絵の作成。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
4	SDキャラクター制作	(1)ペン入れ。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
5	SDキャラクター制作	(1)下塗り。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
6	SDキャラクター制作	(1)色つけ、仕上げ等。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
7	キャラクターモデリング	(1)授業内容の説明と注意事項。(2)基本的な操作のおさらい。(3)作例を見ながら実際に作成していく。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
8	キャラクターモデリング	(1)モデリング。難しい場合は素体から改造。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
9	キャラクターモデリング	(1)形状作成。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_ゼミ(総合デザイン(2D系))Ⅱ_稲津.xlsx

10	キャラクターモデリング	(1)UV展開。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
11	キャラクターモデリング	(1)マテリアル設定。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
12	キャラクターモデリング	(1)テクスチャーの作成。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
13	キャラクターモデリング	(1)形状の調整など、UVの位置合わせ。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
14	キャラクターモデリング	(1)調整作業。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
15	キャラクターモデリング	(1)仕上げ等。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_デザインマーケティング(3D)Ⅱ_稲津.xlsx

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	3DソフトMayaを使い、3DCG作成に必要な形状作成技術から、アニメーション作成能力など、幅広く習得する。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。改めて復習を兼ねて基礎的なことを交えながら、ソフトの使用方法から実際3Dを作成するにあたっての技術的なことを、ポートフォリオに現状足りていない作品のバリエーションを増やす形で課題を出し学ぶ。正しい形、動きをしっかりと調べ、見ることで空間認識能力を養う。	【専門知識スキル】:3Dソフトの基本的な操作・エラー対応ができる。作品を期間内に「完成」させることができる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。モデリング、アニメーション制作を通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:課題は指定日時に、指定された形式で指定場所へ提出すること。欠席した場合、周囲の受講者へ授業内容を聞き復習しておくこと。また、未習得の技術であっても積極的に予習しておくこと。【評価の観点】:・制作に必要な手順をメモなど自身が覚えらる形で残し、実作業が来ているか。・分からないことに対して質問し、作業を進めることができるか。・時間がうまく使えているか。【評価項目(評価の方法)】:作品70%、授業態度20%、コミュニケーション能力10%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)背景モデリング	(1)背景セットの構造の説明。(2)作るに当たっての注意事項。(3)作例を見ながら実際に作っていく。(4)空と地面を作る。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		
2	背景モデリング	(1)遠くのものを作る。(2)物を大まかに配置していく。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		
3	背景モデリング	(1)建物の作成、空や地面などのUV展開・テクスチャの設定。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		
4	背景モデリング	(1)作成した建造物へマテリアル・テクスチャの設定。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		
5	背景モデリング	(1)小物の作成、作り込み。(2)小物へのボーン・ウェイト・モーション付け。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		
6	背景モデリング	(1)オブジェクトのグループ分け・管理の方法。(2)ライティング。(3)カメラの設定。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		
7	デモ作成	(1)今まで作成したモデルを適宜用意する。(2)絵コンテを作る。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		
8	デモ作成	(1)絵コンテを見ながら全体の流れをカメラにキーを打つ。(2)モデルをポーズ付けする。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		
9	デモ作成	(1)モデルへモーション付けをしていく。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブレット		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_デザインマーケティング(3D)Ⅱ_稲津.xlsx

10	デモ作成	(1)ポリゴンモデルによるエフェクト作成。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
11	デモ作成	(1)レンダリングして提出する。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
12	モデリング	(1)ポートフォリオに足りていないと思うジャンルを自由にモデリング。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
13	モデリング	(1)ポートフォリオに足りていないと思うジャンルを自由にモデリング。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
14	モデリング	(1)ポートフォリオに足りていないと思うジャンルを自由にモデリング。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		
15	モデリング	(1)レンダリングして提出する。			【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める。【持参物】:ノートPC、筆記具、ペンタブ レット		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_デザインマーケティング(総合デザイン)Ⅱ_布施.xlsx

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	コンペや産学協同に取り組みデザインのプロセスを再学習する。また、デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。	なし、課題毎にプリントを配布します。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。まずは内定獲得のために時間を割くが、文字組みや工業系イラスト制作に長けているドロー系ソフトIllustratorと写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopの応用も学ぶこととする。	様々な課題を自分で見つけ出し、各種調査を効果的に実施するデザインプロセスを実施できるようになる。IllustratorとPhotoshopで自由にデザインできるようになる。特にパスを使った図形操作ができるようになる。	【受講ルール等】デザインの現場で必要とされるCGスキルをしっかりと習得していただきますので、できる限り全授業出席すること。わからないことを翌週に持ち越さないこと。元気に日々過ごすこと。【評価の観点】パスが切れる、何でも図形が作れる、切り抜き合成ができる等のスキル取得面と作品のクオリティ。出席率。意欲。【評価項目(評価の方法)】CGスキル面と課題のクオリティ、提出日の厳守など		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ーワード(任意)
1	Illustratorのスキルレベル応用①	タウン計画①	ショートカットがいくつか使えるようになる。Alt+ドラッグ(Altコピー)、Ctrl+Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力、応用力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	ナシ	
2	〃	〃	〃	展開力、継続力	〃	ナシ	
3	〃	〃	〃	展開力、継続力	〃	ナシ	
4	〃	〃	〃	展開力、継続力	〃	ナシ	
5	〃	〃	〃	展開力、継続力	〃	ナシ	
6	〃	〃	〃	展開力、継続力	〃	【課題提出】	
7	Illustratorのスキルレベル応用②	タウン計画②	パスの理解	主体性、行動力、応用力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	ナシ	
8	〃	〃	〃	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	〃	

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_デザインマーケティング(総合デザイン)Ⅱ_布施.xlsx

9	〃	〃	〃	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	ナシ	
10	〃	〃	〃	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	〃	
11	〃	〃	〃	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	なし	
12	〃	〃	〃	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	〃	
13	〃	〃	〃	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	なし	
14	〃	〃	〃	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	【課題提出】	
15	サインデザイン計画①	店舗にまつわる様々なサインデザインを展開する	与えられたロゴ、マークを看板、のぼり等に合わせてレイアウトしていく	修正力、ヒアリング能力、質問力を養う	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
16	〃	〃	パスに合わせて違和感のないよう丁寧に展開していく	主体性、行動力、応用力	〃	〃	
17	〃	〃	第1回チェック→アイテム修正	修正力、ヒアリング能力、質問力を養う	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	〃	
18	〃	〃	制作	主体性、行動力、応用力	〃	〃	
19	〃	〃	第2回チェック→レイアウト修正	修正力、ヒアリング能力、質問力を養う	〃	〃	
20	〃	〃	完成	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	【課題提出】	
21	サインデザイン計画②	店舗にまつわるデザイン展開(VI・サイン計画)	ロゴ・マークの制作からサインデザイン展開していく	情報収集力、継続力、構成力、柔軟性	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	ブランシート×1点	

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_デザインマーケティング(総合デザイン)Ⅱ_布施.xlsx

22	〃	〃	デザイン案出し	情報収集力、継続力、構成力、柔軟性	〃		
23	〃	〃	グループ内チェック	行動力、展開力、柔軟性、グループでの会話力	〃	ナシ	
24	〃	〃	制作	展開力、継続力	〃		
25	〃	〃	制作	展開力、構成力	〃	ナシ	
26	〃	〃	グループ内チェック	修正力、柔軟性、完成度・クオリティに対してやり込む力 グループでの会話力	〃		
27	〃	〃	制作	修正力、柔軟性、完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	ナシ	
28	〃	〃	制作	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	【課題提出】	
29	〃	〃	制作	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	発表データ×1点	
30	講評会	講評会	完成作品を出力し、課題を発見し修正できる	発表力、ヒアリング能力、質問力を養う	〃	【授業運営方法】:アクティブラーニング	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
綿密なリサーチ作業を通して、コンセプトから「ぶれない」ことを意識した作品提案を図り、実務を意識した実践力要請を目指す。第三者に対し、セールスポイントを明確にできることを学ぶ。同時にポートフォリオのブラッシュアップを狙う。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。■企画立案・企画計画に対するスケジュール管理し、各種ツールを具体化するまで、流れの全体を見ることを学ぶ。テーマに対し、必要かつ第三者に対し効率的なツールを明確にする。■コンセプトとツールの種類やデザインを通し、伝えるべきことをわかりやすくアピールする。	【専門知識スキル】1、レクチャー：プラン・スケジュール管理と成果の目標設定(適量および定量的な目標設定)の重要性の理解。2、テーマに対してのリサーチ：「わからない」「知らない」ことをなくすべき作業の徹底および他角度よりの見え方を自ら発見していく。第三者を意識する。【社会人基礎力】：柔軟性、状況判断力、計画力、主体性	【受講ルール等】：1、企画提案 2、実制作 3、発表及び講評とフィードバック という行程で進行【評価項目(評価の方法)】：■スケジュールから制作物までがコンセプトに基づいていること各自設定した「チーム」や「店」に対しての理解ができているか/制作したスケジュール(適量・定量)どおり作業が行われているか/各ツールがコンセプトの同じイメージ・同じウエイトで具体化・展開されているか/第三者への提案書として美しくレイアウトできているか

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	1、科目の狙い、2、到達レベル、3、講義計画等の説明(30分) ■第1課題【スポーツチームの提案】	プラン・スケジュール管理と成果の目標設定(適量および定量的な目標設定)の重要性。地域密着型スポーツチームを提案し各種ツールを制作		企画力、創造力	【授業運営方法】：レクチャー、発案 【持参物】：スケッチブック		
2	■第1課題【スポーツチームの提案】	提案したスポーツチームと地域のリサーチ・デザインのイメージ(背骨)を固める ・地域を深く理解する ・地域に対しチームの位置づけ→コンセプトメイクへ		企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】：発案、ラフスケッチ 【持参物】：スケッチブック	コンセプトシート、行程表	
3	■第1課題【スポーツチームの提案】	◎ネーミング・チームロゴ制作 ・地域との関連づけを意識してキーワードやビジュアルのアイデア出し、・ロゴのアイデアスケッチ→フィニッシュワーク：PC、手描きどちらでも可	プレゼンテーション能力 意見を言う力	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】：発案、ラフスケッチ 【持参物】：スケッチブック		
4	■第1課題【スポーツチームの提案】	◎ユニホーム提案 ・各スポーツでのユニホームのあり方・ロゴや色の配置、レイアウト→ユニホームデザイン	良質で効果的なチームワーク	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】：実デザイン 【持参物】：スケッチブック		
5	■第1課題【スポーツチームの提案】	■中間意見交換会 ◎グッズの提案 ・各スポーツに関係する、効果的なグッズのリサーチ(チーム設定より引き続き)→デザイン	良質で効果的なチームワーク	プレゼンテーション能力、意見発表力、協調性	【授業運営方法】：プレゼンテーション、アクティブラーニング(意見交換会)	プレゼンテーション用ビジュアル	
6	■第1課題【スポーツチームの提案】	◎スポーツチーム提案書 ・コンセプト・制作物(ロゴ、ユニホーム、グッズ)をA4にレイアウト	伝わるプレゼンテーション力、客観的な判断力	企画力、展開力、主体性	【授業運営方法】：実デザイン 【持参物】：スケッチブック		
7	■第1課題【スポーツチームの提案】	◎各ビジュアルの作り込み	伝わるプレゼンテーション力、客観的な判断力	企画力、展開力、主体性	【授業運営方法】：実デザイン 【持参物】：スケッチブック		
8	■第1課題【スポーツチームの提案】	発表 ※第1課題作品提出までの7週で上記項目の作業内容を第1項でスケジューリングしスケジュールシートを制作する。	次々と意見をつなぐ能力、客観的な判断力	プレゼンテーション能力、意見発表力、協調性	【授業運営方法】：アクティブラーニング(チーム毎に修正ができたかどうかの確認)	最終作品データ	

25年度_前期_TSD_CGデザイン_3年_プランニング_伊藤.xlsx

9	■第2課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	クライアントによるレクチャー、方向性の提示、質疑応答	クライアントのリクエストを理解。全7週のスケジュール感を把握する。	質問力、場の空気を読む力、傾聴力、柔軟性、創造力、主体性	【授業運営方法】:レクチャー、発案【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	コンセプトシート、行程表	
10	■第2課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎ネーミングや文字デザイン制作・ターゲット、立地やイメージを意識してキーワードやビジュアルのアイデア出し、・ロゴのアイデアスケッチ→フィニッシュワーク:PC、手描きどちらでも可	ラベルのバリエーションをデザイン、多方面に対応できる内容を詰める。	企画力、創造力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】:発案、ラフスケッチ【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等		
11	■第2課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎前週の継続作業	客観的な判断力、個性の出どころ	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性	【授業運営方法】:実デザイン【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等		
12	■第2課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	■中間意見交換会◎現時点で出そろっているものを全て出し、クラスメイトの意見をもらう	他者の優れた考え方を自分たちのグループに柔軟に取り入れる。客観的な判断力	プレゼンテーション能力、柔軟性、意見発表力、協調性	【授業運営方法】:プレゼンテーション、アクティブラーニング(意見交換会)【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	発表データ	
13	■第2課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎最終デザイン案のアップ	良質で効果的なチームワーク	企画力、展開力、柔軟性、創造力主体性、役割分担	【授業運営方法】:実デザイン【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等		
14	■第2課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	◎最終デザイン案のアップ、発表ビジュアルの制作、発表のデモ	良質で効果的なチームワーク	企画力、展開力、創造力主体性、役割分担	【授業運営方法】:実デザイン【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等		
15	■第2課題【ブラザー工業／ラベルプリンターの可能性】	クライアントを交えてのプレゼンテーション	客観的な判断力	プレゼンテーション能力、意見発表力、協調性	【授業運営方法】:アクティブラーニング(チーム毎による発表)【持参物】:筆記用具、スケッチブック、クロッキー帳等	最終作品データ	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	動画制作のプロセスの応用を理解する。キーフレームアニメーションの応用とデジタルビデオカメラによる実写撮影応用スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カット編集の応用、各種エフェクト処理により動画を制作する。各アドビソフトとの連携をします。	無	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験がある教員が担当。デザイン事務所代表取締役。映像業界に20年。VJ、CM、VP、PV等の制作。3Dレイヤーの応用を学びます。流行の平面グラフィックを空間的に見せる表現を学びます。タイポグラフィとグラフィックスで奥行き感を出した映像の作り方を学びます。その中でイラストレータとの連携の応用を学びます。HD映像に合わせたイラレの設定や扱い方を習得します。	【専門知識スキル】モーショングラフィックスと実写映像の合成の応用を学びます。撮影もより実践的な撮り方を覚えます。【社会人基礎力】:課題発見力、計画力、想像力、主体性、働きかけ力、実行、発信力、傾聴力、柔軟性	【評価項目(評価の方法)】:映像の意図が伝わっているか、美しいかで判断します。企画、構成を行い撮影し、編集し、デザインする。その一連で作品が想いを伝えているか、人の気持ちに伝わる美しいデザインになっているかを重要視します。		
実施回	テーマ	内容(詳細)			授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード*(任意)
1	●導入レクチャー	1. 科目の狙い 2. 到達レベル 3. 講義計画等の説明			【持参物】PC		
2	3Dレイヤーを使った空間的映像1	各ウインドウ、機能の理解。			【持参物】PC		
3	3Dレイヤーを使った空間的映像2	被写界深度をシミュレートします。カメラワークの理解。			【持参物】PC	空間的モーショングラフィックスの提出	
4	3Dレイヤーを使った空間的映像3	トラッキングの理解。			【持参物】PC		
5	空間的モーショングラフィックスの自由制作1	コンテ制作(モーショングラフィック、実写のみでも構わないが、3Dレイヤーを使うこと)(映像素材の仕様はNG)			【持参物】PC		
6	空間的モーショングラフィックスの自由制作2	映像編集 基本ビジュアルの制作。			【持参物】PC		
7	空間的モーショングラフィックスの自由制作3	映像編集			【持参物】PC		
8	空間的モーショングラフィックスの自由制作4	講評			【持参物】PC	空間的モーショングラフィックスの自由制作の提出1	

9	空間的モーショングラフィックスの自由制作5	講評時の修正作業。			【持参物】PC	空間的モーショングラフィックスの自由制作の提出2	
10	自由制作1	コンテ制作(卒業制作につなげられると○) (映像素材の仕様はNG)			【持参物】PC		
11	自由制作2	映像編集 基本ビジュアルの制作			【持参物】PC		
12	自由制作3	映像編集			【持参物】PC		
13	自由制作4	映像編集			【持参物】PC		
14	自由制作5	映像編集 音源・効果音入れ。フィニッシング。			【持参物】PC		
15	自由制作6	講評			【持参物】PC	自由制作の提出	

25年度_前期_TSD_総合デザイン_3年_ゼミ(総合デザイン(2D系))Ⅱ_富田 3.xlsx

富	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	IllustratorやPhotoshopを活用し、疑似3Dレンダリングまでを習得する。ポートフォリオのブラッシュアップを行い、クオリティをより高レベルに仕上げる。	・基本操作資料 ・4線紙	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 1: アイディア出しから仕上げ作業までのスケジュール管理を行う。 2: レタリングの基礎の理解。 3: IllustratorやPhotoshopを使った立体表現。 4: 業界ツールのデザイン(コンセプトアート、図柄) 5: ポートフォリオのブラッシュアップ。	【専門知識スキル】: スケジュール管理ができる。 レタリング基礎の理解。 IllustratorやPhotoshopを使用して疑似3Dオブジェクトの作成が出来る。 コンセプトアート、図柄デザインが出来る。 ポートフォリオクオリティをより高レベルに仕上げる。 【社会人基礎力】: 主体性、働きかけ力、実行力。他者とコミュニケーションをとりながら問題解決に向かう力を養う	【評価項目(評価の方法)】: 作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)講義計画等の説明 (2)課題1: portfolioの表紙	授業の説明 課題説明 レタリング作成	授業の理解と4線紙を使ったレタリングの習得。	主体性、実行力、発信力、傾聴力	【持参物】: なし		4線紙
2	課題1: portfolioの表紙	Illustratorのパスツール、3Dフィルタによる3Dドキュメント作成。	Illustratorのパスツール、パスファインダーによるドキュメント作成ができる。Illustratorの3Dドキュメント作成ができる。	〃	【持参物】: なし		
3	課題1: portfolioの表紙	仕上げ作業	ポートフォリオのブラッシュアップ	〃	【持参物】: なし	課題提出	
4	【課題提出】 ポートフォリオ制作	ポートフォリオのブラッシュアップ	授業の理解。コンセプトワークができる。	〃	【持参物】: なし		
5	課題2: コンセプトアート	課題説明 アイデア	スケジュールを管理できる。ラフデザインができる。		【持参物】: なし		
6	課題2: コンセプトアート	ラフデザイン	スケジュールを管理できる。線画作成、着色ができる。	〃	【持参物】: なし		
7	課題2: コンセプトアート	線画作成、着色	スケジュールを管理できる。仕上げ作業ができる。	〃	【持参物】: なし		
8	課題2: コンセプトアート	仕上げ作業	ポートフォリオのブラッシュアップ	〃	【持参物】: なし	課題提出	

9	【課題提出】 ポートフォリオ制作	ポートフォリオのブラッシュアップ	〃	〃	【持参物】:なし		
10	課題3:図柄デザイン	課題説明 図柄調査、アイディア	授業の理解。図柄デザインの仕組みの理解。マーケティング、コンセプトワークができる。	〃	【持参物】:なし		
11	課題3:図柄デザイン	ラフデザイン	スケジュールを管理できる。ラフデザインができる。	〃	【持参物】:なし		
12	課題3:図柄デザイン	線画作成	スケジュールを管理できる。線画作成、着色ができる。	〃	【持参物】:なし		
13	課題3:図柄デザイン	着色	スケジュールを管理できる。仕上げ作業が出来る。	〃	【持参物】:なし		
14	課題3:図柄デザイン	仕上げ作業	ポートフォリオのブラッシュアップ	〃	【持参物】:なし	課題提出	
15	【課題提出】 ポートフォリオ制作	ポートフォリオのブラッシュアップ	〃	〃	【持参物】:なし		