

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法	科目名	モーショングラフィックス					科目コード	D0472A2	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	坂井田 清和	履修グループ	2J(DG/DW/MA)					授業方法	演習	
実務経験の内容	サウンドデザイナーとしてキャリアをスタートし、アーティストのレコーディング、BS放送局の立ち上げなどに携わる。その後、独学でデザインを学び、GUI/Webデザイナー、ネットショップの店長などを歴任後、2012年に独立。2022年に法人化し、現在は、ネットショップ運営やクラウドファンディングプロジェクトの立ち上げサポート、コンサルティング事業を行う。2020年より職業訓練校やデザイン学校でWebデザイナー養成講座の講師としても活動中。見た目だけでなくユーザーの使いやすさ、分かりやすさを優先し、マーケティングの観点から売れるデザインをゴールに指導します。									
学習一般目標	就活でアピールできる動きのある映像制作スキルを身につける。 基本的なモーショングラフィックススキルだけでなく、作品の肝となるシナリオ構成や企画から、音との同期などについても実際に作品を作りながら身につける。									
授業の概要および学習上の助言	モーショングラフィックスの基本スキルだけでなく、自己PRできるコンテンツの作り方を身につけます。 企画からシナリオ作り、映像の書き出しまで、広告動画を作りながら実践的に学びます。 ネタ集めとして普段から、TVCMや広告動画、アーティストのMVや映画など数多くの動画をチェックしておきましょう。									
教科書および参考書	テキストとして参考書「After Effectsモーショングラフィックスパーフェクトガイド」を中心に関連資料をプリントまたはPDFなどで配布									
履修に必要な予備知識や技能	アニメーションの基礎知識。 AdobeCCの基本操作。									
使用機器	パソコン(Mac)									
使用ソフト	Adobe After Effects、Adobe Media Encoder、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1/2	After Effectsを活用したモーショングラフィックス基本的スキルを用いて使用目的に合わせた演出ができる。								
	3/5	積極的に参考事例など必要な情報をリサーチし、自分のイメージに近い作品に落とし込める。 そのため、締め切りを意識しながらも計画的に、粘り強く作品制作に取り組める。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解					40			
		2.思考・判断					40			
		3.態度							10	10
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							10	10
総合評価割合						80		20	100	
評価の要点										

評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	視聴者を意識しながらも積極的に自己表現ができているか、身につけたスキルを活用できているかを評価します。
ポートフォリオ	
その他	前向きに課題解決に取り組んでいるかも評価の対象です。受講態度など学ぶ姿勢についても評価します。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	モーショングラフィック概要とAfter Effects基本操作	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で完了する。
第2回	オブジェクトの移動	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第3回	音楽に合わせた動き・回転	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第4回	3Dオブジェクトの回転	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第5回	テキストアニメーション(1)	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第6回	テキストアニメーション(2)	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第7回	・パペットアニメーション ・オリジナルモーション制作開始	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第8回	・オープニングタイトルムービー ・オリジナルモーション制作 続き	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第9回	・パスに沿ったアニメーション ・オリジナルモーション制作 続き	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第10回	・オブジェクトの3D移動・回転 ・オリジナルモーション制作 続き	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。
第11回	・ライトとカメラの活用 ・オリジナルモーション制作 続き	講義と実習	授業時間内に完了できなかった箇所は、各自で進める。

第12回	【提出用ムービー制作】 ・エフェクトの活用 ・インスタ広告ムービー制作開始	企画書・プレゼンシート 作成	授業内に所定の作業を完成できるようにスケジュール管理
第13回	【発表・講評】 ・インスタ広告ムービー制作続き ・オリジナルモーションムービー／インスタ広告ムービー発表	プロジェクターを使ったプレゼンテーション UNIPAから期日までに提出	発表後、フィードバックを受けた内容を基にコンテンツの改善 指定期限内に提出
第14回	課題解決型授業(1) 【アニメーションの企画】 ・参考にしたい既存のテキストアニメーションかオープニングムービーを選ぶ ・選んだアニメーションを参考に自分の作品を企画する ・企画書または、絵コンテを作成する ・移動と回転などモーションを組み合わせたアニメーションにすること ・制作した企画書や絵コンテを提出	UNIPAから期日までに提出	色んなジャンルの動画のテキストアニメーションを研究して真似してみよう。 移動や回転を使ったモーショングラフィックを参考にシナリオをまとめてみよう。
第15回	課題解決型授業(2) 【モーショングラフィック動画制作】 ・課題解決型授業(1)で制作した企画書・絵コンテをもとに短編ムービーを制作 ・自分で企画した内容のテキストアニメーションやオープニングムービーを実際に完成させる ・授業課題ができていたら授業の空き時間を利用して良い ・企画書と共に書き出したムービーファイル(MP4形式)を提出	UNIPAから期日までに提出	色んなジャンルのテキストアニメーションやオープニングムービーを研究しよう。 授業で習ったスキルを使ったモーショングラフィックを自分の作品にしてみよう。