

科目名	メディア研究D							年度	2025
英語科目名	Media Studies D							学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科4年制 キャラクターデザインコース/マンガコース 2年次	必／選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	演習
担当教員	末永和也	教員の実務経験		有	実務経験の職種		デザイナー		
【科目の目的】 DTP（Desk Top Publishing）を学びつつ、Adobe Illsutratorを用いて、将来の業界就職の活動のために、自分のオリジナルの名刺やポートフォリオを制作します。									
【科目の概要】 キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。									
【到達目標】 到達目標A/DTPについて理解し、名刺を制作する。 到達目標B/自分のポートフォリオのフォーマットを制作する。									
【授業の注意点】 課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。 授業内での作業が基本です。 当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。 状況により授業内容が変更になる場合があります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている		レベル3 ふつう				レベル1 要努力		
到達目標 A	DTPの基礎を理解し、 Adobe Illsuratorを用いて、優秀な名刺制作している。		DTPの基礎を理解し、 Adobe Illsuratorを用いて、名刺制作をしているが、クオリティは一般的である。				DTPの基礎を理解できておらず、Adobe Illsuratorを用いた、名刺制作が完了できない。		
到達目標 B	作品レベルが高く、業界に進める水準に達している。		作品レベルは水準に達しているが、業界に進むには今一步努力が必要である。				作品レベルが低く、現段階では業界に進むことは厳しい状況である。		
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する									
【参考資料】 課題ごとにPDFを閲覧									
【成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		メディア研究D				年度	2025
英語表記		Media Studies D				学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	DTP基礎 3	名刺制作のポイントを学ぶ	1	DTP演習	DTPの基礎が理解できた	3	
2	名刺制作	自分の名刺を制作する	1	名刺のデザイン	自分の名刺デザイン案を出せた	3	
3	名刺制作	自分の名刺を制作する	1	名刺のデザイン	Adobe Illsutratorを用いて名刺制作ができた	3	
4	名刺制作	自分の名刺を制作する	1	名刺のデザイン	デザインの微調整ができた	3	
5	名刺制作	自分の名刺を制作する	1	名刺のデザイン	モックアップを制作し、提出できた	3	
6	名刺制作	講評	1	名刺のデザイン	講評で自分の問題点が理解できた	3	
7	ポートフォリオ制作	ポートフォリオレクチャー	1	概論	ポートフォリオの制作方法が理解できた	3	
8	ポートフォリオ制作	プロフィールページデザイン	1	コンセプト	全体のデザインコンセプトを決められた	3	
			2	プロフィール	自分のプロフィールページのデザイン案を出せた		
9	ポートフォリオ制作	プロフィールページデザイン	1	プロフィール	プロフィールページを制作できた	3	
			2	コンテンツ	コンテンツを制作できた		
10	ポートフォリオ制作	プロフィールページデザイン	1	プロフィール	プロフィールページのデザインを微調整した	3	
			2	コンテンツ	コンテンツのデザインを微調整した		
11	ポートフォリオ制作	表紙デザイン	1	表紙デザイン	表紙のデザインを制作できた	3	
12	ポートフォリオ制作	表紙デザイン	1	表紙デザイン	表紙のデザインを微調整した	3	
13	ポートフォリオ制作	見開きページ	1	見開きページ	見開きページをデザイン制作できた	3	
14	ポートフォリオ制作	見開きページ	1	見開きページ	見開きページデザインを微調整できた	3	
15	ポートフォリオ制作	提出 講評	1	提出	表紙、プロフィール、見開きページを提出し、改善点を把握できた	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等

科目名	メディア研究D							年度	2025
英語科目名	Media Studies D							学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科4年制 アニメーションコース 2年次	必／選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	演習
担当教員	布施右京	教員の実務経験		有	実務経験の職種		3Dアニメーター		
【科目の目的】 アニメ制作に3Dレイアウトを応用できる									
【科目の概要】 様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。									
【到達目標】 修了制作に3Dレイアウトを活用し完成できる									
【授業の注意点】 授業進行に応じてプリント配布の他、web上の資料を参照する。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている		レベル3 ふつう				レベル1 要努力		
到達目標 A	3Dレイアウトを完成しアニメ制作に応用できる		3Dレイアウトを完成できる				3Dレイアウトを作成できる		
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		メディア研究D				年度	2025
英語表記		Media Studies D				学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーション	3D制作の手順	1	3D制作手順	3D制作手順を理解する	3	
2	3Dアニメ制作とは	3Dアニメ制作手法	1	3D制作手法	3Dでの制作手法を理解する	3	
3	3Dアニメ制作ソフトについて	3Dソフトの種類と特徴	1	3Dソフトの種類と特徴	3D制作ソフトの種類と特徴を理解する	3	
4	3Dモデリング	モデリングを行う	1	モデリング	3Dモデリングできる	3	
5	3Dモデリングプレビュー	モデリング後のプレビューを行う	1	プレビュー	モデリング後のプレビューができる	3	
6	3Dレンダリング	モデリング後にレンダリングする	1	レンダリング	レンダリングできる	3	
7	3D制作補足と復習	前回までの復習と不足を確認	1	復習と補足	復習と不足部分が把握できる	3	
8	3D制作スケジュール見積	3D制作のスケジュール見積を立てる	1	スケジュール立案	3D制作スケジュールを立案できる	3	
9	3Dレイアウト制作	3Dレイアウト制作	1	レイアウト制作	3Dレイアウトが制作できる	3	
10	3Dレイアウト完成	3Dレイアウト完成	1	レイアウト完成	3Dレイアウトが完成できる	3	
11	3Dレイアウト書き出し	3Dレイアウトを書き出す	1	レイアウト書き出し	3Dレイアウトを書き出すことができる	3	
12	他ソフトとの連携	他のアニメ制作ツールと連携して使う	1	他ソフトとの連携	3D制作を他のアニメ制作ソフトと連携できる	3	
13	3Dレイアウト課題制作	3Dレイアウト課題制作	1	3Dレイアウト課題制作	3Dレイアウトの課題が制作できる	3	
14	3Dレイアウト課題提出	3Dレイアウト課題を完成、書き出す	1	3Dレイアウト書き出し	3Dレイアウトの課題を完成させ提出納品できる	3	
15	3D制作まとめ	3D制作のまとめ補足	1	まとめと補足	3D制作の振り返りと補足を把握できる	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等