

科目名 (英)	コンピュータデジタル基礎・コンピュータデザイン (コンピュータベーシック)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	Computer Basic	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経歴】							
<p>1997～2002年までグラフィックデザイナーとして清文社印刷株式会社、製作部に所属。 2003年よりイラストレーターとしてフリーランスに転身現在に至る。 主なクライアントとしてタカラトミー、アオシマ文化教材社。パッケージイラストを手がける。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>通常授業で必須となる『Adobe Illustrator』『Adobe Photoshop』の基本操作を教科書や例題を通じて学習する。 その他、プリンターやスキャナーの使い方、データの保存方法などを学習する。</p>							
【到達目標】							
<p>印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、 インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、 WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション『Illustrator』『Photoshop』の基本、ファイルの扱い方などを理解する。	16回目	『Photoshop』による合成写真の作成をし、選択範囲の作成や色調補正などができるようになる				
2回目	『Illustrator』図形や線の描き方を習得し、オブジェクトの選択と基本的な変形ができるようになる。	17回目	『Photoshop』による合成写真の作成をし、選択範囲の作成や色調補正などができるようになる				
3回目	『Illustrator』図形や線の描き方を習得し、オブジェクトの選択と基本的な変形ができるようになる。	18回目	『Photoshop』による合成写真の作成をし、選択範囲の作成や色調補正などができるようになる				
4回目	『Illustrator』色と透明度を理解し、使えるようになる。	19回目	雑誌の表紙/中面を作成し、『Illustrator』『Photoshop』による画像や文字の編集ができるようになる				
5回目	『Illustrator』パスファインダーの特徴を理解し、オブジェクトの編集と合成ができるようになる。	20回目	雑誌の表紙/中面を作成し、『Illustrator』『Photoshop』による画像や文字の編集ができるようになる				
6回目	『Illustrator』線と文字の各ツールの使い方を習得し、簡単な紙面構成ができるようになる。	21回目	雑誌の表紙/中面を作成し、『Illustrator』『Photoshop』による画像や文字の編集ができるようになる				
7回目	『Illustrator』線と文字の各ツールの使い方を習得し、簡単な紙面構成ができるようになる。	22回目	カレンダーを作成し、『Illustrator』『Photoshop』による画像や文字、ページの編集ができるようになる				
8回目	『Photoshop』画像解像度を理解し、レイヤーの操作と色調補正、選択範囲の作成ができるようになる。	23回目	カレンダーを作成し、『Illustrator』『Photoshop』による画像や文字、ページの編集ができるようになる				
9回目	『Photoshop』画像解像度を理解し、レイヤーの操作と色調補正、選択範囲の作成ができるようになる。	24回目	カレンダーを作成し、『Illustrator』『Photoshop』による画像や文字、ページの編集ができるようになる				
10回目	『Photoshop』色の設定とベイント、レイヤーマスクと調整レイヤーなどを理解し、各ツールの使い方を習得する。	25回目	カレンダーを作成し、『Illustrator』『Photoshop』による画像や文字、ページの編集ができるようになる				
11回目	『Photoshop』パス、シェイプ、画像の修正・加工ができるようになる。	26回目	WE ARE OCA に向けてのポートフォリオの作成し、ポートフォリオ作成ができるようになる				
12回目	『Photoshop』パス、シェイプ、画像の修正・加工ができるようになる。	27回目	WE ARE OCA に向けてのポートフォリオの作成し、ポートフォリオ作成ができるようになる				
13回目	『Photoshop』フィルターとレイヤースタイルの各特徴を理解する。	28回目	WE ARE OCA に向けてのポートフォリオの作成し、ポートフォリオ作成ができるようになる				
14回目	『Illustrator』『Photoshop』の関係を理解し、活用できるようになる。	29回目	WE ARE OCA に向けてのポートフォリオの作成し、ポートフォリオ作成ができるようになる				
15回目	『Illustrator』『Photoshop』の関係を理解し、活用できるようになる。	30回目	各学生の理解度に合わせて個別に対応して苦手部分を克服できるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						
受講生への メッセージ	集中授業で大変だとは思いますが、欠席するとそのリカバーができませんので、全日出席で頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
教科書 USBメモリー デザインソフト: Adobe Photoshop、Adobe Illustrator							

科目名 (英)	デッサン	必修 選択	必修	年次	1	
	Dessin	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
学科・コース	クリエイター科					
【担当教員 実務者経験】						
<p>美術家、銅版画家としてスタート。タブローからオイルスタンプへと制作活動を展開。 各種グループ展、個展にて作品発表。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>実物のモデル(モチーフ)、あるいは写真をもとに鉛筆でのドローイング(ケント紙・画用紙を使用)</p>						
【到達目標】						
<p>印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、 インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、 WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。</p>						
授業計画・内容						
1回目	(タッチトレーニング) クロッキー、グラデーション(鉛筆の使い方を試してみる)					
2回目	(スケッチ) 厚みのある本を描く ～線が移動して立体になることを理解する～					
3回目	(スケッチ) ゴムボール(球を描いてみる) ～曲線の使い方を考える～					
4回目	(写真を描く①) モノクロームの人物写真を描き写す ～定規を使って正確なマス目がつくれるようになる～					
5回目	(写真を描く②) 前回のつづき ～作品を完成させる～					
6回目	(デッサン) 正六面体					
7回目	(デッサン) 幾何形立体①					
8回目	(デッサン) 幾何形立体②					
9回目	(デッサン) 小型の生野菜 ～微妙な明暗の描きわけができるようになる～					
10回目	(デッサン) 鉛筆あるいはブラシ/夏休み課題のインフォメーション					
11回目	(合 評) 夏休み課題 (人物スケッチ) 相モデルにて					
12回目	(スケッチ) 荒縄 ～モチーフがつくる空間を考える～					
13回目	(デッサン) 幾何形立体立体③					
14回目	(デッサン) タワシ etc ～幾何形態にあてはまて考えることができるようになる～					
15回目	(試 験)					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。					
受講生への メッセージ	対象となるモノを良くよく観て、自分の中にもっているイメージを自由に表現できるよう描画力を身につけよう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
<p>学校指定のケント紙使用。モチーフについては、その都度インフォメーションします。 デッサン用具</p>						

科目名 (英)	デザイン ベーシック Design Basic	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
1978年～1987年までグラフィックデザイナーとして株式会社毎日広告社制作部に所属。1987年よりフリーランスに転身後オフィス熊野を設立現在に至る。 文部科学省認定1級色彩コーディネーター。ロゴ、パンフレット、ポスター、店舗エクステリア・インテリア等のデザインを手がける。						
【授業の学習内容】						
DESIGN BASICS+の基礎編をもとにデザインガッシュ & Macintosh(ハード)を使用して グラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる デザインを点・線・面・立体・空間・質感・明度・色彩で分析し、制作する事を課題を通して学ぶ。						
【到達目標】						
印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、 インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、 WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	【講義】デザインの7つの基礎について 色彩:色相環制作 【課題】No.1:直線・円の構成-1 デザインを分析し観ることができる。					
2回目	【講義】デザインの10の応用について 色彩:トーン表制作 【課題】No.1:直線・円の構成-2 デザイン分析手法の応用を学ぶ。点・線による様々なモノクロ表現ができる。					
3回目	【講義】色相環(寒色・暖色)について-1 色彩:光・可視光線、有彩色・無彩色 【課題】No.2:四季のイメージによるデザイン構成-1 四季の色彩が表現できる。					
4回目	【講義】色相環(寒色・暖色)について-2 色彩:目の構造と機能 【課題】No.2:四季のイメージによるデザイン構成-2 四季の色彩が表現できる。					
5回目	【講義】色相環(寒色・暖色)について-3 色彩:表色系 【課題】No.2:四季のイメージによるデザイン構成-3 立体の理解から複雑な色の混色ができる。					
6回目	【講義】彩度について 色彩:表色系 【課題】No.2:四季のイメージによるデザイン構成-4 色立体の理解から複雑な色の混色ができる。					
7回目	【講義】明度について 色彩:表色系 【課題】No.3:グレースケールと無彩色による構成-1 明度差によりコントラストの表現ができる。					
8回目	【講義】明度について 色彩:色の対比 【課題】No.3:グレースケールと無彩色による構成-2 コントラストの表現で視認性が出せる。					
9回目	【講義】グラデーションについて 色彩:トーン 【課題】No.4:顔をモチーフにした、グラデーションと対比-1 シャドーンシリーズによる配色ができる。					
10回目	【講義】対比について-1 色彩:加法混色 【課題】No.4:顔をモチーフにした、グラデーションと対比-2					
11回目	【講義】対比について-2 色彩:中間混色 【課題】No.4:顔をモチーフにした、グラデーションと対比-3 シャドーンシリーズと補色による配色ができる。					
12回目	【講義】カラーカンパ制作について-1 色彩:色の表示・色名 【課題】No.5:CDジャケットのカラーカンパ制作-1 ラーカンパ制作ができる。					
13回目	【講義】カラーカンパ制作について-2 色彩:慣用色名・固有色名 【課題】No.5:CDジャケットのカラーカンパ制作-2 カラーカンパ制作ができる。					
14回目	【課題】No.5:CDジャケットのカラーカンパ制作-3 カラーカンパ制作ができる。					
15回目	各課題ブラッシュアップ					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(演習課題)40%とする。					
受講生への メッセージ	あらゆるデザインの基礎は共通です。基本を身につけることにより自分の可能性を広げていきましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
教科書2冊 DESIGN BASICS+、Color Master BASIC ノート、鉛筆、製図ペン、B4ケント紙2枚(折り曲げ不可)、配色カード、ノリ、ハサミ、定規30cm、USBメモリ						

科目名 (英)	3Dデザイン・フォトテクニック (映像編集)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
	Video Editing	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
東映京都撮影所に助監督として入社。東映を退社後、様々な映画・TV・MV・CMに演出部として参加。短編映画・MV等の監督を経て独立。							
【授業の学習内容】							
映像編集の基本と共に、技術だけでなくテクニック等を他の映画やアニメ、CM、ミュージックビデオ等の映像作品を参考にしながら、企画・撮影・編集すべてを学んでいく。講義と撮影、編集のすべてを行う。授業内容は適宜合わせて変更の可能性あり。							
【到達目標】							
「Adobe Premiere」と「Adobe AfterEffects」の映像基礎から応用を習得。創造力と想像力を身につけ、楽しんで映像創りをできるようにする事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション、自分の好きなものをシェアする	16回目	撮影と編集の技術を習得することができる				
2回目	映像作品研究 映画を鑑賞し映像について探求することができる	17回目	三点照明 人物・商材撮り クロマキー撮影				
3回目	映像作品研究 ゲーム編集された映像について探求することができる	18回目	Photoshop、Illustrator、After Effectsを使った加工の技術を習得することができる				
4回目	映像作品研究 CM&ミュージックビデオなど編集された映像について探求することができる	19回目	LINEスタンプ作成することができる				
5回目	映像作品研究 アニメなどの映像について探求することができる	20回目	ゲストを呼んで、各学生の作品を見ての話し合い、作品を探求することができる				
6回目	SNSにおけるバズり動画研究	21回目	企画、脚本、準備の技術を見につけることができる				
7回目	炎上動画を無くすことと作ることができるようになる	22回目	撮影、編集の技術を見につけることができる				
8回目	企画の考え方を習得することができる	23回目	ドローンの技術を見につけることができる				
9回目	ドローン・360° カメラ等の機材を使用できるようになる	24回目	各々撮影をおこない技術を見につけることができる				
10回目	映像制作①企画	25回目	各学生の作品を見ての話し合い作品を探求することができる				
11回目	映像制作②機材準備を習得する	26回目	youtubeのvr180用コンテンツの作成の技術を見につけることができる				
12回目	映像制作③撮影をして、技術を身につけることができる	27回目	マンガコースの作品を実写化したり、イベントの撮影、コース紹介の制作をおこない、技術を身につけることができる				
13回目	映像制作④撮影をして、技術を身につけることができる	28回目	マンガコースの作品を実写化したり、イベントの撮影、コース紹介の制作をおこない、技術を身につけることができる				
14回目	映像制作⑤編集を習得することができる	29回目	マンガコースの作品を実写化したり、イベントの撮影、コース紹介の制作をおこない、技術を身につけることができる				
15回目	映像制作⑥制作作品の合評	30回目	講師の方々から今年度上がった学生の作品をそれぞれご意見頂き、各賞の発表				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	作品探求と制作には大きな関わりを持っています。しっかり物事をとらえ、良い作品を作りましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
デザインソフト: Adobe Illustrator、AfterEffects							

科目名 (英)	映像表現 (映像制作)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	Film Making	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
ハロー! プロジェクト、田村ゆかり ライブステージ映像制作や、P&G、大阪ガス、富士通などの企業映像制作 映像作りでの『ディレクション』や『制作』、『編集』を担当							
【授業の学習内容】							
「Adobe Premiere」を使用して映像制作の基礎操作 「Adobe AfterEffects」を使用してモーショングラフィックスや映像加工、合成の技術を向上。							
【到達目標】							
「Adobe Premiere」と「Adobe AfterEffects」の映像基礎から応用を習得。 創造力と想像力を身につけ、楽しんで映像創りをできるようになる事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)「Adobe Premiere」「Adobe AfterEffects」操作の違いを理解する	16回目	After Effectsの基本操作を復習。 平面、調整レイヤー、3Dレイヤー等の基本を確認。				
2回目	(基本操作の習得①)「Adobe AfterEffects」レイヤー作成&操作、スライドショー作成	17回目	Premiereを使用して既存のBGMを編集。				
3回目	(基本操作の習得②)「Adobe AfterEffects」文字アニメーション基本操作と応用	18回目	エフェクトを使用した背景素材作成。				
4回目	(基本操作の習得③)「Adobe AfterEffects」ループ素材を作成する時の基本操作と応用	19回目	エフェクトを使用した背景素材作成。				
5回目	(基本操作の習得④)「Adobe AfterEffects」図形アニメーション基本操作と応用	20回目	タイトルをデザインし、背景素材と組み合わせてアニメーション。				
6回目	(演習課題 映像制作)「Adobe AfterEffects」Youtubeで使用できるオリジナルオープニング映像制作	21回目	Illustratorを使ってアイコンデザインとアニメーション。				
7回目	(基本操作の習得①)「Adobe Premiere」撮影から編集① カット編集、テロップ編集 ※1眼目に撮影、2眼目に編集を行います	22回目	アイコンのアニメーション。				
8回目	(基本操作の習得②)「Adobe Premiere」撮影から編集② トランジションを使用した編集 ※1眼目に撮影、2眼目に編集を行います	23回目	状況に応じた効果の作成方法の説明と実践。				
9回目	(基本操作の習得③)「Adobe Premiere」撮影から編集③ キーフレームを使用した編集 ※1眼目に撮影、2眼目に編集を行います	24回目	実写素材とCGの合成。				
10回目	(基本操作の習得④)「Adobe Premiere」撮影から編集④ テロップ類のテンプレート制作 ※1眼目に撮影、2眼目に編集を行います	25回目	実写素材とCGの合成。				
11回目	(基本操作の習得⑤)「Adobe Premiere」音楽の編集	26回目	オリジナルのループ素材を作成。				
12回目	(実践課題 映像制作①) Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集	27回目	実際に撮影した映像にCGを合成するための企画出し。				
13回目	(実践課題 映像制作①) Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集	28回目	企画内容の撮影。				
14回目	(実践課題 映像制作②) Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集	29回目	撮影した映像素材とCGの合成。				
15回目	(実践課題 映像制作②) Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集	30回目	撮影した映像素材とCGの合成の仕上げ、書き出し、プレビュー。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	何もないところから映像を「創り出す」ということは本当に面白いです。 技術を理解するまでには時間がかかるかもしれませんが、根気強く取り組むことで達成感やクオリティーの向上が感じることができると思います。 みなさん一人一人の個性をフルに発揮してもらい、一緒に楽しんで映像制作をしましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
デザインソフト: Adobe Illustrator, AfterEffects							

科目名 (英)	3Dデザイン (動画編集基礎)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	Video editing basics	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分 前期
学科・コース	クリエイター科				4	
【担当教員 実務者経験】						
2016年～モーショングラフィックデザイナーとしてCMやドラマ、プロジェクションマッピングに携わる 主なクライアントに朝日テレビ、NHK、フジテレビ、関西テレビ等						
【授業の学習内容】						
AfterEffectsの習得と平行しIllustratorのスキルも身に着ける。本授業では、実際にエフェクトなどの適応を通して動画ソフトの機能を学習する						
【到達目標】						
印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、 インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、 WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション、集中授業のまとめと復習					
2回目	(操作の習得①)制作の実践(テキストアニメーション)を身につけることができる					
3回目	(操作の習得②)制作の実践(冷気の表現)を身につけることができる					
4回目	(操作の習得③)制作の実践(空間を飛び回るような表現)を身につけることができる					
5回目	(操作の習得④)制作の実践(モーショントラッキング)を身につけることができる					
6回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
7回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
8回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
9回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
10回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
11回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
12回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
13回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
14回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
15回目	(演習課題 アイデアからアウトプットまで)数秒のモーショングラフィックス作品を制作 実際にIllustratorで制作、AfterEffectsで動かすことができる					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。					
受講生への メッセージ	基礎から学ぶことが大切です。しっかり身に付けましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
デザインソフト: Adobe Illustrator, AfterEffects						

科目名 (英)	マーケティング・編集出版実務 (ビジュアルコミュニケーション)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	Visual Communication	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>広告、販売促進の企画・制作、CI、VI等のブランディング構築、販売促進プランニングなどグラフィックデザイン、イラストレーション制作(手書き・デジタル・立体)、大小テーマパークのアトラクション企画等を手がける。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>クリエイティブの世界に進むために知らなければいけない『デザイン言語』を学ぶ。 この言語は視覚的なモノで、モノの見え方、感じ方に気をつけることから始まる。 この言語の3つの基本的な分野、フォルム(形)、カラー(色)、コンセプト(骨背)の構成を理解し制作活動に駆使していくチカラを高める。</p>							
【到達目標】							
<p>印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 講師自己紹介と今後の授業の流れ説明。第一課題『じぶん広告』をつくる。	16回目	「伝わる」ビジュアルを学び、作り上げる。				
2回目	(言葉以外のコミュニケーションって?!) 非言語コミュニケーションってなんだ? (レポート提出) ~VCの重要性を理解できます~	17回目	イメージをカラージュ手法を使い、具現化する。カラージュができるようになる				
3回目	ビジュアルが語る(ビジュアルは直感的でストレートだ!) (レポート提出) ~ビジュアルの大切さを理解できます~	18回目	イメージをカラージュ手法を使い、具現化する。カラージュができるようになる				
4回目	(美しいってなんだ?!) 人は何を美しいと感じるのだろうか... (君たちの美しいモノを描いてもらいます)	19回目	ビジュアルコミュニケーションをする時に必要なのはコトバを「見える化」すること!				
5回目	(カラー(色)とは何か?) 色が君たちを操作する?! 心理を操る色のチカラとは。(レポート提出) ~色が行動や感情に与える意味が理解できます~	20回目	ビジュアルコミュニケーションをする時に必要なのはコトバを「見える化」すること!				
6回目	(文字もビジュアルなのだ!) クリエイティブ表現の中で文字が果たす役割とは?(文字(フォント)を使って好きな楽曲表現)	21回目	COOL JAPANはビジュアルコミュニケーションの代表コンテンツが生み出した				
7回目	(コンセプトってなんだ!) クリエイティブ表現の方向性を決定づけるコンセプトとは?(レポート提出) ~コンセプトの重要性が理解できます~	22回目	愛されるチカラ、惹きつけるチカラを持たないと、いけないのは...				
8回目	(手に取ってもらえ! ①) フライヤー(チラシ)を手に取ってもらうにはどうする? アイディアを考える。	23回目	ビジュアルコミュニケーションをする時に必要なのは五感で考え表現すること!				
9回目	(手に取ってもらえ! ②) フライヤー(チラシ)を手に取ってもらうにはどうする? アイディアをカタチにする。	24回目	ビジュアルコミュニケーションをする時に必要なのは五感で考え表現すること!				
10回目	(手に止めてもらえ! ①) 雑誌広告に興味をもってもらうにはどうする? アイディアを考える。	25回目	ビジュアルコミュニケーションをする時に必要なのは五感で考え表現すること!				
11回目	(手に止めてもらえ! ②) 雑誌広告に興味をもってもらうにはどうする? アイディアをカタチにする。	26回目	ビジュアルコミュニケーションをする時に必要なのは五感で考え表現すること!				
12回目	(足を止めてもらえ! ①) 駅貼りポスターに興味をもってもらうにはどうする? アイディアを考える。	27回目	データや情報を視覚的に整理し、誰もが素早く理解できるように表現すること!				
13回目	(足を止めてもらえ! ②) 駅貼りポスターに興味をもってもらうにはどうする? アイディアを考える。アイディアをカタチにする。	28回目	データや情報を視覚的に整理し、誰もが素早く理解できるように表現すること!				
14回目	(足を止めてもらえ! ③) 駅貼りポスターに興味をもってもらうにはどうする? アイディアをカタチにする。	29回目	データや情報を視覚的に整理し、誰もが素早く理解できるように表現すること!				
15回目	(足を止めてもらえ! ④) さあ、みんなで合評してみよう!	30回目	データや情報を視覚的に整理し、誰もが素早く理解できるように表現すること!				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題(レポート提出、描く課題)の内容、完成度 レポート20% 描く課題80% 合計100%						
受講生への メッセージ	この世界にはたくさんのビジュアルが溢れています。それを見て感動したり、嫌悪したり、欲しくなったり、壁に貼りたくなったり... クリエイティブの世界ではビジュアルによる表現が欠かせないのです。ビジュアルを駆使することであらゆるコミュニケーションが可能なのです。さあ受講生の皆さんもその秘密と考え方、使い方を学びクリエイターの第一歩を進みましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
スケッチブック、筆記用具 その都度、支給するかインフォメーションします。							

科目名 (英)	キャラクターデザイン (イラストワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	illustration work	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科				8	
【担当教員 実務者経験】						
https://studio-pool.com/ イラストレーションを軸にグラフィックデザインやロゴタイプも含むアートディレクション全般。 近年はキャラクター制作やTVメディアにも注力し番組アートワーク～CM、Web等。 『YTV』『ダウンタウンDX』『ミヤネ屋』『ABC』『M-1グランプリ』『松本家の休日』をはじめロゴやキャラクターを含む多数の番組アートワーク・森永・IP&G・積水ハウス・DeAGOSTINI 河合塾 CMキャラクター・奈良国立博物館／特別展『快慶』イラストレーション						
【授業の学習内容】						
これまでの学校生活とは違った、専門知識を得る学生としての心構え～またそれを楽しむコツを伝授。 アートとクリエイティブの明確な違いを理解した上でのイラストレーション制作に対する姿勢や取り組み方。 PCで制作することの抵抗感を軽減させ、楽しい使い方もあるというのを練習と実制作を通じて体感し習得する。 現実社会のシミュレーションとして【打ち合わせ】に真面目に取り組む。 講師＝アートディレクター、学生＝新人クリエイターを演じることによりデザイナーやイラストレーターの社会的な立ち位置を理解する。 関【係到性の達目標握標】～ コミュニケーション能力の向上を図る。また、様々な制約(不自由さ)をアイデアで解決する爽快感や、説得力を身につける						
【到達目標】						
印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、 インターフェイス設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、 WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	自己紹介を含め事前に記入してもらったアンケートについての講義中心。学生の名を覚えるための資料にネームプレートに名前を書いてもらい各々を撮影	16回目	デザインソフトの復習授業			
2回目	講義「日々への興味の持ち方、モチベーション(勁魂)の見つけ方。ペンタブレットに触れてみよう。★マウスにはないペンタブの特性を認識する。	17回目	デザインソフトの復習授業			
3回目	ペンタブを使ったラフ画レッスン(模写編) ★デジタルラフ画の説得力を観取・理解する。	18回目	前期での不明点、興味のある分野の相互理解～具体策の指導。			
4回目	ペンタブを使ったラフ画レッスン(模写編) ★デジタルラフ画の説得力を観取・理解する。	19回目	前期での不明点、興味のある分野の相互理解～具体策の指導。			
5回目	ペンタブを使ったラフ画に思い通りの線を描画してみる(ペン入れ) ★ペンの種類と特性を理解する。	20回目	文庫本小説カバーイラストに向けデジタルラフスケッチのおさらい 文庫本小説カバーイラストができるようになる			
6回目	線画に着色して 完成させる。	21回目	文庫本小説カバーイラストに向けデジタルラフスケッチのおさらい 文庫本小説カバーイラストができるようになる			
7回目	ペンタブを使った描画法の実力をチェック1(試験) ～レポート提出1	22回目	書店に並んだ時に目を引く小説カバーを描いてみよう。自分が表現したい世界観についてレポート提出			
8回目	【打ち合わせ】とは？の説明～実践。テーマに対し発注・受注の互いの意見を含む着地点を見つけ出す。★メモ(ノート)の重要性を認識する。	23回目	描きたいテーマの小説タイトルを各自で考える。タイトルに合ったイラストの打ち合わせ。			
9回目	打ち合わせで決めたテーマおよびラフ案(A案・B案・冒険案)から選出後、モチーフを探し絞り込む。★提案数の重要性を理解する。	24回目	サクッと軽くも「巧さ」を表現する課題に取り組む。ラフ画を時間内に数をこなす。			
10回目	テーマに沿った画を描き進める。	25回目	ラフ画を絞り制作開始。同時に文字ネタを準備。ベースデザインはこちらで用意する。			
11回目	テーマに沿った画を描き進める。	26回目	制作→改善			
12回目	テーマに沿った画をブラッシュアップし完成させる。★打ち合わせ→アイデア出し→ラフ案提出→ブラッシュアップ→完成までの流れを習得する。	27回目	制作を進めながら改善点(主にアイデアやアングルの面白さがあるか)を検討。			
13回目	完成した画をアウトプット(Tシャツや額装)～撮影	28回目	改善点を指導、完成へ向けてブラッシュアップ。「間に合わせる」ことの大切さを指導。			
14回目	ペンタブを使った描画法の実力をチェック2(試験)	29回目	作品を出し、カットアウト後本に巻く。仕上がった作品を撮影。			
15回目	レポート提出2 & 一問一答。	30回目	イラストワークについてレポート提出。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティブ性を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	ラッキーを呼び込むコツ https://goo.gl/3M1ziC					
【使用教科書・教材・参考書】						
デザインソフト: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator						

科目名 (英)	コピーライティング (クリエイティブワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	Creative Work クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
1990年～グラフィックデザイナーとしてデザイン事務所数社に所属。1998年よりフリーランス、現在に至る。 手描きでの表現を得意とし、ブランド・企業ロゴ、パッケージ、PS広告などのデザイン、イラストレーションを手がける。						
【授業の学習内容】						
企業、ブランド、商品、イベントなどには欠かすことのできないロゴデザインを学ぶ。 ロゴデザイン制作のプロセスの基本である「アナログのパート(アイデアの抽出方法、ラフスケッチを描く)」、 「デジタルのパート(「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」を使う)」の2段階を講義・演習を通し、考え方からデジタル化までを習得する。						
【到達目標】						
印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、 インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、 WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	講師紹介／お互いの紹介／ロゴを理解する／Ai演習(写真、名前をレイアウトする)					
2回目	ロゴ制作の現場を理解する(依頼から納品までのプロセス)／Ai演習(ロゴをトレースする-1)					
3回目	アルファベット1文字をロゴマークにできるようになる-1／ヒアリング・リサーチ・アイデアの出し方を理解する／Ai演習(ロゴをトレースする-2)					
4回目	アルファベット1文字をロゴマークにできるようになる-2／ラフスケッチを描く／ラフスケッチをデータ化する-1					
5回目	アルファベット1文字をロゴマークにできるようになる-3／ラフスケッチをデータ化する-2／みんなのデザインを知る					
6回目	文字列をロゴタイプにできるようになる-1／ヒアリング・リサーチ・アイデア出し／Ai演習(ロゴをトレースする-3)					
7回目	文字列をロゴタイプにできるようになる-2／ラフスケッチを描く／ラフスケッチをデータ化する-1					
8回目	文字列をロゴタイプにできるようになる-3／ラフスケッチをデータ化する-2／みんなのデザインを知る					
9回目	手描きのロゴデザインができるようになる-1／手描きの効果を知る／手描きのための画材を知る／ヒアリング・リサーチ・アイデア出し／Ai演習(ロゴをトレースする-4)					
10回目	手描きのロゴデザインができるようになる-2／ラフスケッチを描く／手で描く／手描きの原稿をデータ化する／ロゴに仕上げる					
11回目	手描きのロゴデザインができるようになる-3／手描きの原稿をデータ化する／ロゴに仕上げる／みんなのデザインを知る					
12回目	ロゴデザインができるようになる-1／ロゴマークとロゴタイプで構成するロゴを理解する／ヒアリング・リサーチ・アイデア出し／Ai演習(ロゴをトレースする-5)					
13回目	ロゴデザインができるようになる-2／ラフスケッチを描く／ラフスケッチをデータ化する-1					
14回目	ロゴデザインができるようになる-3／ラフスケッチをデータ化する-2／ロゴにまとめる-1					
15回目	ロゴデザインができるようになる-4／ロゴにまとめる-2／みんなのデザインを知る					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は、演習課題の提出期限の遵守、提出率、完成度で評価する					
受講生への メッセージ	AIの技術が進歩している現在でも、クリエイターの役割は重要です。企業やブランドの意図、ビジョンを理解し、ストーリーを作り上げ、ロゴデザインとして可視化することがクリエイターに求められます。意外に思われるかもしれませんが、プロのクリエイターはパソコンよりもまず手で描いて考えます。手で描くことで思考は広がるということを知り、デジタルデザインの可能性を広げ、デザインすることを楽しみましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
教科書は使用しません。講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。 [参考資料]学校配布の『世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop操作とデザインの教科書』 [毎回必携]クロッキー帳、筆記用具、記録媒体(USBなど)						

科目名 (英)	コンピューターグラフィックス (クリエイティブワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	Creative Work	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 6		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1990年～グラフィックデザイナーとしてデザイン事務所数社に所属。1998年よりフリーランス、現在に至る。 手描きでの表現を得意とし、ブランド・企業ロゴ、パッケージ、PS広告などのデザイン、イラストレーションを手がける。							
【授業の学習内容】							
企業様からいただいた課題を深く理解し、「発想力/デザイン力/技術力」を学習しながら、デザインによる問題解決に取り組む。							
【到達目標】							
印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、 インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、 WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(企業オリエンテーション) クライアントからの課題についてのセミナー → 課題のオリエンテーション → 質疑応答等						
2回目	(コンセプトワーク) ターゲット設定 → コンセプトワーク コンセプトをつくれるようになる						
3回目	(コンセプトワーク) コンセプトワーク → ノベルティ企画						
4回目	(コンセプトワーク) ノベルティ企画 → プロモーション企画						
5回目	(ラフ・デザイン作業) 制作物のデザインを始める						
6回目	(ラフ・デザイン作業) チェックを受ける						
7回目	(企画書作成) 翌週の中間審査に向けて、伝わる形の企画書にまとめる						
8回目	(中間審査) クライアントへ直接企画意図、プロモーションストーリー、ビジュアルイメージを伝える → チェック/フィードバック/アドバイスを受ける						
9回目	(フィニッシュ・デザイン作業) ノベルティ、コミュニケーションツール等の制作物をデザインに落とし込む						
10回目	(フィニッシュ・デザイン作業)						
11回目	(フィニッシュ・デザイン作業)						
12回目	(完成) ノベルティ、プロモーション企画とそのコミュニケーションツール、企画書、全てのデザインを完成させる						
13回目	(プレゼン演習) 全員が初めから通してプレゼン演習を行う → その後手直しすべきところは反映する						
14回目	(ブラッシュアップ) 全てのツールの最終確認、ブラッシュアップ、企画書出力、パネル貼り等、全て完成 → 再度、各自でプレゼン練習						
15回目	(企業プレゼンテーション) クライアントへ自分の企画、作品を全力で売り込むプレゼンテーションを行う → 講評をいただく						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						
受講生への メッセージ	デザイン制作は、頭の中だけで悩まず、とにかくアウトプット(一度見える形に)してください。その出来上がったデザインを客観的に判断し、時には潰して一から取り組むことが、スキルアップのためには非常に大切です。						
【使用教科書・教材・参考書】							
デザインソフト: Adobe Photoshop、Adobe Illustrator							

科目名 (英)	アドタイピング・文章表現 (タイポグラフィー) Typography	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員・実務者経験】						
1999年本校卒業後、有限会社プロジェクトにバイトとして入社。グラフィックデザイナーとしてデザイン業務を手がける。2011年に前社長の引退に伴い、デザイナー兼代表取締役役に就任。ポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストなど企画・制作に携わる。						
【授業の学習内容】						
あらゆるビジュアルコミュニケーションの中で、大きな役割を果たすタイポグラフィーについての基本的な知識(歴史・種類・規則等)を学び、既存の文字を実際に書いてみることによって、タイポグラフィーの基礎を習得する。また広告や商品パッケージなどにおけるタイポグラフィーの役割を理解し、レタリングやレイアウトなどのタイポグラフィックデザインを演習する。						
【到達目標】						
印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	文字のプロポーショナル(ライン・エレメントの名称を理解する)	16回目	平面構成 漢字のエレメントを分解して再構成して平面構成する。その際ホワイトスペースを考慮し効果的に使う。			
2回目	セリフ書体とサンセリフ書体(欧文書体の歴史・分類、フォントファミリーを理解する)	17回目	広告紙面のレイアウト制作 文字のジャンプ率によって表現する画面が変化することを習得する。文字の揃え・組み方の練習。			
3回目	漢字のエレメント(漢字のエレメントの名称・種類を理解する)	18回目	タイポグラフィーの制作 図と地の錯視を効果的に利用した図案の制作ができるようになる			
4回目	ひらがなのエレメント(ひらがなのエレメントとプロポーショナルの捉え方の演習)	19回目	ビクトグラムの制作 メッセージを明確に強く訴求するため、単純化して図案化する			
5回目	カタカナのエレメント(カタカナのエレメントとプロポーショナルの捉え方の演習)	20回目	タイポグラフィーの制作 線と面と立体の錯視を効果的に利用したタイポグラフィーの制作ができるようになる			
6回目	書体の作り方-1 文字内の空間をとらえる(エレメントを再構築と文字内の空間イメージの演習)	21回目	文字の制作と平面構成 実存しないユニークな文字を制作し、その文字の意味を効果的にみせる画面を構成する。			
7回目	書体の作り方-2 文字の大きさ・太さのバランス、ラインをそろえる・錯視調整(書体のそろえ方の演習)	22回目	ロゴ・マークの制作 CIもしくはBIにおける、ロゴタイプ・シンボルマークの意義を学習し、ロゴ・マークの制作をする。			
8回目	タイポグラフィックデザイン-1 カリグラフィー(文字を造形としてとらえる演習)	23回目	シンボルマーク・基本アプリケーション制作 前週制作したシンボルマークをブラッシュアップし、アプリケーションの制作を進める。コンセプトシート・社旗・名刺・封筒を制作できる			
9回目	タイポグラフィックデザイン-2 レタリング(新鮮な感覚でのレタリング演習)	24回目	シンボルマーク・基本アプリケーション制作 前週制作したシンボルマークをブラッシュアップし、アプリケーションの制作を進める。コンセプトシート・社旗・名刺・封筒を制作できる			
10回目	タイポグラフィックデザイン-3 テーマを設定してのロゴ制作(文字をデザインする基礎の演習)	25回目	アプリケーションの制作 ペーパーバッグ・ノベルティ・包装紙を作ることができる			
11回目	タイポグラフィックデザイン-4 文字のイメージ(平面構成の演習)	26回目	アプリケーションの制作 サイン・パネル・展示会ブースを作ることができる			
12回目	タイポグラフィックデザイン-5 文字のイメージと文字組み(書籍表紙のレイアウトの演習)	27回目	アプリケーションの制作 トランスポート・ユニフォームを作ることができる			
13回目	タイポグラフィックデザイン-6 文字のイメージと文字組み(広告紙面のレイアウトの演習)	28回目	新聞広告の制作 新聞紙面による企業広告(CI広告)を作ることができる			
14回目	タイポグラフィックデザイン-7 テーマを設定してのロゴ制作(文字をデザインする応用の演習)	29回目	デザインツリーの制作 制作したアプリケーションを系統的にデザインツリーにまとめる			
15回目	タイポグラフィックデザイン-8 ポスター制作(写真素材選定・文字レイアウト・文字組み) 前期の総括的な作品制作	30回目	通年のタイポグラフィーに関する筆記試験とレタリング			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(演習課題の完成度)40%とする。					
受講生への メッセージ	● 毎回配布するテキストはなくさないようにファイルすること。(前期・後期) ● 全授業、作品提出。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
● 鉛筆(HB～2Bくらいの濃いめを数本)・消しゴム・定規 ● 画材(学校に常備している以外の画材)・コラージュなどに必要な素材(授業内で説明します) ● マック使用のため、バックアップ用ハードとスケッチ用の紙						

科目名 (英)	WEBプログラミング (WEBデザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	Web design	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分 後期
学科・コース	クリエイター科				4	
【担当教員 実務者経験】						
多くのWEBコンテンツを手掛けるWEB会社 社長						
【授業の学習内容】						
WEBデザイン作成の基本知識と制作技術を習得し、 今後自身が目指すデザイン・クリエイティブ分野での技術及び知識の活用と、 WEBデザイナーとして就職できる選択肢も可能とし、制作領域を広げる。						
【到達目標】						
印刷・紙媒体のグラフィックデザインとの違いを把握し、ウェブの特性を理解したデザイン、 インターフェース設計、サイト設計、情報構造、ツリー構造の概念、Webユーザビリティなど、 WEBデザイナーとしての基礎知識の習得を目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	WEBデザインの基礎知識① WEBの目的・役割、WEBサイトの構成、制作のワークフロー、制作環境、WEBカラーの理解、WEBサイト作成の流れができるようになる					
2回目	WEBデザインの基礎知識② WEBサイトの構成、基本レイアウト構造、各部エリア機能と役割ができるようになる。WEBユーザビリティ・WEBアクセシビリティの概念					
3回目	WEBデザインの基礎知識③ デバイスの多様化、マルチデバイス考慮したデザインができるようになる。Webページのスマートフォン対応 レスポンシブWebデザイン、アダプティブデザイン					
4回目	WEBデザインの基礎知識④ 業種、ターゲットを考慮したWEBデザインができるようになる。BtoB、BtoCサイト、jQuery・送信フォームデザイン、ソーシャルサービス活用					
5回目	WEBデザイン制作① 各部デザインの作成、ページデザイン課題制作ができるようになる					
6回目	WEBデザイン制作② ページデザイン課題制作ができるようになる					
7回目	WEBデザイン制作③ ページデザイン課題制作ができるようになる					
8回目	レスポンシブデザイン① レスポンシブデザインを理解し、活用できるようになる 業種、ターゲットを考慮したWEBデザイン。BtoB、BtoCサイト、jQuery・送信フォームデザイン、ソーシャルサービス活用					
9回目	レスポンシブデザイン② レスポンシブデザイン課題制作 レスポンシブデザインを理解し、活用できるようになる					
10回目	レスポンシブデザイン③ レスポンシブデザイン課題制作 レスポンシブデザインを理解し、活用できるようになる					
11回目	課題制作 習得した知識と技術を活用し、企画サイトのWEBデザイン制作課題。WEBサイトの企画・設計。WEBデザイン制作はできるようになる					
12回目	課題制作 企画サイトのWEBデザイン制作課題。 WEBデザイン制作はできるようになる					
13回目	課題制作 企画サイトのWEBデザイン制作課題。 WEBデザイン制作はできるようになる					
14回目	課題制作 企画サイトのWEBデザイン制作課題。 WEBデザイン制作はできるようになる					
15回目	課題作成、提出・総評 課題デザインの提出、合評。また現在のWEBデザインのトレンドから今後の流れ					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。					
受講生への メッセージ	今後必要になってくる知識を是非身につけてください					
【使用教科書・教材・参考書】						
デザインソフト: Adobe Photoshop、Adobe Illustrator						

科目名 (英)	ビジネスマナー (CSU検定&就職対策)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
	(Communication Skill Up & Business Seminar)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>コミュニケーションスキルアップ(CSU)検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して社会人としての基本的なコミュニケーションを理解し、就職対策授業へのつながりを意識させ、就職を希望する学生に対してジョブカード等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせ、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。</p>							
【到達目標】							
<p>①コミュニケーションスキルアップ(CSU)検定の合格。 ②ジョブカードやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ③希望する企業、職種を具体的に見つけることができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、各自何を学びたいかを自己紹介で話す。1年後期でやったところの復習。						
2回目	第5章(P126～150) サービスマインド。サービスを作り出す3つの要素(人)、(環境)を学び、実践できるようになる。敬語を復習し就活や社会人として必要な敬語で話せるようになる。						
3回目	第5章(P151～157) サービスマインド。サービスを作り出す3つの要素(プロセス)を学び、実践できるようになる。						
4回目	CSU検定試験対策。模擬試験1回目・解説。模擬試験を受けて検定対策ができるようになる。						
5回目	就職活動の意識づけ、就職活動の心構え、立ち居振る舞い お辞儀を学び、実践できるようになる。						
6回目	検定試験対策。模擬試験2回目・解説。模擬試験を受けてCSU検定に自信を持って臨めるようになる。						
7回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2～9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。						
8回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。 社会人基礎力、求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12～13)を学び、自ら応募できるようになる。						
9回目	自己理解を深める。ジョブカードを作成する意義を理解し、作成する準備を始める。						
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
13回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
14回目	自己理解を深める。ジョブカード様式1-2、様式3-1、様式3-2を書き上げることで履歴書が書けるようになる。						
15回目	自己理解を深める。ジョブカード様式1-2、様式3-1、様式3-2を書き上げることで履歴書が書けるようになり、就職活動に前向きに取り組めるようになる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価 + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の取り組み態度) + 技術評価 + CSU試験評価						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。昨年から学んでいることを復習し、CSU検定合格を目指しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト・サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

科目名 (英)	ビジネスマナー (コミュニケーションスキル)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
	(Communication Skills)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して実践的なコミュニケーションスキルを身につけられることを目指す。 まずはコミュニケーションとは何なのか、どのように人はコミュニケーションを発達させていくのかなど、人間関係に直接影響するコミュニケーションについて、根本的な「考え方」を学習する。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p><具体的な目標> ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	第1章(テキストP2～11)。コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身につける。						
2回目	第2章(テキストP14～33)。基本的対話スキル。話す練習(図形を伝えるように話してみる)や1対1の会話(聴き方練習)ができるようになる。						
3回目	プロセス・話す・聴く・質問、メラビアンの法則。聴き方や質問の練習を行い会話の中で自然にできるようになる。						
4回目	第2章(テキストP34～45)。グループでの会話。暖かい言葉を贈ること、受取ることができるようになる。理科度テスト第1～2章実施。						
5回目	第2章(テキストP46～55)。頼み方・断り方。自己表現スキル、人間関係を円滑にする表現ができるようになる。						
6回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。 テーマ「イケテル大人とは」についてグループで話し合うことで自分の意見と他人の意見を1つにまとめることができるようになる。						
7回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。前半でまとめ、後半でグループごとに各自の担当箇所を発表することで人前で話せるようになる。						
8回目	第3章(テキストP64～P79)。プレゼンテーションについて説明。個人でプレゼンテーションをやってみる。 テーマ「私の好きなもの、お勧めしたいもの」についてまとめ次回発表を行う。						
9回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
10回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
11回目	第3章(テキストP80～92)。アンガーマネジメント。トラブルのもととなる感情の対処を学び行動できるようになる。理解度テスト第3章実施。						
12回目	第4章(テキストP94～124)。テキスト説明後名刺交換、電話(伝言メモの残し方)、敬語の練習を行い、社会人としての立ち居振る舞いができるようになる。理解度テスト第4章実施。						
13回目	総復習シミュレーションゲーム①。授業の総集編として概要を説明。シミュレーションゲームとしてグループで話し合いながら敬語や社会人スキルを確認する。						
14回目	総復習シミュレーションゲーム②。グループごとの話し合いを全体でシェアしながら演習の答え合わせ、テキストに戻りながら補足説明する。						
15回目	総復習シミュレーションゲーム③。グループごとに実演、感想、全体を振り返り、学んだことがどのように実社会で行われているか理解することで、意識せずに当たり前になる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価 + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の取り組み態度) + 技術評価						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。次年度のCSU検定合格を目指し、コミュニケーションの基本を学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	英会話 (English conversation)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
Heriot-Watt 大学卒 日本にて1996年より 英語教授。 株式会社国際教育センター所属。						
【授業の学習内容】						
国際性を高める学習の一環として、日常英会話や専門留学用の英語力、表現力を身につけます。 日常会話の習得と生活の中でも活用する必要性を学んでいく。						
【到達目標】						
日常会話レベルで活用できる英会話能力を身に付ける。 日常会話レベルでは生活の中で活用すること、実践の場で活用できるようになる。						
1回目	How are you?					
2回目	Nice to meet you.					
3回目	Can you say that again?					
4回目	Nice weather, isn't it?					
5回目	I love hip-hop!					
6回目	My favorite movie is...					
7回目	What time is it ?					
8回目	Would you try kayaking?					
9回目	Do you have any brothers?					
10回目	She's pretty smart.					
11回目	I love your shirt!					
12回目	What's she wearing?					
13回目	When do you get up?					
14回目	When do you get there?					
15回目	What do you do first?					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率および完成度 100%					
受講生への メッセージ	英会話の基礎基本からです。しっかり身に付けて、3年間の英会話を充実したものにしましょう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
教科書 1 Speak NOW						

科目名 (英)	WEBプログラミング (webデザイン2) web design2	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
フリーランスにてDTP・グラフィックデザインを始める現在はWEB制作を中心としてデザインからプログラミングまでを行う							
【授業の学習内容】							
コンピューターを使用してWEBプログラミングを理解することは、WEB制作の仕事においては不可欠となる。 本授業では、これらエディターソフトを使用し、WEBデザインの基礎を実務的課題(webページ制作)を通して学習する。							
【到達目標】							
WEB制作の基礎技術を身につけること。またWEBデザイン作業とDTPデザイン作業の違いにも注目し、実務的な課題への取り組みを通して、WEB制作力を身につけることを目標とする。本授業終了時には、エディターソフトを使用しての基本的なwebページ等の制作ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション:WEB制作の環境作りについて理解する	16回目	スマホ用サイト制作練習:前期の復習・前期課題のコーディングについて				
2回目	WEBデザインについて:制作にあたって必要な知識・ルールについて理解する	17回目	スマホ用サイト制作練習:HTMLの入力演習				
3回目	ワイヤーフレームについて:WEBデザインの元となるワイヤーフレームの作成練習し習得する	18回目	スマホ用サイト制作練習:CSSの入力演習				
4回目	色と大きさの表現について:WEBにおける色の表現とサイズの表現についての理解と練習し習得する	19回目	プロフィールページ制作:UI制作				
5回目	PCサイトについて:PCサイトデザイン制作練習し習得する	20回目	プロフィールページ制作:UI制作				
6回目	スマホサイトについて:スマホサイトデザイン制作練習し習得する	21回目	プロフィールページ制作:コーディング				
7回目	レスポンシブルについて:PC・スマホのデザイン連動についての練習し習得する	22回目	プロフィールページ制作:コーディング				
8回目	サイト設計について:サイト制作の準備段階で必要な内容と制作の流れについて理解する	23回目	プロフィールページ制作:コーディング				
9回目	制作練習:スマホサイトの制作練習し習得する	24回目	プロフィールページ制作:修正とWEBページ提出				
10回目	制作練習:PCサイトの制作練習し習得する	25回目	JAVASCRIPTとは何か:JavaScriptについての説明と演習				
11回目	プロフィールページ制作:サイト企画・サイトマップ制作し習得する	26回目	JAVASCRIPTとは何か:jQueryについての説明と演習				
12回目	プロフィールページ制作:素材収集・ワイヤーフレーム制作し習得する	27回目	スライドショーの作成:スライドショーの実装演習				
13回目	プロフィールページ制作:スマホデザイン制作し習得する	28回目	作品集ページの作成:UI制作				
14回目	プロフィールページ制作:PCデザイン制作し習得する	29回目	作品集ページの作成:コーディング				
15回目	発表:制作したサイトデザインの発表する	30回目	作品集ページの作成:エラー確認 WEBページ提出				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎授業中課題 20% ◎演習課題(webページ制作)の完成度 80%(40x2)						
受講生への メッセージ	プログラミングを使って制作するという 今後必要になってくる知識を是非身につけてください						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
WEB系ソフト、イラストレーター、フォトショップ							

科目名 (英)	文章表現 (行動デザイン) Behavioral Design	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4		
【担当教員 実務者経験】							
1982年から1993年まで、株式会社日本SPセンターにて松下電器(現パナソニック)やハウス食品の広告・販促物制作、プロモーション企画を担当。1993年より個人事務所オフィスオーツにて日本ガイシ、クラブウ、山田養蜂場などの広告、WEB、DMの企画・ディレクション・コピーを手がける。							
【授業の学習内容】							
人の心を動かし、行動をコントロールする新しいマーケティング理論「行動デザイン」の入門編。 前期では、視覚で心を動かすアートディレクションと、物語で心を動かすストーリーテリングを取り上げ、 後期では、人の行動をデザインするメディアとプロモーションの使い方を取り上げる予定。 豊富な事例、ワークショップ、クラス全体での知識の共有を通じて、知らず知らずのうちに総合的なクリエイティブ能力の向上を図る。							
【到達目標】							
1年次で学んだデザインやイラストの要素技術を使い、クリエイティブな仕事に生かす考え方を修得する。 あわせて、アイデアの発想法やプレゼンテーションなど、どんな分野に進んでも必要なクリエイティブの基礎能力を高める。 また、3年次の卒業制作に対応できる企画力や応用力も身につける。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション						
2回目	〈序章〉「視覚魔法の達人になろう！」… コンセプトとアートディレクションについてを理解する						
3回目	〈色の章〉「色は心を癒し、心を惑わす」… 色の意味、色と心理、色と文化を理解する						
4回目	〈文字の章〉「文字はその意味よりも深い意図を持つ」… フォント、タイポグラフィの意味と使い方を理解する						
5回目	〈写真の章〉「写真は本当に真実を写しているか？」… 写真でできること、できないこと。フォトディレクションを理解する						
6回目	〈イラストの章〉「特殊技能者・絵師との共同作戦」… イラストディレクションと使い方を理解する						
7回目	〈キャラクターの章・前〉「神に祝福されし生き物たち」… キャラクターの魅力の秘密を解明						
8回目	〈キャラクターの章・後〉「絵に命を吹き込む秘技」… キャラクターを創る、自在に操ることができる						
9回目	〈記号の章〉「一枚の図譜に込められた究極のパワー」… 記号やマークの意味と使い方を習得する						
10回目	〈レイアウトの章〉「ここに視覚魔法は完成する」… 全ての要素を統合し、パワーアップする技術を習得する						
11回目	〈物語序章〉「脳に刻み込む物語の力」… エピソード記憶とその応用						
12回目	〈ヘルシーの章〉「健康は命より大切!？」… 現代人の最大の関心「健康」で振り向かせる						
13回目	〈エコロジーの章〉「エコでええカッコしたい」… 21世紀の絶対教義「エコロジー」に乗っかる						
14回目	〈レジェンドの章〉「語り継がれる歴史が最強」… 歴史や伝統を利用して印象づける						
15回目	〈いいね!の巻〉「みんな、いいね!が欲しい」… 個人も企業も、好かれない気持ちは同じ						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は下記項目のマイレージ制(ポイント合計)にておこなう。 ◎発表や授業アシスト等の参加ポイント ◎ワークショップ課題の評価ポイント						
受講生への メッセージ	デザイン、イラスト、マンガ、アニメ等あらゆるクリエイティブの分野で使える考え方を 心理学や脳科学の成果を交えて説明する、おそらく日本の学校では初めての試みです。クラス全体で成長し、 皆さんと一緒に新しい授業をつつていきたいと考えています。積極的な参加をお待ちしています。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	アドバタイジング (グラフィックデザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
	Graphic design	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1999年本校卒業後、有限会社プロジットにバイトとして入社。グラフィックデザイナーとしてデザイン業務を手がける。2011年に前社長の引退に伴い、デザイナー兼代表取締役役に就任。ポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストなど企画・制作に携わる。							
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ● 公の場に展示することを目的としたポスター制作。 1年生で学習したことや2年生で学習する内容を活かして、実際のグラフィックデザイナーの仕事に近い形の工程でデザインワークを演習。 ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→作品完成→展示までを1セットとして進める。 ● ポートフォリオ制作(見せ方・レイアウトなど)のアドバイスと重要性を認識させる。 							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ● 4週で1作品を目指して制作することで、自分でスケジュールを組んで完成まで制作することの重要性を理解する。 ● グラフィックデザイナーの仕事の流れを理解する。 ● 公の場に展示することを意識させることで、高いクオリティを求められることを理解する。 ● ポートフォリオ制作にあたっての注意点や不明点へのアドバイスをしてクオリティアップのためのサポートをする。 							
授業計画・内容							
1回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作① ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
2回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作① ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
3回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作① ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
4回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作① ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
5回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作① ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
6回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作② ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
7回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作② ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
8回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作② ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
9回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作② ラフ案作成(写真選定・文字組み・レイアウト)→決定→フィニッシュワーク						
10回目	ポートフォリオ：内容確認→作品審査会に向けてのオリエン・ステップアップのための目標設定						
11回目	ポートフォリオ：内容確認→作品審査会に向けてのオリエン・夏休み前の目標の確認						
12回目	ポートフォリオ制作期間：Illustratorでのレイアウト方法や編集技術の向上とページ構成を理解する						
13回目	ポートフォリオ制作期間：Illustratorでのレイアウト方法や編集技術の向上とページ構成を理解する						
14回目	ポートフォリオ制作期間：Illustratorでのレイアウト方法や編集技術の向上とページ構成を理解する						
15回目	ポートフォリオのフィニッシュワークと前期の総括						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(演習課題の完成度)40%とする。						
受講生への メッセージ	<ul style="list-style-type: none"> ● 作品制作のスケジュールは、制作前に考えること ● ポスター制作に使用する素材は、自分で撮影した写真 or 自分で描いたイラストに限る ● ポートフォリオに使用する作品データは必ず持ってくること 						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
<ul style="list-style-type: none"> ● ポスター制作に使用する素材(写真・イラストなど)データ(USB) ● ポートフォリオ ● ポートフォリオに使用する作品のデータ(USB) 							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (コンピュータ・デザイン) Computer Design	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1981年～1988年アロン化成株式会社マーケティング部広報広告グループ勤務、1989年～2002年電通グラフィック大阪/電通テック勤務。2002年4月有限会社ドライブ設立、プロデューサー・クリエイティブディレクター・アートディレクター・デザイナーとして、代理店業務を中心に作業。主なクライアント、Q's MALL、ダイハツ、積水ハウス、Airbnb、ザパークフロントホテルアットユニバーサルスタジオジャパン、株式会社ポケモン、ロート製薬、ナリス化粧品、Panasonic、びあ等。イベント、ムービー、グラフィック、web等の企画ディレクションデザインを手がける。						
【授業の学習内容】						
クリエイターとしての問題解決力(リテラシー)を養う。アプリケーション(イラストレータとフォトショップ)スキルの底上げ。クリエイターとしての思考能力を養う。						
【到達目標】						
あらゆる課題に柔軟な発想で解決できるデザインスキルを養う。あらゆる課題からたくさんの「気付き」を自分で見つけ、課題解決できるクリエイターになる。いち早く問題の本質にたどり着き、クリエイターならではの方法論を構築しあらゆる課題解決能力を養う。						
授業計画・内容						
1回目	<講師自己紹介+マシュマロチャレンジ>講義から初めて、実際に体と頭を動かしてワークショップ。楽しく考える事と何をすべきかを学び、理解する。	16回目	<ミニポートフォリオを作ろう>カンパのための切り貼り工作。完成形をイメージしながら逆算で製作過程を考えることができる。			
2回目	<デザイン学 & AiとPs 応用講座>デザインとは何かを理解する講義。レイアウトの基礎やタイポグラフィの基礎を学び、理解する。	17回目	<あなたのパッケージ-1>あなた自身を商品にしてください。全身の写真(変なポーズ)を撮影して商品とします。そしてその商品は何なのか(スプレー?お菓子?靴?etc...)を考えて商品を作成してください。			
3回目	<プレゼンテーション>自分の人生を変えた「自分にとってのすばらしい物」をプレゼンテーション。自分だけが理解していることをどう伝えるかを考える。	18回目	<あなたのパッケージ-2>あなた自身を商品にしてください。そしてその商品をどこ店頭で(電気屋さん?スーパー?)どんな風に販売するかを考えてパッケージデザインを作成してください。			
4回目	<課題-クライアントとクリエイター1>コンビ制作(2名)でOCAの名札or名刺を作成。デザインは自分のためではなく誰かのために行うことを理解する。	19回目	<あなたのパッケージ-3>実際にクラスみんなの商品を並べて品評会。			
5回目	<課題-クライアントとクリエイター2>コンビ制作(2名)でOCAの名札or名刺を作成。デザインは自分のためではなく誰かのために行うことを理解する。	20回目	<神社のブランディング-1>近隣の神社をリ・ブランディング。これからの神社のあり方を考えることができる。			
6回目	<童話実写化想定ポスター1>フォトショップ合成によるビジュアル作成、ロゴタイプ作成。ロゴタイプ作成と完成。	21回目	<神社のブランディング-2>近隣の神社をリ・ブランディング。これからの神社のあり方を考えることができる。			
7回目	<童話実写化想定ポスター2>日本の昔話や、グリム童話など皆が知っている物語が実写映画化したとして写真合成でのイメージビジュアル作成後、ポスターを制作。	22回目	<神社のブランディング-3>近隣の神社をリ・ブランディング。これからの神社のあり方を考えることができる。各チームプレゼンテーション			
8回目	<童話実写化想定ポスター3>日本の昔話や、グリム童話など皆が知っている物語が実写映画化したとして写真合成でのイメージビジュアル作成後、ポスターを制作。	23回目	<絶滅危惧動物図鑑-1>ユーモアあふれるネーミング企画から、イメージを膨らませて動物ではない画像から動物に見える画像を作成。最終的には全ての作品を1冊にまとめて絶滅危惧動物図鑑を作成。			
9回目	<企画書ってなんだろう1>社会人の基礎は企画書から、企画書についてクリエイターとして考える。実際に作ってプレゼンテーション。	24回目	<絶滅危惧動物図鑑-2>ユーモアあふれるネーミング企画から、イメージを膨らませて動物ではない画像から動物に見える画像を作成。最終的には全ての作品を1冊にまとめて絶滅危惧動物図鑑を作成。			
10回目	<企画書ってなんだろう2>社会人の基礎は企画書から、企画書についてクリエイターとして考える。実際に作ってプレゼンテーション。企画書が作れる様になる。	25回目	<絶滅危惧動物図鑑-3>クラスで制作した、絶滅危惧動物図鑑を利用して新たな展開を全員で模索。かるた、カードゲーム等の商品化とプロモーションツールを考えることができる。			
11回目	<ブランド構築1>ブランド構築を考える。生活者の事を考えて、世の中に対してどうすれば認められるブランドとなり得るのかを考えることができる。	26回目	<絶滅危惧動物図鑑-4>クラスで制作した、絶滅危惧動物図鑑を利用して新たな展開を全員で模索。かるた、カードゲーム等の商品化とプロモーションツールを考えることができる。			
12回目	<ブランド構築2>ブランド構築を考える。生活者の事を考えて、世の中に対してどうすれば認められるブランドとなり得るのかを考えることができる。	27回目	<次世代都市交通システム1>グループ制作として、大阪の次世代都市交通システムを考える。テクノロジは何でも可能として、都市交通システムをデザインする。			
13回目	<神社のブランディング1>グループ制作による、神社のリ・ブランディング。これからの神社のあり方を考える。社会的課題の理解とクリエイターの解決方法の実践。	28回目	<次世代都市交通システム2>都市交通システムのコンセプト、ステートメント、愛称(ネーミング)、車体デザイン、アイデンティティの確立など。			
14回目	<神社のブランディング2>グループ制作による、神社のリ・ブランディング。これからの神社のあり方を考えることができる。	29回目	<次世代都市交通システム3>都市交通システムのコンセプト、ステートメント、愛称(ネーミング)、車体デザイン、アイデンティティの確立など。			
15回目	<神社のブランディング3>グループ制作による、神社のリ・ブランディング。これからの神社のあり方を考えることができる。	30回目	<次世代都市交通システム4>都市交通システムのコンセプト、ステートメント、愛称(ネーミング)、車体デザイン、アイデンティティの確立など。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする。					
受講生への メッセージ	新しい発想で、新しい時代を作り、私たちに新しい面白さを見せてください。そして、「なぜ?」に対して、「なぜならば」で全てを答えることのできるクリエイターになってほしいのです。固定概念を破壊して、自由な発想で面白いものを作り続けましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
柔軟な思考能力を持った頭。ラフを描くためのスケッチブック。						

科目名 (英)	3Dデザイン (Cinema 4d・Aftereffects)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
	Cinema 4d・Aftereffects	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1994年よりコンシューマーゲームの作曲・効果音作成業務に携わる。 2007年よりTVCM、企業PV等のCG、2D/3Dアニメーション製作に携わる。							
【授業の学習内容】							
MAXON Cinema4D、360度カメラ等を使用し、Adobe After Effectsでは難しい3Dの表現を体験、学習します。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> MAXON Cinema4Dの機能、Mograph、ダイナミクスなどの習得 映像表現の幅を広げる 各授業で作成した短いアニメーションをまとめて10～15秒の作品を完成させることを最終課題とします。 							
授業計画・内容							
1回目	AfterEffectsとCinema 4Dの連携ができるようになる						
2回目	Cinema 4D基礎① Cinema 4Dの基本概念 基本操作ができるようになる						
3回目	Cinema 4D基礎② Cinema 4Dの起動から書き出しまで、をできるようにする						
4回目	Cinema 4D基礎③ 基本機能の理解を深めることができる						
5回目	Illustratorとの連携Illustratorのデータを読み込み立体化ができる						
6回目	Mograph基礎Mographの機能習得ができる						
7回目	Mograph基礎Mograph機能の応用ができる						
8回目	ダイナミクスダイナミクス機能の習得ができる						
9回目	360度カメラ360度カメラの撮影・編集ができる						
10回目	実写合成 マッチムーブの手法習得ができる						
11回目	実写合成 合成・編集の基礎習得ができる						
12回目	映像制作 最終課題に向けてのコンテ作成、制作開始						
13回目	映像制作 最終課題に向けてのコンテ作成、制作開始						
14回目	映像制作 最終課題に向けてのコンテ作成、制作開始						
15回目	全体合評 最終課題発表						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題の完成度 各30%合計90%						
受講生への メッセージ	何も無いところから映像を「創り出す」ということは本当に面白いです。 技術を理解するまでには時間がかかるかもしれませんが、根気強く取り組むことで達成感やクオリティの向上が感じることができると思います。 みなさん一人一人の個性をフルに発揮してもらい、一緒に楽しんで映像制作をしましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
デザインソフト: Adobe Illustrator、AfterEffects							

科目名 (英)	3Dデザイン (モーショングラフィックス)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Motion Graphics	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1994年よりコンシューマーゲームの作曲・効果音作成業務に携わる。 2007年よりTVCM、企業PV等のCG、2D/3Dアニメーション製作に携わる。							
【授業の学習内容】							
テレビCM、デジタルサイネージやPV等、モーショングラフィックスの必要とされる領域が広がっています。この授業ではAdobeAfterEffectsを使用し、静止していたグラフィックデータを「動かす」ことによって映像表現に於ける技術と表現力を学習し、AdobeAfterEffectsの習得及びモーショングラフィックスにおける表現の価値を理解します。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> AdobeAfterEffectsの習得 モーショングラフィックスにおける表現の価値を理解する 各授業で作成した短いアニメーションをまとめて10～15秒の作品を完成させることを最終課題とします。 							
授業計画・内容							
1回目	モーショングラフィックスの概念を理解することができる	16回目	前期の基礎授業のまとめ				
2回目	AfterEffects基礎① AfterEffectsの基本概念 フッテージと基本操作の習得することができる	17回目	AfterEffects応用① AfterEffectsのキーフレーム応用することができる				
3回目	AfterEffects基礎② AfterEffectsの起動から書き出しまでを習得することができる	18回目	AfterEffects応用② AfterEffectsの便利機能することができる				
4回目	AfterEffects基礎③ AfterEffects基礎③ 基本機能の理解を深めることができる	19回目	AfterEffects応用③ よく使うエフェクトの習得することができる				
5回目	Illustratorとの連携 Illustratorのデータを読み込み整理を習得することができる	20回目	AfterEffects応用④ よく使うエフェクトの習得することができる				
6回目	オブジェクトを動かす 動きのパターンを考察することができる	21回目	AfterEffects応用⑤ よく使うエフェクトの習得することができる				
7回目	オブジェクトを動かす 動きのパターンの応用することができる	22回目	モーションパターン 動きのパターンの応用することができる				
8回目	テキストアニメーション テキストアニメーション機能の習得することができる	23回目	モーションパターン 動きのパターンの応用することができる				
9回目	マスクの生成 マスクの生成とマスクを使ったモーションの習得することができる	24回目	モーションパターン 動きのパターンの応用することができる				
10回目	エフェクト① エフェクトの基本習得することができる	25回目	映像制作 前期提出課題のブラッシュアップ または 新作を作成することができる				
11回目	エフェクト② 各エフェクトの効果を理解することができる	26回目	映像制作 前期提出課題のブラッシュアップ または 新作を作成することができる				
12回目	映像制作 これまでの内容を深く理解するため最終課題に向けてのコンテ作成することができる	27回目	映像制作 前期提出課題のブラッシュアップ または 新作を作成することができる				
13回目	映像制作 製作開始	28回目	映像制作 前期提出課題のブラッシュアップ または 新作を作成することができる				
14回目	映像制作 提出	29回目	映像制作 前期提出課題のブラッシュアップ または 新作を作成することができる				
15回目	映像制作 最終課題発表	30回目	全体合評 最終課題発表				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎演習課題5つ程 各10% ◎最終課題、10秒程度の映像製作 50%						
受講生への メッセージ	何も無いところから映像を「創り出す」ということは本当に面白いです。 技術を理解するまでには時間がかかるかもしれませんが、根気強く取り組むことで達成感やクオリティの向上が感じることができると思います。 みなさん一人一人の個性をフルに発揮してもらい、一緒に楽しんで映像制作をしましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
デザインソフト: Adobe Illustrator, AfterEffects							

科目名 (英)	映像表現 (映像制作) Film Making	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
ハロー!プロジェクト、田村ゆかりライブステージ映像制作や、P&G、大阪ガス、富士通などの企業映像制作映像作りでの『ディレクション』や『制作』、『編集』を担当							
【授業の学習内容】							
「Adobe Premiere」を使用して映像制作の基礎操作 「Adobe AfterEffects」を使用してモーショングラフィックスや映像加工、合成の技術を向上。							
【到達目標】							
「Adobe Premiere」と「Adobe AfterEffects」の映像基礎から応用を習得。 創造力と想像力を身につけ、楽しんで映像創りをできるようになる事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	After Effectsの復習 After Effectsの基本操作を復習。平面、調整レイヤー、3Dレイヤー等の基本を確認。	16回目	映像と音の関係【録音】マイクからの録音と音編集の方法と実践を習得することができる				
2回目	3Dレイヤーの操作【応用】カメラレイヤーを使用して視点の変化を説明、実践することができる	17回目	キャラクターデザイン オリジナルキャラクターをデザインすることができる				
3回目	オリジナルロゴデザイン Illustratorを使ってYouTuber名のロゴデザインを探求する。	18回目	アニメーション① 人の動きや関節の動きを意識し、アニメーション制作することができる				
4回目	ロゴアニメーション【作成】デザインしたロゴのアニメーション作成することができる	19回目	アニメーション② ストーリーを作成しそのストーリーに合わせたアニメーション制作することができる				
5回目	ロゴアニメーション【仕上げ/合評】ロゴアニメーションの仕上げ、書き出し、レビュー	20回目	実写とCGの合成【企画～撮影】実際に撮影した映像にCGを合成するための企画出し～撮影。				
6回目	ループ素材制作 オリジナルのループ素材を作成することができる	21回目	実写とCGの合成【合成】撮影した映像素材とCGの合成することができる				
7回目	映像と音の関係【BGM編集】Premiereを使用して既存のBGMを編集することができる	22回目	実写とCGの合成【仕上げ、合評】撮影した映像素材とCGの合成の仕上げ、書き出し、レビューすることができる				
8回目	映像と音の関係【録音実習①】Premiereを使用して、マイクからの録音と音編集の方法を習得することができる	23回目	映像制作 I ① テーマに合わせた映像制作をおこない技術を習得することができる				
9回目	映像と音の関係【録音実習②】状況に合わせた効果音を考え、録音と音編集を習得することができる	24回目	映像制作 I ② テーマに合わせた映像制作をおこない技術を習得することができる				
10回目	アニメーション① 人の動きや関節の動きを意識し、棒人間のアニメーション制作することができる	25回目	映像制作 I ③ テーマに合わせた映像制作をおこない技術を習得することができる				
11回目	アニメーション② ストーリーを作成しそのストーリーに合わせた棒人間のアニメーション制作することができる	26回目	アイコンアニメーション アイコンをオシャレに登場させるアニメーション制作することができる				
12回目	アイコンアニメーション アイコンをオシャレに登場させるアニメーション制作することができる	27回目	映像制作 II ① テーマに合わせた映像制作をおこない技術を習得することができる				
13回目	実写とCGの合成 II【企画～撮影】実際に撮影した映像にCGを合成するための企画出し～撮影することができる	28回目	映像制作 II ② テーマに合わせた映像制作をおこない技術を習得することができる				
14回目	実写とCGの合成 II【合成】撮影した映像素材とCGの合成することができる	29回目	映像制作 II ③ テーマに合わせた映像制作をおこない技術を習得することができる				
15回目	実写とCGの合成 II【仕上げ、合評】撮影した映像素材とCGの合成の仕上げ、書き出し、レビューすることができる	30回目	映像制作 II ④ テーマに合わせた映像制作をおこない技術を習得することができる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題の完成度 各30% 合計90%						
受講生への メッセージ	何も無いところから映像を「創り出す」ということは本当に面白いです。 技術を理解するまでには時間がかかるかもしれませんが、根気強く取り組むことで達成感やクオリティの向上が感じることができると思います。 みなさん一人一人の個性をフルに発揮してもらい、一緒に楽しんで映像制作をしましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
デザインソフト: Adobe Illustrator、AfterEffects							

科目名 (英)	コピーライティング (クリエイティブワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	Creative Work	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分
学科・コース	クリエイター科				4	前期
【担当教員 実務者経験】						
<p>○1984年大阪デザイナー専門学校卒業。現在広告、エディトリアル等で活動中。『MONOCLE』(英国)のポスター、ポストカード、挿絵等、海外にも作品を提供。86年日本イラストレーション展銅賞等、受賞歴多数。主な仕事に、WDB イメージキャラクター、首都圏ケーブルメディア 公式キャラクター、太郎フーズ 大阪名物くだおれ太郎プリンパッケージ、AGF プレンディ限定パッケージ、ファミリーマート年賀状など。</p> <p>○985～89年まで株式会社OAD、1990～94年まで株式会社日本広告新社にグラフィックデザイナーとして所属。1995年より個人事務所「モンキー・ハンズ」を主宰し、現在に至る。主なクライアントに㈱伊勢萬トレーディング、㈱グラッドマ。ブランディングをはじめ、ロゴ、パッケージ、パンフレット、ポスター、WEB等のデザインを手がける。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>企業様からいただいた課題を深く理解し、「発想力/デザイン力/技術力」を学習しながら、デザインによる問題解決に取り組む。</p>						
【到達目標】						
<p>1:提案したデザイン・企画が採用される 2:作品についてクライアントから評価を得る 2:自らが納得できる(誇れる)作品を仕上げる ※アイデア時点のイメージと最終仕上がった作品との乖離ができるだけ少なくなるようスキルアップする。</p>						
授業計画・内容						
1回目	(企業オリエンテーション) クライアントからの課題に関するセミナー → 課題のオリエンテーション → 質疑応答等					
2回目	(コンセプトワーク) ターゲット設定 → コンセプトワーク					
3回目	(コンセプトワーク) コンセプトワーク → ノベルティ企画					
4回目	(コンセプトワーク) ノベルティ企画 → プロモーション企画					
5回目	(ラフ・デザイン作業) 制作物のデザインを始める					
6回目	(ラフ・デザイン作業) チェックを受ける					
7回目	(企画書作成) 翌週の間審査に向けて、伝わる形の企画書にまとめることができる					
8回目	(中間審査) クライアントへ直接企画意図、プロモーションストーリー、ビジュアルイメージを伝える → チェック/フィードバック/アドバイスを受ける					
9回目	(フィニッシュ・デザイン作業) ノベルティ、コミュニケーションツール等の制作物をデザインに落とし込む					
10回目	(フィニッシュ・デザイン作業)					
11回目	(フィニッシュ・デザイン作業)					
12回目	(完成) ノベルティ、プロモーション企画とそのコミュニケーションツール、企画書、全てのデザインを完成させる					
13回目	(プレゼン演習) 全員が初めから通してプレゼン演習を行う → その後手直しすべきところは反映する					
14回目	(ブラッシュアップ) 全てのツールの最終確認、ブラッシュアップ、企画書出力、パネル貼り等、全て完成 → 再度、各自でプレゼン練習					
15回目	(企業プレゼンテーション) クライアントへ自分の企画、作品を全力で売り込むプレゼンテーションを行う → 講評をいただく					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。					
受講生への メッセージ	デザイン制作は、頭の中だけで悩まず、とにかくアウトプット(一度見える形に)してください。その出来上がったデザインを客観的に判断し、時には潰して一から取り組むことが、スキルアップのためには非常に大切です。					
【使用教科書・教材・参考書】						
イラストレーター、フォトショップ						

科目名 (英)	フィットテクニック (フォトグラフィ) Photography	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
<p>コマーシャルスタジオ勤務後、1991年から広告写真スタジオ、スタジオオリブ代表。主なクライアント、ACTUS、セクスイハイム、積水ハウス、その他。年鑑日本の広告写真、APA展、JPS展、日本の風景写真展、ポラロイド展その他受賞歴多数。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>デジタル一眼レフカメラを使い写真撮影の基本をマスターする。 ロケーション撮影とスタジオ撮影の基本をマスターする。</p>						
【到達目標】						
<p>基本的なカメラワークとスタジオワークをマスターする。 写真撮影の基本表現方法をマスターする。</p>						
授業計画・内容						
1回目	基本操作を理解する					
2回目	基本操作を習得する					
3回目	フォーカスを確実に習得する					
4回目	レンズワークを使いこなし習得する					
5回目	モード設定を理解し、シャッタースピードの使い分けを習得する					
6回目	モード設定を理解し、絞りの使い分けを習得する					
7回目	撮影におけるシャッタースピードの使い分けを確実にできるようになる					
8回目	撮影における絞りの使い分けを確実にできるようになる					
9回目	撮影全般における基本機能を使いこなせるようになる					
10回目	撮影全般における基本機能の理解度を深め、撮影できるようになる					
11回目	スタジオセッティングの基本を理解する					
12回目	スタジオセッティングの基本を理解する					
13回目	スタジオセッティングの基本を理解する					
14回目	スタジオポートレート撮影を行いライティングの理解度を深める					
15回目	写真と撮影の基本の理解度の確認					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 課題実習評価とする					
受講生への メッセージ	楽しんでマスターしましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Canon デジタル一眼レフカメラ、SDカード						

科目名 (英)	キャラクターデザイン (イラストワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	illustration work	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科				8		
【担当教員_実務者経験】							
https://studio-pool.com/ イラストレーションを軸にグラフィックデザインやロゴタイプも含むアートディレクション全般。 近年はキャラクター制作やTVメディアにも注力し番組アートワーク〜CM、Web等。 !YTV『ダウンタウンDX』!ミヤネ屋!ABC『M-1グランプリ』!松本家の休日』をはじめロゴやキャラクターを含む多数の番組アートワーク!森永 IP&G !積水ハウス! !DeAGOSTINI !河合塾 CMキャラクター !奈良国立博物館 / 特別展『快慶』イラストレーション							
【授業の学習内容】							
アートとクリエイティブの明確な違いを理解した上でのイラストレーション制作に対する姿勢や取り組み方。 1年生時よりも高い意識でラフスケッチ〜作品の「提案数/期限厳守」を必須とし、アイデア・スピード・クオリティの向上を習得する。 現実社会のシミュレーションとして【打ち合わせ】について1年生時よりもリアルな内容に昇華させ厳しく指導。 講師=アートディレクター、学生=新人クリエイターを演じることによりデザイナーやイラストレーターの社会的な立ち位置を理解する。 関係性の把握〜コミュニケーション能力の向上を図る。また、様々な制約(不自由さ)をアイデアで解決する爽快感や、説得力を身につける。							
【到達目標】							
制作の姿勢や成果物が将来の仕事に直結していること【礼拝両道】を提唱し、 社会性やコミュニケーション能力の重要性を個々に応じて少しでも多く正しく伝えたい。 芸術家と一線を画するクリエイターだからこそ【仲間から信頼されること】が必然であり、自発的な挨拶をはじめ、積極的に学ぶ・制作する姿勢を自ら実践。 また、作品制作においても芸術との違いを理解しつつ一点豪華主義の誤解を取り払い、提案数への意識を高める。							
授業計画・内容							
1回目	講義/2年生の心構えと制作進行についての約束 ベンタブを使った線画 レッスン(模写編1)★デジタルラフ画の説得力を再認識する。	16回目	キャラクター制作にあたって基本的な考え方〜ヒント				
2回目	ベンタブを使った線画レッスン(模写編2)★デジタルラフ画を習得する。	17回目	オリエンに向け質問事項のまとめ、演出の組み立て(コミュニケーションの質を上げる)				
3回目	ベンタブを使った線画法の実力をチェック1(試験)	18回目	オリエンテーション〜企画				
4回目	Musical Biodiversity (ミュージカル バイオディヴァシティ) ★洗練されたライン と色構成を習得する。楽器と生き物を組み合わせ、お洒落な線画に仕上げよう。 【打ち合わせ】 テーマに対し発注・受注の互いの意見を含む着地点を見つけ出す〜モチーフを探す。ラフ案(A案・B案・冒険案)の三種を提出。	19回目	オリエンに似ているキャラクターの種類を想定(メインキャラクター、サブキャラクター、ファミリー、仲間、邪魔役を探る)				
5回目	Musical Biodiversity (ミュージカル バイオディヴァシティ) ★洗練されたライン と色構成を習得する。楽器と生き物を組み合わせ、お洒落な線画に仕上げよう。 【打ち合わせ】 テーマに対し発注・受注の互いの意見を含む着地点を見つけ出す〜モチーフを探す。ラフ案(A案・B案・冒険案)の三種を提出。	20回目	サムネイルをもとに方向性を打ち合わせ				
6回目	【打ち合わせ】 ラフ案から一つに絞り、制作→ブラッシュアップ→作品完成	21回目	時間内にラフ案を3種以上描きおこす→選出後 制作開始				
7回目	【打ち合わせ】 ラフ案から一つに絞り、制作→ブラッシュアップ→作品完成	22回目	制作→改善				
8回目	Illustrator と Photoshop を使って絵に深みを加えるレッスン(模写編1) ★ AiとPsの併用法を観取・認識する	23回目	制作→改善				
9回目	Illustrator と Photoshop を使って絵に深みを加えるレッスン(模写編2) ★ AiとPsの併用法を理解する	24回目	制作→改善				
10回目	Illustrator と Photoshop を使って描画法の実力をチェック2(試験)	25回目	プレゼン用シート/パワーポイント制作				
11回目	Good Effect(グッド エフェクト) イラストならではの「味」を表現してみよう。★ デフォルメの加減について知覚する。 【打ち合わせ】 ラフ案(A案・B案・冒険案)の三種を提出 → 一つに絞り、制作開始。	26回目	プレゼン用に向けリハーサル				
12回目	制作物提出→ブラッシュアップ→作品完成 完成した画をアウトプット(額装 etc.)	27回目	最終審査				
13回目	制作物提出→ブラッシュアップ→作品完成 完成した画をアウトプット(額装 etc.)	28回目	ごちそうさま企画/アイデア出し〜制作(線を繋ぎ続ける大切さ)				
14回目	作品プレゼンテーション	29回目	ごちそうさま企画/制作(線を繋ぎ続ける大切さ)				
15回目	レポート提出 & 一問一答。	30回目	イラストワークについて レポート提出。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点〜70点をB、69点〜60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	ラッキーを呼び込むコツ https://goo.gl/3M1ziC						
【使用教科書・教材・参考書】							
イラストレーター、フォトショップ							

科目名 (英)	編集出版事務 (DTP)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	DTP	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分
学科・コース	クリエイター科				4	前期
【担当教員 実務者経験】						
1986～93年までグラフィックデザイナーとして松永真デザイン事務所に所属。1993年よりフリーランスデザイナーとなり、現在に至る。主なクライアントにNHK出版、山と溪谷社、JTB、るるぶ、東都のれん会など。雑誌、書籍、パンフレットなどのデザインを手がける。						
【授業の学習内容】						
DTPソフトのインデザインの操作の取得と、本や雑誌、カタログ、パンフレットなどのレイアウト実習。 DTPに関する基本的な知識を学ぶ。						
【到達目標】						
インデザイン、イラストレーター、フォトショップなどを複合的に使って、印刷物のデータを作れるようになる。 ページ物の感覚を身につけ、業界で即戦力となるスキルを身につける。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーションと基本操作の習得) DTPの概要説明の後、マニュアルに沿って2ページを作りながら、文字や画像の配置のしかたなど、基本操作を習得する。					
2回目	(演習課題_リーフレット 4ページ制作①)基本操作を練習し、アイテム群をコピーして、効率よく配置する方法を習得する。★参考資料:ショップの2つ折りリーフレット					
3回目	(演習課題_リーフレット 4ページ制作②)商品の画像とテキストをわかりやすく配置、必要なことをきちんと伝える方法を習得する。					
4回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作①)星占いのページを制作。等分割するガイドを引いて、各アイテムを正確に配置する方法を学ぶ。★参考資料:星占いの掲載されている雑誌					
5回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作②)各自で用意したイラストや画像を配置して完成する。★配置するイラストや画像					
6回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作①)インタビューページ制作。基本的なDTP用語を学ぶ。文字組みの方法と、常識的な文字の大きさのバランスを理解できるようになる。 ★配置する画像					
7回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作②)各自で用意した画像を配置して完成する。					
8回目	(演習課題_雑誌 4ページ制作①)アニ飯の料理ページ制作。タブを使った簡単な表組みの方法を理解できるようになる。★配置する画像					
9回目	(演習課題_雑誌 4ページ制作②)各自で用意した画像を配置して完成する。					
10回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作①)ファッション誌のページ制作。文字スタイルの設定方法を理解できるようになる。★配置する画像					
11回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作①)各自で用意した画像を配置して完成する。					
12回目	(演習課題_ガイドブック5ページ制作①)旅行ガイド制作。多数のページを効率的にデザインする方法とマスターページの使い方を習得する。★参考資料:ガイドブック					
13回目	(演習課題_制作②)マスターページを各ページに適用して、それぞれのテキスト、画像を配置できるようになる。					
14回目	(演習課題_ガイドブック5ページ制作③)文字の大きさに注目して、扉ページをデザインする。全体のバランスを見て完成できるようになる。					
15回目	(演習課題_文庫本の表紙制作) フォートフォリオ制作にも必要になる、表紙の作り方を習得する。					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 提出された課題は均等の割合で完成度を採点し、未提出の場合は0点として、全課題の平均点を技術点とする。					
受講生への メッセージ	課題に合わせて、雑誌やパンフレットなど参考になる資料や画像を各自用意してください。(課題の内容の最後に★印がついているもの)					
【使用教科書・教材・参考書】						
インデザイン、イラストレーター、フォトショップ						

科目名 (英)	マーケティング (コンセプトワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	concept work	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60	開講区分 前期
学科・専攻	クリエイター科				4	
【担当教員 実務者経験】						
1998年～2006年までグラフィックデザイナーとして株式会社京田クリエイションにアートディレクター・デザイナーとして所属(主なクライアントはパナソニック・コクヨ・千趣会)。2006年より独立し現在に至る。 現在は企業のブランディングや、音楽・アニメ・ファッション等のグラフィックデザイン&イラストレーションなどを手がける。						
【授業の学習内容】						
「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」等のデザインソフトを使用しての制作を主とし、グラフィックデザイナーとして音楽フライヤー・LINEスタンプ・アパレルリーフレットなどのデザイン物の制作を学習する						
【到達目標】						
各デザインソフトの基本技術を用いてより実務的な課題へ取り組み、完成した作品がポートフォリオに掲載することができる高クオリティの制作物を作ることを目標とし、さらに自身の作品を実際に世に出すことで客観的な評価を経験						
授業計画・内容						
1回目	自己紹介・【音楽フェスフライヤー制作1】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作ができるようになる					
2回目	【音楽フェスフライヤー制作2】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作ができるようになる					
3回目	【音楽フェスフライヤー制作3】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作ができるようになる					
4回目	【LINEスタンプ制作1】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
5回目	【LINEスタンプ制作2】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
6回目	【LINEスタンプ制作3】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
7回目	【LINEスタンプ制作4】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
8回目	【LINEスタンプ制作5】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
9回目	【LINEスタンプ制作6】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
10回目	【アパレルリーフレット制作1】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みを習得					
11回目	【アパレルリーフレット制作2】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みを習得					
12回目	【アパレルリーフレット制作3】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みを習得					
13回目	【ビジュアル制作1】WE ARE OCAビジュアル制作					
14回目	【ビジュアル制作2】WE ARE OCAビジュアル制作					
15回目	【ビジュアル制作3】WE ARE OCAビジュアル制作					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度 各30% 合計90%					
受講生への メッセージ	スケジュール管理を徹底すること					
【使用教科書・教材・参考書】						
【LINEスタンプ制作】において、全員スマホ&LINEのアプリが必要。 LINEスタンプクリエイターとして実際に登録しなければならないのでスタンプの売上げが入金される口座なども必要。 ※もし無かった場合でも、発売はできないがLINEスタンプを作成することは可能 【アパレルリーフレット制作】において、最終的に完成したデザインを実際に厚紙などにプリントして実物を制作するので(三つ折りリーフレットの予定)生徒個々に好きな用紙を購入して持ってきてもらうことになります。						

科目名 (英)	デッサン	必修 選択	必修	年次	2	
	Dessin	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分
学科・コース	クリエイター科				4	前期
【担当教員 実務者経験】						
美術家、銅版画家としてスタート。タブローからオイルスタンプへと制作活動を展開。各種グループ展、個展にて作品発表。						
【授業の学習内容】						
実物のモデル(モチーフ)、あるいは写真をもとに鉛筆でのドローイング(ケント紙・画用紙を使用)						
【到達目標】						
多様な線を使い分けて、自在な描画力を身につけ表現力を高めていく(基礎力の充実)						
授業計画・内容						
1回目	(合 評) 春休み課題 (人物スケッチ) クラスメイト					
2回目	(スケッチ) 大型の箱 の構造を理解し、描けるようになる					
3回目	(デッサン) 円柱にリボン の構造を理解し、描けるようになる					
4回目	(トレース) 料理① の構造を理解し、描けるようになる					
5回目	(トレース) 料理② の構造を理解し、描けるようになる					
6回目	(スケッチ) 積み上げた本と小物 の構造を理解し、描けるようになる					
7回目	(野外スケッチ) 公園の木 の構造を理解し、描けるようになる					
8回目	(スケッチ) 雑誌とステーションナリー の構造を理解し、描けるようになる					
9回目	(デッサン) 布と金属 の構造を理解し、描けるようになる					
10回目	(デッサン) 水が入ったグラス群① の構造を理解し、描けるようになる					
11回目	(デッサン) 水が入ったグラス群②/夏休み課題インフォメーション の構造を理解し、描けるようになる					
12回目	(合 評) 夏休み課題 (スケッチ) ビニール袋の中のボール の構造を理解し、描けるようになる					
13回目	(トレース) 魚類 or 両生類 の構造を理解し、描けるようになる					
14回目	(スケッチ) 石膏の手足 の構造を理解し、描けるようになる					
15回目	(試 験)					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。					
受講生への メッセージ	対象となるモノを良くよく観て、レイアウトを工夫し、時間内二しっかりと描きあげましょう!					
【使用教科書・教材・参考書】						
学校指定のケント紙使用。デッサン用具。 モチーフについては、その都度インフォメーションします。						

科目名 (英)	デッサン (イラストレーション)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
	Illustration	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
99年本校を卒業後、いくつかのデザイン会社でグラフィックデザイナーとして各分野のデザイン業務を手がける。14年にフリーランスとして活動。現在は依頼内容に応じて新聞・雑誌・ポスターやカタログ、POP、パッケージやイラストなど企画・制作に携わる。							
【授業の学習内容】							
テーマに沿ったビジュアルポスターの制作 仮想グループ展を通して、展示の重要性や見せ方を学んでもらう							
【到達目標】							
クライアントからいただくテーマ内容を理解し、手書き・Macを使いイラストを描く楽しさやフィニッシュワークの大切さを伝える また、人々の目に触れる機会を作ることにより、生徒のモチベーションをあげ、制作するものに責任を持ってもらう							
授業計画・内容							
1回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作①(手書きを中心とした作品)						
2回目	画材の特性を見極めて、自分のタッチに合う画材を見つけられるようになる						
3回目	画材を理解し、より高度なイラストポスターを描けるようになる						
4回目	画材を理解し、より高度なイラストポスターを描けるようになる						
5回目	フィニッシュワークの大切さと締め切りの重要性を知る						
6回目	テーマを設定し、それに基づいた展示用のポスター制作②(Macを使った作品)						
7回目	手書きとデジタルの特性を知り、今までの授業で教わったことをより実践的に使用できるようになる						
8回目	手書きとデジタルの特性を知り、今までの授業で教わったことをより実践的に使用できるようになる						
9回目	手書きとデジタルの特性を知り、今までの授業で教わったことをより実践的に使用できるようになる						
10回目	手描き・デジタルを通じて特性を知ることができる						
11回目	学校エントランスを仮想ギャラリーに見立ててのグループ展の制作(オリエン)						
12回目	制作期間 平面・半立体など原画を展示することの重要性を知る						
13回目	制作期間 平面・半立体など原画を展示することの重要性を知る						
14回目	制作期間 平面・半立体など原画を展示することの重要性を知る						
15回目	グループ展の設営と前期のまとめ・振り返り 展示の見せ方で印象が変わることを知り、額や空間の使い方の重要性を知る						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(演習課題の完成度)40%とする。						
受講生への メッセージ	イラストを描いて終わりではなく、自分で描いたイラストを素材と考えてポスター作りを楽しんでもらいたい。 また、2年次とは違いより厳しい目でジャッジして行きます。 画材やアウトプットする紙などで様々な表現方法があることを知って欲しい。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
アクリルガッシュ、デザインガッシュなど手書きで使用する各画材 バックアップ用のハードディスク							

科目名 (英)	WEBプログラミング (webデザイン3)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	web design3	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
フリーランスにてDTP・グラフィックデザインを始める 現在はWEB制作を中心としてデザインからプログラミングまでを行う							
コンピューターを使用してWEBプログラミングを理解することは、WEB制作の仕事においては不可欠となる。 本授業ではエディターソフトを使用し、HTML・CSSのみならずJavaScriptやPHPなどのプログラミングを使用したWEB制作を学習する。							
【到達目標】							
WEBプログラミングの応用技術を身につけること。また今後発展傾向にあるweb技術にも着目しながら実務的な課題への取り組みを通して、WEB制作力を身につけることを目標とする。本授業終了時には、JavaScriptやPHPなどのプログラミングを使用したwebページ等の制作ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション: 授業についての説明・webサーバーについて理解する	16回目	レスポンスデザイン制作練習:レスポンスデザインに対応したWEBサイトのコーディング練習				
2回目	html・cssの復習: 昨年までに学習した内容の確認し理解する	17回目	レスポンスデザイン制作練習:レスポンスデザインに対応したWEBサイトのコーディング練習				
3回目	html・cssの復習: コーディング練習(スマホサイト)し習得する	18回目	レスポンスデザイン制作練習:レスポンスデザインに対応したWEBサイトのコーディング練習				
4回目	html・cssの復習: コーディング練習(PCサイト)し習得する	19回目	レスポンスデザイン制作練習:レスポンスデザインに対応したWEBサイトのコーディング練習				
5回目	html・cssの復習: コーディング練習(レスポンスサイト)し習得する	20回目	レスポンスデザイン制作練習:レスポンスデザインに対応したWEBサイトのコーディング練習				
6回目	JavaScript練習: JavaScriptの基本を確認するし理解する	21回目	レスポンスデザイン制作練習:レスポンスデザインに対応したWEBサイトのコーディング練習				
7回目	JavaScript練習: ブルダウンメニューを作成し習得する	22回目	WEBアプリ制作練習: JavaScriptを使ってスマホ対応のWEBゲームアプリ制作練習				
8回目	JavaScript練習: スライドショーを作成し習得する	23回目	WEBアプリ制作練習: JavaScriptを使ってスマホ対応のWEBゲームアプリ制作練習				
9回目	JQuery練習: Jqueryの基本を確認し理解する	24回目	WEBアプリ制作練習: JavaScriptを使ってスマホ対応のWEBゲームアプリ制作練習				
10回目	JQuery練習: アニメーション機能を作成し習得する	25回目	WEBアプリ制作練習: JavaScriptを使ってスマホ対応のWEBゲームアプリ制作練習				
11回目	JQuery練習: 外部データと連動作業を理解する	26回目	WEBアプリ制作練習: JavaScriptを使ってスマホ対応のWEBゲームアプリ制作練習				
12回目	パララックス制作練習: パララックス機能について理解する	27回目	最新のWEB制作について: webサーバーを設置しPHPプログラミングを体験してみる				
13回目	パララックス制作練習: パララックスを使ったページ制作練習し習得する	28回目	最新のWEB制作について: PHPプログラミングについて学び動的サイトの制作を体験してみる				
14回目	パララックス制作練習: パララックスを使ったページ制作練習し習得する	29回目	最新のWEB制作について: PHPプログラミングについて学び動的サイトの制作を体験してみる				
15回目	発表: 制作したWEBページの発表する。パララックスを使ったページの発表する	30回目	最新のWEB制作について: 現在、WEB制作の主流になりつつあるwordpressについて学び、体験してみる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎授業中課題 10% ◎演習課題(webページ)の完成度 90%(30x3)						
受講生への メッセージ	今後ますます需要が増すWEBに対して、より高度な知識を身につけ 就職活動にも役立ててください						
【使用教科書・教材・参考書】							
イラストレーター、フォトショップ、WEB系ソフト							

科目名 (英)	文章表現 (ポートフォリオ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
	Portfolio	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>広告、販売促進の企画・制作、CI、VI等のブランディング構築、販売促進ブランニングなどグラフィックデザイン、イラストレーション制作(手書き・デジタル・立体)、大小テーマパークのアトラクション企画等を手がける。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>クリエイティブ業界では【ポートフォリオ】を参考にその人のスキルや不得意なデザイン得意なデザインを見極める、言わばその人を映したような表現として審査します。会社によって【ポートフォリオ】の重要性は変わりますが、ほとんどのデザイン業界で【ポートフォリオ】という存在は重要なようです。1冊の【ポートフォリオ】を仕上げるのに多大な労力と時間を費やして制作しても採用担当者はバラッと捲って4～5秒くらいで見極められてしまうのが現状。みなさんもマンガを読むときは一気に読まれることが多いですよね？人が物を見るときにはそれにかかった労力や時間は気にしない物なのです。大切なのはクオリティの高い【ポートフォリオ】を作ることなのです。</p>							
【到達目標】							
<p>【ポートフォリオ】は、なんのために見るかというとその人自身の個人的な歴史や思い出などではありません。どのようなスキルを持っていて、どんなセンスがあるのか、その可能性をもって将来的に活躍してくれそうな要素があるのかどうかを見ている。【ポートフォリオ】制作はなるべく早い段階で取りかかることが重要。自分が入りたい作品や作業工程がしっかり出せる作品から抜粋する。中に入れても良い物は(制作時のデッサン・ラフスケッチ・制作時にリサーチした資料)です。また作品のコンセプト・制作時間・使用ソフトなども必須です。そして、一度制作したファイルを徐々にカスタマイズしてゆくことです。作ったら終わりではなくクオリティを磨き上げていきましょう。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) よいポートフォリオとは？ポートフォリオの重要性！ ブラッシュアップ計画書記入						
2回目	(ポートフォリオ強化) ポートフォリオの悪い例、見づらいファイル・見やすいファイル ポートフォリオの役割、作成(修正)する際の考え方ができるようになる						
3回目	(ポートフォリオ強化) ポートフォリオは恋愛と少し似ている？！ 伝えるべきこと(あなた側)VS知りたいこと(採用者側)						
4回目	(ポートフォリオ強化) 今ある作品のブラッシュアップと新たな作品作り						
5回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
6回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
7回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
8回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
9回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
10回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
11回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
12回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
13回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
14回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
15回目	(ポートフォリオ強化) 制作作業 随時個別指導						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ポートフォリオの内容、完成度 合計100%						
受講生への メッセージ	クリエイティブ業界へ旅立つ重要な鍵です！あなたらしい、自分自身の分身になるポートフォリオを作り上げましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
イラストレーター、フォトショップ							

科目名 (英)	編集出版実務 (ADデザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
	AD design	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
学科・コース	クリエイター科					
【担当教員・実務者経験】						
博物館・展示会のパネルや壁面グラフィックデザイン、企業・病院などのロゴマークデザイン、レディースバッグブランドのホームページデザイン・web制作・DMデザインなど						
【授業の学習内容】						
Adobe Illustrator , Adobe Photoshopを使用して就職活動に役立つ自己紹介(自分)本を作る						
【到達目標】						
現場に必要な知識と技術、デザイン表現の幅を広げる 自己紹介(自分)本で、就職活動の面接時に話題を広めることができる						
授業計画・内容						
1回目	自分本制作に向けてオリエンと必要性					
2回目	全体構成・ページ構成。自己分析をおこない己を知ることができる。					
3回目	全体構成・ページ構成。自己分析をおこない己を知ることができる。					
4回目	全体構成・ページ構成。情報収集・整理を学ぶことができる					
5回目	全体構成・ページ構成。情報収集・整理を学ぶことができる					
6回目	全体構成・ページ構成。情報収集・整理を学ぶことができる					
7回目	ページ編集。ページ構成の必要性を知ることができる					
8回目	ページ編集。ページ構成の必要性を知ることができる					
9回目	ページ編集。ページ構成の必要性を知ることができる					
10回目	さまざまな形状で、製本・加工する。紙質や素材を知ることができる					
11回目	さまざまな形状で、製本・加工する。紙質や素材を知ることができる					
12回目	製本・加工の確認。デザイン表現の完成度UPを理解することができる					
13回目	製本・加工の確認。デザイン表現の完成度UPを理解することができる					
14回目	製本・加工の確認。デザイン表現の完成度UPを理解することができる					
15回目	ブラッシュアップをおこない、提出。完成後、自信を持って就活をすることができる					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(自己紹介本の途中チェックと完成度)40% とする。					
受講生への メッセージ	就職活動は、先手必勝です。ゆっくり行動せずに早めに活動しましょう！					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
ノートまたはスケッチブック、筆記用具、保存メディア						

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (コンピュータ・デザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Computer Design	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
グラフィックデザインプロダクション勤務の後、デザイン事務所 末次グラフィクス /96年個人事業登録 株式会社キューブ・ソフト 設立・代表取締役就任 /2010年 7月～							
【授業の学習内容】							
アプリUI・UX企画デザインや、アプリ上で実際に公開されるポストカード制作など実践的な課題制作実習を通じ、 「コンピュータ上で成果物をまとめるプロセス」を多角的に訓練する。また学生各々の作品スタイルの模索、探求を行う。							
【到達目標】							
最新の媒体を想定した実践的な課題を行う過程で以下項目を目指す。 ・グラフィックデザイン、イラストレーションを企画、制作することの意義、喜び、楽しみ方の理解といった魅力を会得できること。 ・学生各々の個性や指向に応じた関連職種に置いて商業的成功への能力向上。							
授業計画・内容							
1回目	実習導入ステップ業界動向、就職、デザイン、授業概要などについて / 自分シート作成 (授業課題へ理解)	16回目	アプリ用グラフィック実践 (メッセージカードor写真用スタンプ) 趣旨・各解説・フラッシュアイデアサム書き出し / タッチ・デザイン模索・サンプル制作				
2回目	アプリUI・UX研究トレース。既存アプリをリサーチ (観察力向上)	17回目	アプリ用グラフィック実践 ラフ案を元に、ビジュアル構築着手 / 個別チェック				
3回目	アプリUI・UX研究トレース。既存アプリをトレース (デザイン構成と細部の感覚的理解)	18回目	アプリ用グラフィック実践 ラフ案を元に、ビジュアル構築着手 / 個別チェック				
4回目	アプリUI・UX研究トレース。既存アプリ考察レポート作成 (企画整理力、客観的視点の訓練)	19回目	アプリ用グラフィック実践 ラフ案を元に、ビジュアル構築着手 / 個別チェック				
5回目	アプリ企画デザイン オリエンテーション方向性を模索 業界動向、モチベーションアップの為の話 / 既存の注目アプリ紹介・webリサーチ / プレゼンテーション / アイデアフラッシュサムネイル書き出し / アイデア個別指導 (コンテンツ構築についての理解)	20回目	アプリ用グラフィック実践 ラフ案を元に、ビジュアル構築着手 / 個別チェック				
6回目	アプリ企画デザイン 方向性を模索 プレーストリーディング / アイデアフラッシュサムネイル書き出し / アイデア個別指導 (コンテンツ構築についての理解)	21回目	アプリ用グラフィック実践 全体構成フラッシュアップ・まとめ提出 / 個別チェック / 以降、下記課題と並行して、アプリ内で実際にリリースし一般に使用されるカード、スタンプも制作進行				
7回目	アプリ企画デザイン ラフ案構築→ビジュアル構築 手描きラフ作成 / タッチ・デザイン模索・サンプル制作 ラフ案を元に、ビジュアル構築着手 / 個別チェック (コンテンツ、ビジュアル構	22回目	研究課題 研究課題として、各自でテーマを設定し、最終成果物の形態を確認。例、デザインシステムの研究 / 発案 / 構築や、SNS用画像素材実制作～等				
8回目	アプリ企画デザイン ビジュアル構築 ラフ案を元に、ビジュアル構築着手 / 個別チェック (ビジュアル構成の修練)	23回目	研究課題 ラフ案を元に、ビジュアル構築着手 / 個別チェック				
9回目	アプリ企画デザイン 各展開グラフィック制作→ 全体構成・各グラフィックパーツ制作 / 個別チェック (ビジュアル構成の修練)	24回目	研究課題 ラフ案を元に、ビジュアル構築着手 / 個別チェック				
10回目	アプリ企画デザイン 各展開グラフィック制作→ 全体構成・各グラフィックパーツ制作 / 個別チェック・フラッシュアップ (ビジュアル構成の修練)	25回目	研究課題 提案全体構成・各グラフィックパーツ制作 / 個別チェック				
11回目	アプリ企画デザイン フラッシュアップ 全体構成フラッシュアップ・まとめ提出 / 個別チェック (ビジュアル構成の修練)	26回目	研究課題 提案全体構成・各グラフィックパーツ制作 / 個別チェック				
12回目	アプリプロモーション DL促進・媒体特性・ストア用プロモーション画像等について解説 / プロモ企画発案 (コンテンツプロモ実践的理解)	27回目	研究課題 提案全体構成・各グラフィックパーツ制作 / 個別チェック				
13回目	アプリプロモーション 各プロモーション画像の構成・デザイン (成果物評価・改善)	28回目	研究課題 提案全体構成・各グラフィックパーツ制作 / 個別チェック				
14回目	アプリ企画デザイン プレゼン クラス内プレゼンテーション	29回目	研究課題 各自個別プレゼンを行う。個別チェック				
15回目	アプリ企画デザイン プレゼン クラス内プレゼンテーション	30回目	研究課題 各自個別プレゼンを行う。個別チェック				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価 (不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価 (聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価 (もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題 (アプリUIトレース考察15%、アプリ企画デザイン85%)						
受講生への メッセージ	1、あなたにとって授業が「有意義な機会」となるよう、進行バランスを調整します。 2、制作は、心構えがとても重要。「楽しもう」と自分の感情を誘導することを心がけてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
イラストレーター、フォトショップ							

科目名 (英)	3Dデザイン (動画企画制作) (Video Planning)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
東映京都撮影所に助監督として入社。東映を退社後、様々な映画・ドラマ・MV・CMに演出部として参加。短編映画・MV等の監督を経て独立。							
【授業の学習内容】							
作品の、企画の成立・撮影・編集までの指導。 案件や制作物の進行状況により、適宜授業内容の変更あり。							
【到達目標】							
制作物の完成と、クオリティの向上。							
授業計画・内容							
1回目	半年間の制作スケジュールを立てることができる	16回目	半年間の制作スケジュール				
2回目	個人作品の企画・制作することができる	17回目	撮影機材実習をして技術を習得することができる				
3回目	個人作品の企画・制作することができる	18回目	撮影機材実習をして技術を習得することができる				
4回目	個人作品の企画・制作することができる	19回目	撮影機材実習をして技術を習得することができる				
5回目	制作物の発表・批評することができる	20回目	個人作品の企画・制作することができる				
6回目	撮影機材実習を習得することができる	21回目	個人作品の企画・制作することができる				
7回目	撮影機材実習を習得することができる	22回目	個人作品の企画・制作することができる				
8回目	撮影機材実習を習得することができる	23回目	制作物の発表・批評				
9回目	機材実習を踏まえた制作 企画 することができる	24回目	機材実習を踏まえた制作 企画 することができる				
10回目	機材実習を踏まえた制作 準備 することができる	25回目	機材実習を踏まえた制作 準備 することができる				
11回目	機材実習を踏まえた制作 撮影をして技術を習得することができる	26回目	機材実習を踏まえた制作 撮影をして技術を習得することができる				
12回目	機材実習を踏まえた制作 撮影をして技術を習得することができる	27回目	機材実習を踏まえた制作 撮影をして技術を習得することができる				
13回目	機材実習を踏まえた制作 編集をして技術を習得することができる	28回目	機材実習を踏まえた制作 編集をして技術を習得することができる				
14回目	機材実習を踏まえた制作 編集をして技術を習得することができる	29回目	機材実習を踏まえた制作 編集をして技術を習得することができる				
15回目	機材実習を踏まえた制作 合評	30回目	機材実習を踏まえた制作 合評				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	とにかく自分にしかない表現力をあみだしていこう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
外付けHDD デザインソフト: Adobe Illustrator, AfterEffects							

科目名 (英)	フォトテクニック (映像編集)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
	(Video Production)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
2008年大学在学中に広告の会社を起業後、映像の会社をやったり、現在はIT会社で代表をしている。 その他、個人としてYoutubeやラジオディレクション、ドキュメンタリーのカメラやローカル番組出演などなんでもやっています。							
【授業の学習内容】							
企画、プリプロ(準備)、撮影、ポストプロ(編集など)、音楽制作など、他の授業で習得したことを使って作品作りをしていく。 同時進行で企業プロジェクトを行う。							
【到達目標】							
自分のカラーを持った作品を制作する。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション、卒業制作の相談						
2回目	ライブは配信をやってみる。番組企画制作の技術を習得することができる						
3回目	映像制作編集の技術を習得することができる						
4回目	映像制作編集の技術を習得することができる						
5回目	映像制作編集の技術を習得することができる						
6回目	映像鑑賞①(様々な分野で活躍される本コース講師のおすすめ作品)						
7回目	映像制作編集の技術を習得することができる						
8回目	映像制作編集の技術を習得することができる						
9回目	映像制作編集の技術を習得することができる						
10回目	映像鑑賞②(様々な分野で活躍される本コース講師のおすすめ作品)						
11回目	進級制作編集の技術を習得することができる						
12回目	進級制作編集の技術を習得することができる						
13回目	進級制作編集の技術を習得することができる						
14回目	映像鑑賞③(様々な分野で活躍される本コース講師のおすすめ作品)						
15回目	各学年、授業で制作した作品の展示会。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度 各30% 合計90%						
受講生への メッセージ	とにかく自分にしかない表現力をあみだしていこう!						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
外付けHDD デザインソフト: Adobe Illustrator, AfterEffects							

科目名 (英)	映像表現 (映像制作)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
ハロー!プロジェクト、田村ゆかりライブステージ映像制作や、P&G、大阪ガス、富士通などの企業映像制作映像作りでの『ディレクション』や『制作』、『編集』を担当							
【授業の学習内容】							
「Adobe Premiere」を使用して映像制作の作業力向上と、 「Adobe AfterEffects」を使用してモーショングラフィックスや映像加工、合成の技術を向上。							
【到達目標】							
「Adobe Premiere」と「Adobe AfterEffects」の映像応用と作業効率力を習得。 創造力と行動力を身につけ、クリエイターとして映像創りを前向きに取り組めるようにする事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 強化していく分野に特化した制作を進めるための準備			16回目	(オリエンテーション) 強化していく分野に特化した制作を進めるための準備		
2回目	(映像制作①) 映像制作を効率よく行うための撮影と編集をすることができる			17回目	(映像制作①) 映像制作を効率よく行うための撮影と編集をすることができるようになる		
3回目	(映像制作②) 映像を制作するときの企画出しトレーニングA、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション			18回目	(映像制作②) 映像を制作するときの企画出しトレーニングA、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション		
4回目	(映像制作③) 企画を元にした映像制作の技術を習得することができる			19回目	(映像制作③) 企画を元にした映像制作の技術を習得することができる		
5回目	(映像制作④) 企画を元にした映像制作の技術を習得することができる			20回目	(映像制作④) 企画を元にした映像制作の技術を習得することができる		
6回目	(映像制作⑤) 学園祭広告映像 編集の技術を習得することができる			21回目	(映像制作⑤) 企画を元にした映像制作の技術を習得することができる		
7回目	(映像制作⑥) 学園祭広告映像 編集の技術を習得することができる			22回目	(映像制作⑥) 企画を元にした映像制作の技術を習得することができる		
8回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる			23回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる		
9回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる			24回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる		
10回目	(映像制作⑦) 映像を制作するときの企画出しトレーニングB、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション			25回目	(映像制作⑦) 映像を制作するときの企画出しトレーニングB、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション		
11回目	(映像制作⑦) 映像を制作するときの企画出しトレーニングB、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション			26回目	(映像制作⑧) 企画を元にした映像制作 効率化をメインにした映像編集		
12回目	(映像制作⑨) デザインされた映像制作ができるようになる			27回目	(映像制作⑨) デザインされた映像制作ができるようになる		
13回目	(映像制作⑩) デザインされた映像制作ができるようになる			28回目	(映像制作⑩) デザインされた映像制作ができるようになる		
14回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる			29回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる		
15回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる			30回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	みんなのそれぞれやりたい事や、やっていく事をより明確にし、ポジティブに映像制作を取り組んでほしいと思います。 そこには行動力も欠かせないので、創造力と行動力をフルに発揮して、いい作品をたくさん創り出しましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】							
外付けHDD デザインソフト: Adobe Illustrator, AfterEffects							

科目名 (英)	キャラクターデザイン (演技表現)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1993年～舞台を中心に活動を始め、現在も俳優・脚本・演出などをこなす。2002年より指導者としても活動、今では講演会を含め日本全国を回る。他に、大物俳優の付き人、NSC17期生などの経歴。YouTubeでは、「授業中にピザを頼まれる」動画でバズる経験も。							
【授業の学習内容】							
WordやPowerPointを使つての準備から、実戦のトークまで。							
【到達目標】							
企業に対するプレゼンだけではなく、自分の作品の売り込み、活動の伝え方、日々のコミュニケーションまで「正しく」ではなく「魅力的な」表現を身に付ける。							
授業計画・内容							
1回目	自由表現 1 言葉で伝えることはもちろん、それ以外でも伝える方法を使い試していく	16回目	自由表現 1 企業課題制作に取り組むことができる				
2回目	自由表現 2 言葉で伝えることはもちろん、それ以外でも伝える方法を使い試していく	17回目	自由表現 2 企業課題制作に取り組むことができる				
3回目	自由表現 3 自分のパターンをつかむことができる	18回目	自由表現 3 企業課題制作に取り組むことができる				
4回目	自由表現 4 自分の表現方法のパターン化することができる	19回目	自由表現 4 企業課題制作に取り組むことができる				
5回目	自由表現 5 自分の表現方法のパターン化することができる	20回目	自由表現 5 企業課題制作に取り組むことができる				
6回目	表現制作 1 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	21回目	表現制作 1 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
7回目	表現制作 2 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	22回目	表現制作 2 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
8回目	表現制作 3 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	23回目	表現制作 3 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
9回目	表現制作 4 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	24回目	表現制作 4 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
10回目	表現制作 5 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	25回目	表現制作 5 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
11回目	表現制作 6 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	26回目	表現制作 6 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
12回目	表現制作 7 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	27回目	表現制作 7 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
13回目	表現制作 8 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	28回目	表現制作 8 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
14回目	表現制作 9 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	29回目	表現制作 9 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
15回目	表現制作 10 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	30回目	表現制作 10 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	とにかく自分にしかない表現力をあみだしていこう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
イラストレーター、フォトショップ							

科目名 (英)	マーケティング (コンセプトワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
	concept work	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60	開講区分 前期
学科・専攻	クリエイター科				4	
【担当教員 実務者経験】						
1998年～2006年までグラフィックデザイナーとして株式会社京田クリエイションにアートディレクター・デザイナーとして所属(主なクライアントはパナソニック・ココヨ・千趣会)。2006年より独立し現在に至る。 現在は企業のブランディングや、音楽・アニメ・ファッション等のグラフィックデザイン&イラストレーションなどを手がける。						
【授業の学習内容】						
「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」等のデザインソフトを使用しての制作を主とし、グラフィックデザイナーとして音楽フライヤー・LINEスタンプ・アパレルリーフレットなどのデザイン物の制作を学習する						
【到達目標】						
各デザインソフトの基本技術を用いてより実務的な課題へ取り組み、完成した作品がポートフォリオに掲載することができる高クオリティの制作物を作ることを目標とし、さらに自身の作品を実際に世に出すことで客観的な評価を経験						
授業計画・内容						
1回目	自己紹介・【音楽フェスフライヤー制作1】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作ができるようになる					
2回目	【音楽フェスフライヤー制作2】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作ができるようになる					
3回目	【音楽フェスフライヤー制作3】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作ができるようになる					
4回目	【LINEスタンプ制作1】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
5回目	【LINEスタンプ制作2】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
6回目	【LINEスタンプ制作3】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
7回目	【LINEスタンプ制作4】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
8回目	【LINEスタンプ制作5】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
9回目	【LINEスタンプ制作6】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売を目指す					
10回目	【アパレルリーフレット制作1】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みを習得					
11回目	【アパレルリーフレット制作2】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みを習得					
12回目	【アパレルリーフレット制作3】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みを習得					
13回目	【パッケージ制作1】お菓子のパッケージ制作を通して、立体物のグラフィックデザインができるようになる					
14回目	【パッケージ制作2】お菓子のパッケージ制作を通して、立体物のグラフィックデザインができるようになる					
15回目	【パッケージ制作3】お菓子のパッケージ制作を通して、立体物のグラフィックデザインができるようになる					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度 各30% 合計90%					
受講生への メッセージ	スケジュール管理を徹底すること					
【使用教科書・教材・参考書】						
【LINEスタンプ制作】において、全員スマホ&LINEのアプリが必要。 LINEスタンプクリエイターとして実際に登録しなければならないのでスタンプの売上げが入金される口座なども必要。 ※もし無かった場合でも、発売はできないがLINEスタンプを作成することは可能 【アパレルリーフレット制作】において、最終的に完成したデザインを実際に厚紙などにプリントして実物を制作するので(三つ折りリーフレットの予定)生徒個々に好きな用紙を購入して持ってきてもらうことになります。						

科目名 (英)	アドバタイジング (プロ ビジュアルメイキング)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
	Professional visual Making	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・専攻	クリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
1982年ブランドコンサルタント会社からフリーランスに転身。プロダクト+グラフィック+ブランディングデザイナー、イラストレーターとして株式会社博報堂 制作部に参加。主な作品にミズノ・スーパースター商品ロゴ、紀陽銀行ブランディングなど。'88年ADC年鑑、毎日広告デザイン賞部門賞受賞。'09大阪エコプロダクツデザインコンペ大阪府知事賞受賞							
【授業の学習内容】							
<p>プロのビジュアル作品にはフォトタッチ、画像合成、フィルターエフェクトなどのPhotoshopやAfterEffectを駆使した様々なデジタル処理が行われている。本授業では、手描きイラストやミニチュア撮影などのアナログ要素も加わって 完成度が高くスタイリッシュなビジュアルやコンセプトアート、色彩豊かで豪華なイラストレーション、生き生きしたキャラクターデザインなどのプロの世界にも通用するアートワークやビジュアルメイキングの方法を学習する。</p>							
【到達目標】							
『アートワーク』『デジタル合成』『色彩計画』『構図の取り方』『レイアウト構成』『書体の選択』などのクリエイターに必要なセンスや技術を高めながら、『楽しく作品を制作する』制作スタイルを育む。コスメ広告などに必要な『フォトタッチ』や、コンセプトのスタイルによって変化する『タイポグラフィ』、イメージ創りに必要な『クリエイティブコーディネーション』、写真撮影に必要な『フォトスタイリスト』などの間接的なクリエイティブワークに必要な専門技術の窓口になる授業を目指す。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) ハリウッド系アートワークの解説とプロビジュアルメイクの学習の概要を事例を挙げながら解説する						
2回目	(プロビジュアルメイク法①) 空間と構図: スタイリッシュなビジュアルを描くための構図の考え方や方法を習得する						
3回目	(プロビジュアルメイク法②) 時間とライティング: イラストやビジュアルに季節や時間を表現するための色彩やライティングの効果習得する						
4回目	(プロビジュアルメイク法③) 感情の表現と色彩計画: カラーパレットの考え方を理解し、伝えたい目的を色彩で表す方法を習得する						
5回目	(プロビジュアルメイク法④) 感情の表現とバックグラウンド(背景): 自分のイラストやデザインに背景を加え豊かな広がりや世界観を加える方法を習得する						
6回目	(プロビジュアルメイク法⑤) コンセプトとストーリーテリング: ビジュアルだけでコンセプトを表現するストーリーテリング法を習得する						
7回目	(プロビジュアルメイク法⑥) 人物画像や高級商品のナチュラル補正とリタッチ: 化粧品や高級ブランドのメインビジュアルの制作ができるようになる						
8回目	(プロビジュアルメイク法⑦) 装飾模様やカリグラフィ&タイポグラフィアート: オリジナルの装飾ブラシや書き文字や文字組によるビジュアル制作ができるようになる						
9回目	(プロビジュアルメイク法⑧) フォトタッチ&グリザイユ着彩技法: ヴィンテージフォトの修復とカラーライズ技法でアートビジュアルを制作ができるようになる						
10回目	(ミニチュア撮影とデジタル合成①) フィギュアや静物をライティングやレンズ、フィルターを工夫して撮影 フォトショップ合成でオリジナルビジュアルを制作する						
11回目	(ミニチュア撮影とデジタル合成①) フィギュアや静物をライティングやレンズ、フィルターを工夫して撮影 フォトショップ合成でオリジナルビジュアルを制作する						
12回目	(ミニチュア撮影とデジタル合成②) フィギュアや静物をライティングやレンズ、フィルターを工夫して撮影 フォトショップ合成でオリジナルビジュアルを制作する						
13回目	(ミニチュア撮影とデジタル合成②) フィギュアや静物をライティングやレンズ、フィルターを工夫して撮影 フォトショップ合成でオリジナルビジュアルを制作する						
14回目	(ミニチュア撮影とデジタル合成③) フィギュアや静物をライティングやレンズ、フィルターを工夫して撮影 フォトショップ合成でオリジナルビジュアルを制作する						
15回目	(ミニチュア撮影とデジタル合成③) フィギュアや静物をライティングやレンズ、フィルターを工夫して撮影 フォトショップ合成でオリジナルビジュアルを制作する						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎各演習提出 10% ◎演習課題提出と完成度 30%						
受講生への メッセージ	本授業では自分にはクリエイターには向かないと考える人も参加できます。クリエイティブの世界にはいろいろな仕事があることを知る事が重要だと考えています。デザイナーのアイデアスケッチを完成度高くビジュアル化する『ビジュアルレンダリング』、『ストーリーボードアーティスト』、『スタイリスト』、『カラーコーディネーター』、『リタッチャー』、『クリエイティブマネージャー』など技術プロフェッショナルの養成やイラストやデザインのプロの世界を支える仕事の重要性を学ぶ授業でもあります。授業に入る前に自分の目標や好きなこと、自分にとって苦手なことや得意なことなどを考えてきてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
イラストレーター、フォトショップ、アフターエフェクトなどのデジタルアプリ ・ アナログ画材、カラーワーク紙や絵の具(必須ではない) ・ 写真機材 など							

科目名 (英)	コピーライティング (印刷実務) Print Practice	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
【担当教員・実務者経験】						
1989年～1999年までグラフィックデザイナーとして株式会社OADIに所属、2000年よりデザイン事務所 BeeFREE(ビーフリー)主宰 兼 アートディレクター。 主なクライアントにJTBパブリッシング・乃村工芸社・泉酒造等。商品ロゴ、パッケージ、パンフレット、ポスター、WEB等のデザインを手がける。						
【授業の学習内容】						
印刷入稿における正しいルールを学ぶ。 特殊紙や特殊印刷などの効果を使ったデザインや表現方法を知る。 デザイナーとして印刷にまつわる最低限の知識を習得。						
【到達目標】						
プロとしての印刷知識を習得。 商業印刷の種類と作業工程を実習と見学などを通じ理解を深め、同時にポートフォリオの充実も図る。						
授業計画・内容						
1回目	DTPの今と昔 (DTP以前と以後のデザインワークから印刷までの工程を理解する)					
2回目	カラーチャート作成 1 (CMYKの掛け合わせで色を表現する事を理解する)					
3回目	カラーチャート作成 2 (面付けと製本の知識を習得)					
4回目	1色刷り・2色刷り (特色でのデータ作りを習得する)					
5回目	2色刷りのリーフレット作成 (特色2色のデザイン表現を習得する)					
6回目	レトロ印刷へ見学 (孔版印刷の現場を知り理解する)					
7回目	特殊印刷 (箔押しなどの印刷表現を理解する)					
8回目	食品ラベルデザイン作成 1 (デザイン表現に合った特殊紙を選ぶが出来るようになる)					
9回目	食品ラベルデザイン作成 2 (箔押しのデータ作りが出来るようになる)					
10回目	食品ラベルデザイン作成 3 (特殊プリンターによる出力で仕上げ作業を習得する)					
11回目	食品ラベルデザイン作成 4 (デザインの企画書と印刷仕様書を習得する)					
12回目	トキワ印刷へ見学 (箔押しや型抜きのパッケージ印刷が出来るまでを見学によって習得する)					
13回目	折りを使ったリーフレット制作 1 (折りのギミックを使ったデザイン表現を習得する)					
14回目	折りを使ったリーフレット制作 2 (折りトンボなどのデータ作りを習得する)					
15回目	折りを使ったリーフレット制作 3 (後期に製本会社への見学時に社長プレゼン予定)					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎見学後のレポート提出(2回)各10%_合計20% ◎演習課題(印刷表現等の完成度)各16%_合計80%					
受講生への メッセージ	業界にはいって、必要な印刷手法をしっかり身に付けてください					
【使用教科書・教材・参考書】						
イラストレーター、フォトショップ						