

2023年度

# デジタルコンテンツ科

## 1年生

### 授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)					年度	2023年度	
					科目コード	W1-K04	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Basic design 基礎造形					デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必須	40	2	中島康弘		
授業の目的							
<p>「デザイン」全般に対する理解をし、社会の中でのデザインの関りについてついでの説明からのついでの説明から興味を醸成する。 媒体を問わず幅広く「表現」について経験し、今後の制作にかかわる感覚を養う授業とする。</p>							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会の中での「デザイン」の関りを、広く興味を持つことが出来る。</li> <li>・さまざまな「表現」の基礎となる、平面デザインや空間デザインに触れ。かたちづくる喜びに触れる。</li> <li>・「しごと」に向き合う姿勢を学び、クリエイターとしての「こだわり」と、計画的な仕事の進め方をバランスよく身に着ける。</li> <li>・クラス内で協働したり相談しあったりしながら、自分なりの考えを意見としてまとめることが出来る。</li> </ul>							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL	○	反転授業			
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業			
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
確認テスト (随時)			5%	5%	10%	20%	
課題・作品			10%	5%	10%	25%	
受講態度			%	5%	15%	20%	
プレゼンテーション			%	10%	5%	15%	
最終課題			10%	10%	%	20%	



シラバス (授業概要)					年度	2023 年度		
					科目コード	W1-K05		
時間数は45分換算								
授業科目名					学科・コース			
Web tool works I ----- WEB制作 I					デジタルコンテンツ科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
1	後期	必須	180	6	山口雅史/澁谷梢			
授業の目的								
Web デザイン制作ソフトの操作技術を習得することで、オリジナルの Web ページをデザイン制作、コーディングすることが出来る。また Jquery というプログラムを使い、静的な Web サイトだけでなく、動的な Web サイトを制作出来るようにする。								
授業の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 各種ツールを理解し、基本的な動作が出来る。</li> <li>・ XD の基礎知識、レイアウト知識、WEB の仕組みを理解することが出来る。</li> <li>・ 制作ツールを意欲的に学ぶ姿勢が見られる。</li> <li>・ 制作演習やプレゼンテーションに積極的に参加している</li> <li>・ 課題提出期限を守ることが出来る。</li> <li>・ 知識を基に正しい形でデータ提出することが出来る。</li> <li>・ レイアウトの基礎を身につけ表現に活かすことが出来る。</li> <li>・ WEB ツールのしくみを理解し操作をすることが出来る。</li> <li>・ Jquery の基本を理解し、サイトに組み込むことが出来る。</li> </ul>								
授業方式								
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型				
授業形態								
講義		演習	○	実験・実習・実技				
アクティブ・ラーニング								
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○			
ロールプレイ		PBL		反転授業				
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○			
その他								
成績評価の方法								
評価項目		評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
確認テスト (随時)					10%		5%	15%
課題・作品					15%	5%		25%
受講態度						5%	15%	20%
最終課題					30%	10%		40%

使用テキスト・教材			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
<b>ツール I 【Dreamweaver】</b>	90		
1. Web 制作をはじめるにあたって 新規ファイル作成 原稿貼り付け ファイル保存			
2. HTML タグの編集 見出し リスト 画像挿入 リンク 要素の設定			
3. 動画、地図などの挿入 Work.html をひらく ビデオの挿入 地図の挿入			
4. CSS スタイルを設定 CSS デザイナー CSS ファイルの作成 各スタイルの設定			
5. デザインを整える レイアウト 画像サイズ ナビゲーション ボーダー 要素表示形式			
6. スタイルの関連づけ スタイルの追加 ブラウザ			
7. スマートフォン用スタイルの定義 スタイルの設定 リスト ニュース 画像			
<b>【Jquery】</b>	30		
1. スライダー トップ画像を複数スライドで動かす。			
2. ページトップへ戻る サイト内リンクに動きをつける			
3. 画像のポップアップ サムネイル画像が大きく表示			
<b>【XD】</b>	60		
1. ワイヤフレーム作成			
2. ワイヤフレームからサイトデザイン制作 トップページからサブページデザイン			
3. プロトタイプ作成			
4. 画像書き出し			
5. XD を使ったサイトデザイン制作			
5. サイトデザイン発表		○	△
その他	関連科目		

## シラバス（授業概要）

時間数は45分換算

年度	2023年度
科目コード	W1-K07

授業科目名					学科・コース
Design tool exercise ----- デザイン編集ツール					デジタルコンテンツ科

履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通期	必須	180	6	加藤優作／澁谷梢／山口雅史

## 授業の目的

## 【illustrator】

ツールを使ったデザインの基礎を学習し、写真や文字を使った基本的なレイアウトのスキルを身につける。

## 【Photoshop】

デザインにおける画像の役割、扱い方を理解し、ツールを使い簡単な画像の編集および加工の方法を身につける。

## 【検定対策】

各ツールの理解度を確認するため、Illustrator クリエイター スタンダード、Photoshop クリエイター スタンダード取得に向けて学習する。

## 授業の到達目標

- ・各種ツールを理解し、基本的な動作が出来る。
- ・ドロー・ペイントツール知識、レイアウト知識、映像制作ツール知識、WEBの仕組みを理解することが出来る。
- ・制作ツールを意欲的に学ぶ姿勢が見られる。
- ・制作演習やプレゼンテーションに積極的に参加している
- ・課題提出期限を守ることが出来る。
- ・知識を基に正しい形でデータ提出することが出来る。
- ・画像データの取り扱いが出来るようになる。
- ・レイアウトの基礎を身につけ表現に活かすことが出来る。

## 授業方式

対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
----	---	------	---	---------	--

## 授業形態

講義		演習	○	実験・実習・実技	
----	--	----	---	----------	--

## アクティブ・ラーニング

グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					

## 成績評価の方法

評価項目	評価観点				配点計
	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
確認テスト（随時）	10%		5%		15%
課題・作品	15%	5%			25%
受講態度		5%	15%		20%

最終課題	30%	10%		40%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustrator よくばり入門（できるよくばり入門）</li> <li>・Photoshop よくばり入門 CC 対応（できるよくばり入門）</li> <li>・illustrator®クリエイター能力認定試験問題集</li> <li>・Photoshop®クリエイター能力認定試験問題集</li> </ul>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
内 容	時間	課題 試験	評価	
<b>【illustrator】</b>				
1. 初回オリエンテーション				
Adobe Creative Cloud セットアップ	2			
Illustrator 概要説明、ソフト基本操作	2			
2. ツール演習				
図形描画、色/パターン/グラデーション設定	4			
ペンツールでの描画、オブジェクト操作とレイヤー設定	4			
オブジェクトとペンツールで画像トレース	4			
フォント、文字組み、画像配置について	4			
WEB サイトデザインカンパ制作	4			
SNS アイコンとタイトルロゴ、WEB バナー制作	4			
入稿データについて	2			
3. フライヤーデザイン制作				
制作	26			
プレゼンテーション	4			
4. Photoshop について				
4-1. Photoshop 基本操作	4			
4-2. 画像補正の基本	4			
4-3. 選択範囲とマスクについて	4			
4-4. レタッチ基礎	4			
4-5. 風景画像加工	4			
4-6. 食べ物画像加工	4			
4-7. Photoshop で描画	6			
4-8. 制作・プレゼン	30	○	○	
5. illustrator クリエイター認定試験対策				
模擬問題	30	○	○	
6. Photoshop クリエイター認定試験対策				
模擬問題	30	○	○	
<b>その他</b>				
		<b>関連科目</b>		
		基礎造形		
		WEB制作 I		
		WEB制作 II		
		動画制作ツール		

シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W1-K09			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Shooting and Video editing Basic 撮影・動画編集基礎					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通期	必須	140	5	宮田岳/竹原興紀	
授業の目的						
<p>【カメラ基礎・撮影技術】 基本的なカメラの使い方を学ぶ フレーミング、レンズのセレクト、機材の基本を知る</p> <p>【動画撮影】 動画に関わる基礎知識を知る。 FIX 撮影の基本と、ジンバル撮影の基本</p> <p>【簡易編集】 プレミアで MV を制作する 編集の基礎から、何を撮影しなければならないのか。 コンテンツの目的からコンテを作成していく事を知る 打ち合わせの段階から、映像化する構築を学ぶ</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・一眼レフカメラの操作方法・カメラの基礎知識を理解することが出来る。</li> <li>・シチュエーションにレンズセレクト、撮影が出来る。</li> <li>・撮影において基本的な準備から現場管理を行う事ができる。</li> <li>・機材の取り扱い方の基本が出来る。</li> <li>・フレームレートや解像度の知識とデバイスのバランスを考えて動画の準備が出来る。</li> <li>・FIX での撮影とジンバルとの違いから映像の組み立てを考える事が出来る。</li> <li>・動画編集のためのファイル処理や的確な解像度を選択しフォルダ管理を編集ベースに出来る。</li> <li>・コミュニケーションをとりながら制作の進め方アイデアを共有することが出来る。</li> <li>・課題への取り組みが積極的に出来る。</li> <li>・提出期限を守ることが出来る。</li> <li>・様々な手法を使って表現する意欲がある。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目			30%		10%	40%
確認テスト・レポート (随時)						



課題・作品	15%	5%		25%
受講態度・取組姿勢		5%	15%	20%
最終課題	10%	2%	3%	15%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・世界一わかりやすいデジタル一眼レフカメラと写真の教科書</li> <li>・デジカメ&amp;ビデオカメラで動画を上手く撮る本</li> <li>・プレミアプロよくばり入門</li> </ul>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
内 容	時間	課題 試験	評価	
★基本的なカメラ：ISO & SS & F 値の関係	2			
フレーミングの基礎を学ぶ：構図の知識	2			
構図の実習と、実習で完成した Photo の提出	2	○		△
★カメラの設定方法：AE & AF & ISOAUTO & AWD	2			
RAW + JPG 撮影ファイルの使用について	1			
補正機能～被写界深度とF 値の関係性～●●優先オート～露出補正	1			
オートフォーカスとマニュアルフォーカス	1			
カメラを的確に設定し実習した Photo の提出	1	○		△
★自然光での光の読み方：順光、逆光、半逆光を理解する	4			
地図を見ながら光線のロケハン（アクトを基準に考える）	2			
逆光の使い方で、実習した Photo の提出	2			
★狙って創造していく Photo の実習	4			
レンズの焦点距離と使用方法と理解	2			
狙って使う露出補正、ピクチャコントロール、WB、	2			
テーマを決めてテクニカルに狙って撮影していく	4	○		△
★デジカメ動画の基礎知識：ファイル形式×サイズ	1			
カメラのセレクトをするための知識	1			
企画、構成、撮影、編集、納品	2			
★カメラの設定をして撮影する：WB	2			
録画モード、露出補正調整、	2			
FIX 撮影（Pan, ズームイン、ズームアウト）	2			
ジンバル撮影（歩きながら、PAN、ドローンのように）	4			
★構図：被写体サイズの使い分け	2			
より、ひき、FF、knee、waist up、BS	2			
インタビュー動画の撮影方法（カメラ、マイク、三脚）	4			
光の使い方、カメラアングルのポジション	2			
★実践（企画から納品まで）：企画 5W1H	4			
構成	4			
ロケハン	4			
撮影	4			
★動画を制作		○		△
プレミアの使い方を知る	4			
プレミアで作業するための準備：素材管理フォルダ	2			
新規プロジェクトの作成	2			
プレミアで編集画面の理解～素材の読込～編集～書き出し	4			
★動画の基礎知識				
フレームレート～解像度	2			
★動画編集の基本		○		△



シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W1-K12			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Design Basic WEB デザイン基礎					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	40	2	松村 希	
授業の目的						
目的に沿ったコンテンツを制作するために、既存の WEB サイトなどサンプルを的確に収集・評価し、柔軟に応用する発想力を養う。また、クライアントや制作チーム間のコミュニケーションで必須となる、デザインの機能・印象を客観的に説明できる思考力の基礎を養う。						
授業の到達目標						
色・文字・レイアウトなどデザインの基本要素がユーザーに与える印象や効果を理解し、言語化できる。 各要素の効果を踏まえつつ、指定された目的に沿ったデザインを検討し、与えられた素材を用いて WEB ページのデザインカンプを作成できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
最終課題		20%	20%		40%	
提出物 (個人)		10%	20%		30%	
グループワーク			10%	10%	20%	
受講態度				10%	10%	
使用テキスト・教材						
なし						



シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W1-K13			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web language and basic knowledge WEB言語・知識					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	100	3	山口雅史	
授業の目的						
Webページを記述するための基本となるマークアップ言語 (HTML) と、視覚的な見栄えを与えるスタイルシート言語 (CSS) を用い、求められるWEBページをレイアウトし、様々なパーツを表示するためのコーディング (記述) 技術を見に付ける。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・HTMLとスタイルシートの役割を理解し、目的に合わせ適切に記述することができる。</li> <li>・WEBページで発信される情報を、文書構造に合わせマークアップすることができる。</li> <li>・ボックスレイアウトの概念を理解し、求めに応じたページレイアウトを記述することができる。</li> <li>・端末に合わせページレイアウトが変化するレスポンシブレイアウトを記述することができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
最終テスト		30%	10%		40%	
途中課題提出		10%	10%	10%	30%	
受講態度				10%	10%	
使用テキスト・教材						
使用テキスト ・「3日でマスターHTML5&CSS3」 ・「1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座」						



シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W1-K14			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Development Design I WEBデザイン I					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	120	4	山口雅史/澁谷梢	
授業の目的						
マーケティングを意識した戦略的なWEB制作を行い実務に近い発想・技術を身に着けることを目標とする。マーケティング・プログラミング・運営の知識と技術を学習することで一通りのWEBページ制作をする技術・知識を習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティング思考を理解することが出来る。</li> <li>・クライアントが求めている事を理解し適切な企画・デザインをする事が出来る。</li> <li>・WEBページの分析・解析をし適切な解決方法を見つけ出すことが出来る。</li> <li>・提出期限を守ることが出来る。</li> <li>・物事に集中して取り組むことが出来る。</li> <li>・積極的に情報収集しコミュニケーションを取ることが出来る。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目						
確認テスト (随時)			10%		5%	15%
課題・作品			15%	5%		25%
受講態度				5%	15%	20%
最終課題			30%	10%		40%





シラバス (授業概要)	年度		2023 年度			
	科目コード		W1-K24			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Year end Production I ----- 修了制作 I				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	30	1	中島 康弘	
授業の目的						
各学年のカリキュラムの積み上げの結果として、自ら計画したテーマに従って成果物を制作する事を目標としポートフォリオ制作・修了制作・卒業制作展を企画し学習していくことで積み上げた内容を確実に身に着ける。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・1年間学んだ知識を全体的に理解することが出来る。</li> <li>・トータル的な知識をどこに活かすか判断し、表現に活かすことが出来る。</li> <li>・提出期限を守ることが出来る。</li> <li>・制作に集中して取り組むことが出来る。</li> <li>・プレゼンテーションに参加している。</li> <li>・集大成としてふさわしいクオリティーの作品が出来ているか。</li> <li>・自己満足ではなく相手に見せる表現をすることが出来る。</li> <li>・丁寧な仕上げをすることが出来る。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
中間ディスカッション (随時)			%	10%	10%	20%
課題・作品			10%	5%	10%	25%
受講態度			%	5%	15%	20%
プレゼンテーション			%	10%	5%	15%
最終課題			10%	10%	%	20%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
#1. 2 課題設定 ディスカッションを経てテーマ決定	4		△
#3-10 企画書制作 リサーチ 状況設定・環境設定	6		
#11-20 本制作 随時ディスカッションを行い進行状況の確認	10		
中間発表			△
#21-28 本制作 随時ディスカッションを行い進行状況の確認	8		
#29. 30 プレゼンテーション	2	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		

2023年度

# デジタルコンテンツ科

## 2年生

### 授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)					年度	2023 年度
					科目コード	W2-K06
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web tool worksII WEB制作II					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必須	30	1	山口雅史	
授業の目的						
1年次に習得したWebの資格「webクリエイターの能力認定試験」に合格するための知識を習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種ツールを理解し、基本的な動作が出来る。</li> <li>・WEBの仕組みを理解することが出来る。</li> <li>・制作ツールを意欲的に学ぶ姿勢が見られる。</li> <li>・課題提出期限を守ることが出来る。</li> <li>・知識を基に正しい形でデータ提出することが出来る。</li> <li>・WEBツールのしくみを理解し操作をすることが出来る。</li> </ul>						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	<input type="radio"/>	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	<input type="radio"/>	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
確認テスト(随時)			10%		5%	15%
課題・作品			15%	5%		25%
受講態度				5%	15%	20%
最終課題			30%	10%		40%
使用テキスト・教材						



シラバス (授業概要)					年度	2023 年度
					科目コード	W2-K08
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Motion graphics exercise 動画制作ツール					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前後期	必須	180	6	夏目岳彦/沼田一毅	
授業の目的						
動画制作ソフトの操作技術を習得し、的確に素材を切り貼りして1本の動画にすることが出来る。またデジタル合成やモーショングラフィックスなどの効果を加えることで、要望に応じた動画を作ることが出来る。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Aftereffects の基本操作をマスターする。</li> <li>・ モーショングラフィックスで各種インフォムービー素材を表現することが出来る。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		10%		5%	15%	
受講態度			5%	15%	20%	
最終課題・作品		30%	10%		40%	
課題プレゼンテーション		10%	15%		25%	
使用テキスト・教材						



シラバス (授業概要)				年度	2023 年度		
				科目コード	W2-K10		
				時間数は45分換算			
授業科目名				学科・コース			
Video Production Practical Training I 動画制作実習 I				デジタルコンテンツ科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通期	必須	180	6	深瀬泰宏		
授業の目的							
<p>【物撮り技術】 物撮りに必要なカメラの使い方を学ぶ 物撮りをする時に効果的なライティング技術を学ぶ</p> <p>【動画編集】 プレミアでCM動画を撮影する 商品の魅力が伝わる動画制作を学ぶ</p> <p>【配信技術】 配信に必要な機材の使い方を学ぶ 映像配信技術、音声配信技術を学ぶ 配信映像の編集技術を学ぶ</p>							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・物撮り時のカメラの基礎知識を理解することが出来る。</li> <li>・シチュエーションにレンズセレクト、撮影が出来る。</li> <li>・撮影において基本的な準備から現場管理を行う事ができる。</li> <li>・配信機材の取り扱い方の基本が出来る。</li> <li>・動画編集のためのファイル処理や的確な解像度を選択しフォルダ管理を編集ベースに出来る。</li> <li>・コミュニケーションをとりながら制作の進め方アイデアを共有することが出来る。</li> <li>・課題への取り組みが積極的に出来る。</li> <li>・提出期限を守ることが出来る。</li> <li>・様々な手法を使って表現する意欲がある。</li> </ul>							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価観点				知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目							
確認テスト・レポート (随時)				30%		10%	40%
課題・作品				15%	5%		25%
受講態度・取組姿勢					5%	15%	20%
最終課題				10%	2%	3%	15%



使用テキスト・教材			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
【物撮り・動画編集】			
#1-4 物撮り準備の基礎	4		
#5-8 物撮りカメラセッティング基礎	4		
#9-12 物撮りライティング基礎	4		
#13-30 物撮り実習	18		
#31-56 物撮り動画編集	26	△	△
#57-60 発表	4	△	△
【配信技術】			
#61-64 配信準備の基礎	4		
#65-68 配信カメラセッティング基礎	4		
#69-72 配信ライティング基礎	4		
#73-76 配信音響セッティング基礎	4		
#77-80 配信ソフト基本操作	4		
#81-92 配信実習	12		
#93-116 配信動画制作	24	△	△
#117-120 発表	4	△	△
#121-176 配信番組コンテンツ制作	56	△	△
#177-120 発表	4	△	△
その他		関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。		撮影・動画編集基礎 動画制作実習Ⅰ	

シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W2-K15			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Development DesignII WEBデザインII					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前後期	必須	90	3	遠藤鈴江/澁谷梢	
授業の目的						
マーケティングを意識した戦略的なWEB制作を行い実務に近い発想・技術を身に着けることを目標とする。WEBディレクターに必要な上流工程であるマーケティング・運営の知識と技術を学習することでWEB制作をするディレクション技術・知識を習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティング思考を理解することが出来る。</li> <li>・クライアントが求めている事を理解し適切な企画・デザインをする事が出来る。</li> <li>・WEBページの分析・解析をし適切な解決方法を見つけ出すことが出来る。</li> <li>・スケジュール管理、提出期限を守ることが出来る。</li> <li>・物事に集中して取り組むことが出来る。</li> <li>・積極的に情報収集しコミュニケーションを取ることが出来る。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品			10%		5%	15%
受講態度				5%	15%	20%
最終課題・作品			30%	10%		40%
課題プレゼンテーション			10%	15%		25%



シラバス (授業概要)		年度		2023 年度	
		科目コード		W2-K16	
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Web Development Structure WEB構造				デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前後期	必須	120	4	小久保亮
授業の目的					
WEB デザイナーとして必要とされている技術の習得を目標とする。CMS の代表である Wordpress を使い、サイトの管理・運用まで考えた WEB サイトデザイン制作スキルを身に付ける。					
授業の到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ CMS について理解することが出来る。</li> <li>・ クライアントが求めている事を理解し運用まで考えた WEB サイト制作をする事が出来る。</li> <li>・ Wordpress を使った WEB サイト制作が出来る。</li> <li>・ サーバーの基礎知識を理解する事ができる。</li> <li>・ PHP の基礎知識を理解する事ができる。</li> </ul>					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価項目	評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品		10%		5%	15%
受講態度			5%	15%	20%
最終課題・作品		30%	10%		40%
課題プレゼンテーション		10%	15%		25%
使用テキスト・教材					



シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W2-K19			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Programming Algorithm プログラミング・アルゴリズム					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	吉田 幸央	
授業の目的						
Web 制作企業で Web ディレクターの経験のある教員が、HTML・JavaScript を使用した Web アプリケーションの開発を行う前提として、JavaScript をベースとしたプログラミングの基礎を指導する。順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを理解するとともに、これらをフローチャートに起こし、プログラムとして展開できるようになることを目指す。また、アプリケーションの開発には、統合開発環境として「Monaca」を使用する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>JavaScript の基本文法を理解し、プログラミングを行うことができる。</li> <li>順次処理、条件分岐、繰り返し処理など、基本的なアルゴリズムが理解できる。</li> <li>行いたい処理を、フローチャートに起こすことができる。</li> <li>統合開発環境「Monaca」を使用して、アプリケーションの開発を行うことができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
期末試験 (筆記)			80%			80%
受講態度					20%	20%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> <li>JavaScript で学ぶプログラミング入門 (アシアル)</li> <li>Monaca で学ぶアプリ制作入門 (アシアル)</li> </ul>						



シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W2-K20			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Contents Practice I コンテンツ実践 I					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	90	3	吉田 幸央	
授業の目的						
Web 制作企業で Web ディレクターの経験のある教員が、統合開発環境「Monaca」を使用した Web アプリケーションの開発を指導する。授業は、企画立案から企画書、フローチャートの作成、コード設計へと進んでいく。プログラミング工程では、プログラミング・アルゴリズムで習得した順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを組み合わせ、プログラミングを行い、企画から開発までの一連の流れを習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自らアプリケーションの企画を行い、企画書に起こすことができる。</li> <li>・順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを組み合わせ、設計通りにプログラムを実装することができる。</li> <li>・統合開発環境「Monaca」を使用して、アプリケーションの開発を行うことができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		30%	30%		60%	
プレゼンテーション			20%		20%	
受講態度				20%	20%	
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JavaScript で学ぶプログラミング入門 (アシアル)</li> <li>・ Monaca で学ぶアプリ制作入門 (アシアル)</li> </ul>						





シラバス (授業概要)					年度	2023 年度		
					科目コード	W2-K22		
時間数は45分換算								
授業科目名					学科・コース			
Portfolio I ポートフォリオ I					デジタルコンテンツ科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
2	前後期	必須	80	3	満森美香			
授業の目的								
クリエイターの就職に必要なポートフォリオを制作する。								
授業の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイターの就職について意識を高める</li> <li>・就職活動するための準備を整える</li> </ul>								
授業方式								
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型				
授業形態								
講義		演習	○	実験・実習・実技				
アクティブ・ラーニング								
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○			
ロールプレイ		PBL		反転授業				
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○			
その他								
成績評価の方法								
評価項目		評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品					10%		5%	15%
受講態度						5%	15%	20%
最終課題・作品					30%	10%		40%
課題プレゼンテーション					10%	15%		25%
使用テキスト・教材								



2023年度

# デジタルコンテンツ科

## 3年生

### 授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)					年度	2023 年度
					科目コード	W3-K23
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Portfolio II ポートフォリオ II					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前後期	必須	60	2	澁谷梢	
授業の目的						
クリエイターの就職に必要なポートフォリオを制作する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイターの就職について意識を高める</li> <li>・就職活動するための準備を整える</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		10%		5%	15%	
受講態度			5%	15%	20%	
最終課題・作品		30%	10%		40%	
課題プレゼンテーション		10%	15%		25%	
使用テキスト・教材						



シラバス (授業概要)		年度			2023 年度	
		科目コード			W2-K25	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Year end ProductionII ----- 修了制作II					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必須	60	2	山口雅史/大橋昭太	
授業の目的						
各学年のカリキュラムの積み上げの結果として、自ら計画したテーマに従って成果物を制作する事を目標としポートフォリオ制作・修了制作・卒業制作展を企画し学習していくことで積み上げた内容を確実に身に着ける。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・2年間学んだ知識を全体的に理解することが出来る。</li> <li>・トータル的な知識をどこに活かすか判断し、表現に活かすことが出来る。</li> <li>・提出期限を守る事が出来る。</li> <li>・制作に集中して取り組むことが出来る。</li> <li>・プレゼンテーションに参加している。</li> <li>・集大成としてふさわしいクオリティーの作品が出来ているか。</li> <li>・自己満足ではなく相手に見せる表現をすることが出来る。</li> <li>・丁寧な仕上げをすることが出来る。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
中間ディスカッション (随時)		%	10%	10%	20%	
課題・作品		10%	5%	10%	25%	
受講態度		%	5%	15%	20%	
プレゼンテーション		%	10%	5%	15%	
最終課題		10%	10%	%	20%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	

使用テキスト・教材			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
#1-4 課題設定 ディスカッションを経てテーマ決定	4		△
#5-20 企画書制作 リサーチ 状況設定・環境設定	16		
#21-40 本制作 随時ディスカッションを行い進行状況の確認	20		
中間発表			△
#41-50 本制作 随時ディスカッションを行い進行状況の確認	10		
#51-58 修正作業	8		
#59.60 プレゼンテーション	2	○	○
その他	関連科目		



シラバス (授業概要)				年度	2023 年度	
				科目コード	W3-K11	
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Video Production Practical Training II 動画制作実習 II				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通期	必須	180	6	竹原興紀/長谷川めぐみ	
授業の目的						
<p>【撮影技術】 ライティング、焦点、フレーミング、カメラの設定の基本を学ぶ。 ジンバル、ドローンなど機材を使った撮影を学ぶ。</p> <p>【動画編集】 実践的な課題から、より魅力が伝わる動画編集を学ぶ。 映像と音響の基礎を学ぶ</p> <p>【配信技術】 デジタルサイネージの基本を学ぶ。 デジタルサイネージを使った効果的な動画制作を学ぶ</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ライティング、焦点、フレーミング、カメラの設定の基本を理解し、最適な撮影が出来る。</li> <li>・ジンバル、ドローンなど最適な機材を選択して撮影することが出来る。</li> <li>・より魅力が伝わる動画制作ができる</li> <li>・映像と音声、音楽を効果的に編集することが出来る。</li> <li>・デジタルサイネージの基礎を理解して制作ができる。</li> <li>・デジタルサイネージを使った効果的な動画制作が出来る。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
確認テスト・レポート (随時)			30%		10%	40%
課題・作品			15%	5%		25%
受講態度・取組姿勢				5%	15%	20%
最終課題			10%	2%	3%	15%

使用テキスト・教材			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
【撮影・動画編集】			
#1-12 ドローン撮影基礎・編集	24		
#13-27 撮影・動画編集実習	30		
#28-30 中間発表	6	△	△
#31-42 撮影・動画編集実習	24		
#43-45 発表	6	△	△
【配信技術】			
#46-48 オリエンテーション	6		
#49-54 デジタルサイネージ基礎	12		
#55-60 デジタルサイネージ配信基礎	12		
#61-72 デジタルサイネージ制作実習	24		
#73-75 発表	6	△	△
#76-87 デジタルサイネージ制作実習	24		
#88-90 発表	6	△	△
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>	
※実務経験のある教員が担当する科目である。		撮影・動画編集基礎、 動画制作実習Ⅰ	

シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W3-K17			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Analysis WEB分析・解析					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	120	4	大橋 昭太	
授業の目的						
JavaScript を利用したウェブサイトの制作について指導する。実際に公開されているウェブサイトに取り入れられているページレイアウト (フレキシブルボックス・グリッドレイアウト) の手法や、インタラクティブなコンテンツの実装方法を理解し、自ら実装を行うことでより高度なウェブサイトの制作や運用方法を習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基本的なウェブサイトの運用方法を理解できる</li> <li>・ フレキシブルボックス、グリッドレイアウト等によるモダンな CSS 実装をすることができる</li> <li>・ JavaScript によるリッチコンテンツの実装をすることができる</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		30%	30%		60%	
プレゼンテーション			20%		20%	
受講態度				20%	20%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						



シラバス (授業概要)		年度	2023 年度			
		科目コード	W3-K18			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Website Design and Management サイト制作・運営実習					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必須	120	4	鈴木一穂/中島康弘	
授業の目的						
WEBサイト制作だけでなく制作した後の運営方法や制作物をよりよく見せる技術を身に着けることを目標とする。WEBディレクターに必要なマーケティングやスケジュール管理、運営の知識と技術を学習することでWEB制作をするディレクション技術・知識を習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティング思考を理解することが出来る。</li> <li>・クライアントが求めている事を理解し適切な企画・デザインをする事が出来る。</li> <li>・WEBページの分析・解析をし適切な解決方法を見つけ出すことが出来る。</li> <li>・スケジュール管理、工数を意識して提出期限を守ることが出来る。</li> <li>・物事に集中して取り組むことが出来る。</li> <li>・積極的に情報収集しコミュニケーションを取ることが出来る。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		10%		5%	15%	
受講態度			5%	15%	20%	
最終課題・作品		30%	10%		40%	
課題プレゼンテーション		10%	15%		25%	



シラバス (授業概要)				年度	2023 年度	
				科目コード	W3-K21	
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Contents Practice II コンテンツ実践II				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	60	2	大橋 昭太	
授業の目的						
Web 制作企業で Web ディレクター・Web エンジニアの経験のある教員が、JavaScript や統合開発環境「Monaca」を使用した Web アプリケーションの開発を指導する。授業は、企画立案から企画書、フローチャートの作成、コード設計へと進んでいく。プログラミング工程では、プログラミング・アルゴリズムで習得した順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを組み合わせて、プログラミングを行い、企画から開発までの一連の流れを習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自らアプリケーションの企画を行い、企画書に起こすことができる。</li> <li>・順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを組み合わせて、設計通りにプログラムを実装することができる。</li> <li>・JavaScript によるプログラミングの基礎を習得することができる</li> <li>・統合開発環境「Monaca」を使用して、アプリケーションの開発を行うことができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		30%	30%		60%	
プレゼンテーション			20%		20%	
受講態度				20%	20%	
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JavaScript で学ぶプログラミング入門 (アシアル)</li> <li>・ Monaca で学ぶアプリ制作入門 (アシアル)</li> </ul>						





シラバス (授業概要)					年度	2023年度
					科目コード	W3-K26
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Graduation project 卒業制作					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	後期	必須	360	12	中島康弘/山口雅史/大橋昭太/沼田一毅/	
授業の目的						
3年間の集大成として各々が企業案件に挑戦し、制作した作品の展示を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・企業の要望を汲み取り、企画立案ができる</li> <li>・正確なスケジュール管理を行い、制作マネジメントができる</li> <li>・企業の要望に沿ったクオリティの制作物ができる</li> <li>・企業を納得させられるプレゼンテーションができる</li> <li>・制作作品を第三者に見せる事を考えた展示ができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
中間ディスカッション (随時)			%	10%	10%	20%
企画立案			10%	5%	10%	20%
受講態度			%	5%	15%	20%
展示、プレゼンテーション			%	10%	5%	15%
最終課題			10%	10%	%	25%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
#1-2 卒業制作オリエンテーション	4		
#3-20 企画書制作 リサーチ 状況設定・環境設定	36		
#21-23 中間審査(企画)	6		△
#24-33 企画書修正	20		
#61-63 中間審査(企画)	6		△
#64-99 企業との日程調整、撮影、素材集め デザイン、編集、プロトタイプ作成	72		
#100-102 中間審査(デザイン)	6		△
#103-117 デザイン、プロトタイプ修正	30		
#118-120 中間審査(デザイン)	6		△
#121-140 コーディング、編集調整	20		
#141-143 中間審査(作品)	6		△
#144-158 最終調整	30		
#159-162 最終審査	6		○
#163-177 展示計画	30		
#178-180 展示審査	6		○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		