

カリキュラム

(文化教養専門課程デジタルデザイン科) 平成31年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 一 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			映像編集実践	動画の撮影の基本カメラの操作方法を身につける、パソコンソフトを使用して編集の基礎が出来るようにする。	1 通	69		△	○	○	○	○			
○			映像概論	映像の概念、動いて見える仕組みや様々な映像表現のジャンルの理解と、撮影におけるカメラの構図からカメラワーク知識を身につける。	1 前	12		○			○	○			
○			映像プロモーション	制作者の視点にとどまらず、表現の豊かさを感じ、世界を俯瞰できうる姿勢を育てる。	1 前	54		○			○	○			
○			Webデザイン	現在主流となるWebデザインのルールを知る。また、Webデザインに必要な「情報を伝える」デザインスキルを身につける。	1 前	54		△		○	○	○			
○			Webプログラミング	Webページがブラウザで表示される仕組みを知る。また、Webページを作成する際に必要なhtml言語の知識を身につける。	1 前	67		△		○	○	○			
○			ゲームクリエイティブ実習	お手本を示しながらプログラムの基礎を教え、自らシステムを実装していく。	1 通	63		△		○	○	○			
○			3DCGアプリ実習	3DCGソフトMayaを使い、3DCGを制作する為の基礎を一通り習得する。	1 前	72		△		○	○	○		○	
○			デッサン	物を描く技術を習得しながら、形態・空間の捉え方を理解していく。	1 前	66				○	○		○		
○			写真基礎	デジタル一眼レフカメラの操作方法の基礎を学ぶ。	1 前	46		△		○	○	○			

(文化教養専門課程デジタルデザイン科) 平成31年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			色彩学	色彩感覚・色彩論についての知識を学ぶ。	1前	78		○	△	○	○					
○			Webクリエイター能力検定試験	サーティファイ主催「Webクリエイター能力認定試験 スタンダード」レベルのスキルを身につける。	1後	30		○	△	○	○					
○			サウンドクリエイティブ実習	音響の基礎知識を実践授業にて身につける。 DTMの基礎知識と音楽基礎知識を身につける。	1前	100		○	△	○	○					
○			サテライトデザイン実習	「デザイン」を通して、相手に喜ばれる喜び(自利利他)を実感出来る。クライアントとの打ち合わせより、「校正」作業や「デザイン」の難しさを知ることが出来る。スケジュール管理を実践して学ぶ事で「完成度率」を体感しながらのスケジュール管理が出来るようになる。	1後	30		△	○	○	○	○				
○			DTP実習1	現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎技術を習得する。	1通	44		△		○	○			○	○	
○			イラストレーターフォトショップ実習	DTP実習授業と連携を取りながら現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎技術を習得させると共に後期に設定している「illustrator検定」「photoshop検定」の対策授業としても位置づけ、必要なスキルを身につけると同時に検定合格を目指すものとする。	1通	72		△		○	○			○		
○			修了作品	「サテライトデザイン」と連動して「作品展示会」ブースレイアウトのスキルが身につく。	1前	48				○	○					
○			志学1	「組織」の中でやりがいや目標などを立てる方法などを身につける。「人」としての「在り方」を考えて人生の中で「幸せ」を築く方法を身につける。	1通	33		○			○					
○			インターンシップ1	「会社情報」を多く集める事で、他社比較より「採用動向」などを知ることができる。直接、現役デザイナーの話を伺うことで、「学生」と「仕事」との差を知ることができる。	1後	90			△	○		○	○	○		
○			県外研修	沖縄と東京の街中のデザインの違いや活用の意味を知る。また、会社訪問より東京での仕事に対する思いの変化を感じ取る事ができる。。	1後	24				○		○	○			

(文化教養専門課程デジタルデザイン科) 平成31年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			映像合成実践	1年次で身につけた技術を駆使し、更にレベルアップした作品を制作する	2通	67		△	○		○	○			
○			映像プロモーション	制作者の視点にとどまらず、表現の豊かさを感じ、世界を俯瞰できうる姿勢を身につける。毎回小レポートを提出し、各自の思考を共有する。	2前	47		△	○		○	○			
○			Webデザイン	"ジャンルにあったWebデザインスキルを身につける目的別Webサイトデザインスキルを身につける。デジタルデバイスに適用されたWebサイドデザインのスキルを身につける。"	2後	54		○		△	○			○	
○			Webビジネス	フリーツール、有償ツールなどを使い分け、最適なファイルフォーマットへの加工を学ぶ。オリジナルテキストやWEB上の参考文献を使い、最新の情報伝達ツールについて理解を深め、実習を通し基礎的な使い方ができる様を図る。サーバー上へのデータをアップする際のノウハウ、WEBスキルの向上に役立つツールを優先的に学習する。毎回の授業レポートを課題とし採点を行い、期末筆記テスト実施と共に理解度を維持させる。	2通	54		△			○	○			○
○			デッサン2	・物の形(形態)や空間の捉え方を理解し描写力を身につける。・平面から立体造形、着彩まで質感や質感などのテクニックを学びます。・制作工程を理解しながら表現素材等の質感で制作へのクオリティを上げる。	2前	57					○	○			○
○			DTP実習2	illustrator及びphotoshopの基本操作の振り返りを行ない、応用レベルまでのスキルアップアップを目標とする。	2前	50		△			○	○			○
○			志学Ⅱ	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指す。前期にて教科書「志学Ⅱ」第1章～第6章を使用する。就職活動も兼ねるので外部活動も含む時間数として位置付ける。	2通	186		○				○	○		
○			インターシップ2	関連企業を通し、資格や先進技術、職種の構成をしり、実作業を体験する中で学んでいる内容がどのように展開されているかを知り、自らの就職活動に役立てる。	2前	84			△	○	○	○	○	○	○
○			映像デザインコース(卒業制作)	企画、構成、シナリオ作成に重きを置き、創造性豊かなオリジナルな作品を制作する。	2前	204		△	○		○	○			○
合計				科目							単位時間(単位)		

(文化教養専門課程デジタルデザイン科) 平成31年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○		3Dゲームコース(卒業制作)	ゲーム制作におけるアルゴリズムやシステムを考え、Unityで制作する。	2前	204		△	○		○			○	○
	○		デジタルミュージックコース(卒業制作)	ゴード理論を身につける DTMソフトスキルを身につける。 サウンドロゴ制作スキルを身につける アレンジスキルを身につける MAスキルを身につける PV(MV)映像制作のスキルを身につける	2前	204		△	○		○		○		
								547	828	945					
合計						30科目		1855単位時間(選択科目合計時間2320時間)(単位)							