

科目名 (英)	コンピューターデザイン (イラストワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	Computer design	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>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 !P&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</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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で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</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	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。講義概要を理解する。	16回目	デザインソフトの復習授業★各ソフトをより深く理解することができる				
2回目	講義/ロケへの興味/持ち方、モニター(動機)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★各ソフトをより深く理解することができる				
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。★自身の理解不足を把握できる				
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。★自身の理解不足を把握できる				
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 完成することができる。	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ができる				
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ことができる。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、モニターを探し絞り込む。★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ことができる。				
10回目	テーマに沿った画を描き進めることができる。	25回目	ラフ画を絞り制作開始ができる。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ことができる。	26回目	制作→改善を繰り返すことができる				
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)を検討できる				
13回目	完成した画をアウトプット(Tシャツや額装)～撮影ができる	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。それらを理解・習得できる				
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	作品を出力し、カットアウト後本に巻くことができる。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。★授業で学んだことの整理・把握ができる				
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、本授業においての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	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)	コンピューターグラフィックス (コンピューターベーシック) Computer 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)	120 8	開講区分 通年
【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】						
Macintosh(ハード)を使用して「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」(ソフト)を操作できることは、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です。本授業では、これらソフト使用の基礎を学習していきます。						
【到達目標】						
集中授業からの流れでより高度な「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」の技術の修築を行います。						
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)	120 8	開講区分 通年
【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。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。文部科学省認定1級色彩コーディネーター。						
【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基礎デザインを点・線・面・立体・空間・質感・明度・色彩を分析し制作する事を課題を通して学ぶと共に デジタルコミュニケーションについても学ぶ。						
【到達目標】						
アナログ作業とデジタル作業の違いに注目し、基礎課題への取り組みを通して、デザイン力と視認性を身につけることを目標とし、授業終了時にはデザインガッシュやコンピュータを使用するの基本的なデザイン表現ができるようになる。色彩士検定に向けての対策授業では色を立体で理解しトーンにより、色彩のイメージを広げることができる。色彩士検定受験者全員合格を目指す。						
授業計画・内容						
1回目	【講義】デザインの7つの基礎【課題】No.1 色相環制作 No.2 自分広告制作【目標】デザインを分析し観ることができる-1	16回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.1 グリーティングカード制作【目標】ドミナント(カラー・トーン)配色ができる			
2回目	【講義】デザインの10の応用【課題】No.3 トーン表制作-1 No.4 直線・円の構成-1【目標】デザインを分析し観ることができる-2	17回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.1 グリーティングカード制作【目標】ドミナント(カラー・トーン)配色ができる			
3回目	【講義】点・線・面・立体・空間・質感・明度・色彩を分析し制作する事を課題を通して学ぶと共に デジタルコミュニケーションについても学ぶ。No.4 直線・円の構成-2【目標】点・線による多様なモノクロ表現ができる	18回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.1 グリーティングカード制作【目標】ドミナント(カラー・トーン)配色ができる			
4回目	【講義】光、可視光線、有彩色無彩色【課題】No.5 四季のイメージによるデザイン構成-1【目標】四季の色彩が表現できる	19回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.2 コラージュ制作【目標】コラージュを通して自由な創造力の幅を広げることができる			
5回目	【講義】目の構造と機能【課題】No.5 四季のイメージによるデザイン構成-2【目標】混色により自由に色をつくる事ができる-1	20回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.2 コラージュ制作【目標】コラージュを通して自由な創造力の幅を広げることができる			
6回目	【講義】表色系・色立体【課題】No.5 四季のイメージによるデザイン構成-3【目標】混色により自由に色をつくる事ができる-2	21回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.2 コラージュ制作【目標】コラージュを通して自由な創造力の幅を広げることができる			
7回目	【講義】表色系・色相【課題】No.6 グレースケールと無彩色による構成-1【目標】明度差によりコントラストのある表現ができる-1	22回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.3 ペーパーレリーフ 立体カード【目標】立体デザインの構造を理解し、パッケージデザインの基本を理解することができる			
8回目	【講義】表色系・明度【課題】No.6 グレースケールと無彩色による構成-2【目標】明度差によりコントラストのある表現ができる-2	23回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.3 ペーパーレリーフ 立体カード【目標】立体デザインの構造を理解し、パッケージデザインの基本を理解する			
9回目	【講義】表色系・彩度【課題】No.7 顔をモチーフにしたグラデーションと対比-1【目標】シャドウシリーズと補色による配色ができる-1	24回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.3 ペーパーレリーフ 立体カード【目標】立体デザインの構造を理解し、パッケージデザインの基本を理解する			
10回目	【講義】グラデーション【課題】No.7 顔をモチーフにしたグラデーションと対比-2【目標】シャドウシリーズと補色による配色ができる-2	25回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.4 錯視図形【目標】地と図の錯視図形による可能性について考え作品の幅を広げることができる			
11回目	【講義】色の対比【課題】No.7 顔をモチーフにしたグラデーションと対比-3【目標】シャドウシリーズと補色による配色ができる-3	26回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.4 錯視図形【目標】地と図の錯視図形による可能性について考え作品の幅を広げることができる			
12回目	【講義】カラーカンパについて-1【課題】No.8 CDジャケットのカラーカンパ制作-1【目標】カラーカンパが制作できる-1	27回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.4 錯視図形【目標】地と図の錯視図形による可能性について考え作品の幅を広げることができる			
13回目	【講義】カラーカンパについて-2【課題】No.8 CDジャケットのカラーカンパ制作-2【目標】カラーカンパが制作できる-2	28回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.4 錯視図形【目標】地と図の錯視図形による可能性について考え作品の幅を広げることができる			
14回目	【講義】カラーカンパについて-3【課題】No.8 CDジャケットのカラーカンパ制作-3【目標】カラーカンパが制作できる-3	29回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.5 ダイアグラム制作【目標】内容に合ったグラフデザインができる			
15回目	各課題ブラッシュアップ	30回目	【講義】デザイン:応用編 色彩:色彩調和 【課題】No.5 ダイアグラム制作【目標】内容に合ったグラフデザインができる			
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(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)	英会話 (English conversation)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員
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】						
主に高校時代に既に学んだ英語の文法や語彙に関する知識の復習と、ネイティブ講師とのスピーキングやリスニング練習を通じ、日常の様々な場面において自分の伝えたいことを自分の言葉で表現する方法を学ぶ。						
授業計画・内容						
1回目	L. 1自己紹介 Can greet people and take leave 初対面の相手に対し、適切な挨拶ができるようになる					
2回目	L. 2, 3 挨拶、他己紹介 Can introduce oneself and others, ask for personal information 自分のこと、相手のことを英語で述べられるようになる					
3回目	L. 5, 6 映画、音楽 Can express likes, dislikes and return questions 興味のあること・ないことについて述べられるようになる					
4回目	L. 8 スポーツ Can ask for and give opinions 自分の意思を相手に伝えられるようになる					
5回目	L. 11, 12 ファッション Can ask about, describe and offer compliments about outfits ファッションについて話し、相手のファッションについて褒めることができるようになる					
6回目	L. 7, 13, 14 毎日の習慣 Can ask about and describe routines. Follow up questions 様々な表現を用いて、時間について説明できるようになる					
7回目	L. 19 & 20. 道順 Can ask about and describe locations. Can give directions and ask for clarification. 道順や行き方について尋ねられるようになる。					
8回目	L. 23, 21 買い物 Can ask about and describe frequency. Can ask about and give prices. 会話の中で、質問をし答えられるようになる料金について尋ね、説明できるようになる。代金の交渉ができるようになる。					
9回目	L. 28 味 Can ask about and describe food. 食べ物の味を表現できるようになる					
10回目	L. 29, 30 週末 Can talk and ask about past events. 週末や休暇の過ごし方について話せるようになる					
11回目	L.31 ニュース Can react to news. 自分の意見を伝える、また相手の意見にリアクションできるようになる					
12回目	L. 32. 未来 Can ask about and describe future plans. 旅行や夢など、未来のことについて述べられるようになる					
13回目	復習 Review of materials up to this point 授業内容の復習、試験の準備					
14回目	本試験 Semester test 本試験					
15回目	解説 Return marked test 試験の解説					
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ゲーム作品を体験し、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	Let's speak English					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
教科書 1 Speak NOW						

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)	クリエイティブワーク	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	Creative Work	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
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、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)	16回目	オリエンテーション／街にあるポスターを見つけに行く			
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)	17回目	講義:ポスターデザインについて／講義:問題点を見つけコンセプトを考える／見つけたポスターを検証する			
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)	18回目	グループワーク:クライアント、課題の情報を集め、問題点を見つける			
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	19回目	アメリカ研修期間 個人ワーク:コンセプトを考え、アイデアを出す(ラフスケッチを描く)			
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	20回目	個人ワーク:コンセプトを考え、アイデアを出す(ラフスケッチを描く)			
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)	21回目	実制作:アイデアをデータにする①			
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	22回目	実制作:アイデアをデータにする②			
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	23回目	実制作:アイデアをデータにする③～完成			
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)	24回目	講義:プレゼンテーション／学内プレゼンテーションのための資料作成ができるようになる(パワーポイント)			
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	25回目	学内プレゼンテーション			
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	26回目	修正、ブラッシュアップをする／実寸で作品を出力する／本プレゼンテーションのための資料を作成する(パワーポイント)			
12回目	ロゴデザインができるようになる-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-5)	27回目	一次審査:クライアントにパワーポイントを使いプレゼンをする(一次通過者はWE ARE OCAでプレゼンテーションをする)			
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	28回目	一次審査通過者発表／ブラッシュアップ／WE ARE OCAのためのパネルを制作することができるようになる			
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	29回目	日本語をロゴタイプにする-1／前期に描いたラフスケッチをデータ化する			
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	30回目	日本語をロゴタイプにする-2／完成／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、本授業における技術評価は、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)	イラストレーション (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)	120 8	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科					
【担当教員 実務者経験】						
大学院在学中より美術作家として活動しはじめ現在に至る。近年の主な展覧会に、2019年『MOTアニュアル2019 Echo after Echo: 仮の声、新しい影』(東京都現代美術館、東京)、2018年『20th DOMANI・明日展』(国立新美術館、東京)、2017年『ArtMeets04』(アーツ前橋 ギャラリー1、群馬)などがある。						
【授業の学習内容】						
実物のモチーフ、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】						
線による立体表現が(正確なパースペクティブで)できるようになり、多様なモノを描けるようになる。 対象を深く観察すること、イメージ力、リアリティのある表現をデッサン制作を通して学習する。						
授業計画・内容						
1回目	(タッチトレーニング)クロッキー、グラデーションで鉛筆の使い方を試してみる。	16回目	(デッサン)紙コップ 円柱の応用。上下の楕円の変化が理解できるようになる。			
2回目	(スケッチ)クラフトの紙袋を描けるようになる。	17回目	(デッサン)FIXの缶1 曲面のロゴがわかるようになる。			
3回目	(スケッチ)ゴムボール球を描いてみる ～曲線と使い方を考える～	18回目	(デッサン)FIXの缶2 前回の続きを描きあげる。			
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作れるようになる～	19回目	(トレース)部屋1 自分で撮影した室内写真をトレース。色鉛筆で正確に再現できるようになる。			
5回目	(写真を描く②)つづき 完成	20回目	(トレース)部屋2 前回の続き。			
6回目	(デッサン) 幾何形体 円錐と布を表現できるようになる	21回目	(トレース)部屋3 / (スケッチ)カバン1 部屋のトレースを完成させてカバンをスケッチ。			
7回目	(デッサン) 厚みのある本を描くことができるようになる	22回目	(スケッチ)大きなカバン2 モチーフを大きく見せるレイアウトが考えられるようになる。			
8回目	(デッサン) 紙コップを描くことができるようになる	23回目	(スケッチ)大きなカバン3 前回の続きを描きあげる。			
9回目	(デッサン)小型の生野菜 ～微妙な明暗の描き分けができるようになる～	24回目	(トレース)鳥or昆虫1 各自好きなモノを選び、写真になるべく忠実に描きあげる。			
10回目	(デッサン) ブラシのデッサン 夏休みの課題の説明	25回目	(トレース)鳥or昆虫2 前回の続きを描きあげる。			
11回目	(スケッチ) 人物 相モデルにて 夏休みの課題の講評	26回目	(合評)冬休みの課題 / (スケッチ)人物 色鉛筆で人物を描く。			
12回目	(スケッチ) 荒縄 モチーフが作る空間を考える	27回目	(デッサン)紙ふうせん 球の形の成り立ちが理解できるようになる。			
13回目	(デッサン) 幾何形体② 正六面体	28回目	(デッサン)金槌 素材の描きわけができるようになる。			
14回目	まとめ課題 壺の石膏を含む静物デッサンができるようになる	29回目	(デッサン)赤レンガ 基本形態を見直し、補色の使い方が考えられるようになる。			
15回目	まとめ課題 壺の石膏を含む静物デッサンができるようになる	30回目	(試験)手を描く。			
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	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】						
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						

科目名 (英)	アイデアテクニック (デザインシンキング)	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 後期
学科・コース	クリエイター科				4	
【担当教員、実務者経験】						
<p>大手自動車メーカーデザイン部勤務、デザイン事務所勤務を経て、2017年～インハウスデザイナー兼フリーランスデザイナーとして活動中。 専門領域はプロダクトデザイン。主な代表作は、アルファード(トヨタ自動車株式会社)、コムス(トヨタ車体株式会社)、ヘキサゴナイト(株式会社タミヤ)等、他多数。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>プロのクリエイターになるための第一歩として、デザインの現場で取り組まれているデザインシンキングの手法を学び習得する。 共感(Empathize)⇒問題定義(Define)⇒アイデア創出(Ideate)⇒プロトタイプング(Prototyping)⇒検証(Test)の5つのプロセスで展開し、これを繰り返すことにより身につける。</p>						
【到達目標】						
<ul style="list-style-type: none"> ・豊かな想像力や論理的思考を養い、短時間で多くのアイデアを創出できるようになる。 ・生み出したアイデアを客観的な視点で検証⇒ブラッシュアップできるようになり、独自性と実現性を高いレベルで兼ね備えた良い提案ができるようになる。 ・グループワークや発表の時間を通して、コミュニケーション力やプレゼンテーション力を養う。 						
授業計画・内容						
1回目	【オリエンテーション・課題①】 デザインシンキングの概要を知り、この授業でのゴールを理解する。 《個人ワーク》「使うと幸せになれるペン」を考え、説明図と共に自分の考えが発表できるようになる。					
2回目	【課題②】《個人ワーク》自分の好きなグラフィックデザインやイラストレーションを紹介し、それについて自分の考えが発表できるようになる。 影響を受けた作品などをピックアップし「なぜそれが好きか？どの部分に惹かれたか？自分ならこうする」などの意見を言えると好ましい。					
3回目	【課題③】《個人ワーク》「自分のトレードマーク」をデザインし、自分の考えが発表できるようになる。アイデア創作、着色					
4回目	【課題③】《個人ワーク》「自分のトレードマーク」をデザインし、自分の考えが発表できるようになる。発表、質疑応答					
5回目	【課題④】《個人⇒ペアワーク》「高校生向けのOCAの広告(ポスター)」をデザインし、自分達の考えが発表できるようになる。(A4サイズ) テーマ設定、レイアウト、キャッチコピー等、アイデア創作					
6回目	【課題④】《個人⇒ペアワーク》「高校生向けのOCAの広告(ポスター)」をデザインし、自分達の考えが発表できるようになる。(A4サイズ) ディスカッション、お互いの良い部分を融合⇒まとめる(アナログ・デジタルどちらでも可)					
7回目	【課題④】《個人⇒ペアワーク》「高校生向けのOCAの広告(ポスター)」をデザインし、自分達の考えが発表できるようになる。(A4サイズ) 発表、質疑応答、次回のインフォメーション					
8回目	【課題⑤】《個人⇒グループワーク》「社会問題を解決するアイデア」を話し合い、自分達の考えが発表できるようになる。 現状把握、解決策の模索(※A4用紙1枚にまとめる)					
9回目	【課題⑤】《個人⇒グループワーク》「社会問題を解決するアイデア」を話し合い、自分達の考えが発表できるようになる。 ディスカッション、アイデアのブラッシュアップ⇒まとめる(※A4用紙1～3枚)					
10回目	【課題⑤】《個人⇒グループワーク》「社会問題を解決するアイデア」を話し合い、自分達の考えが発表できるようになる。 発表、質疑応答、次回のインフォメーション					
11回目	【課題⑥】《個人orペアorグループワーク》コンペティションへの応募(各自、取り組みたいコンペティションを選ぶ)アイデア創作					
12回目	【課題⑥】《個人orペアorグループワーク》コンペティションへの応募(各自、取り組みたいコンペティションを選ぶ)アイデア創作					
13回目	【課題⑥】《個人orペアorグループワーク》コンペティションへの応募(各自、取り組みたいコンペティションを選ぶ)アイデアまとめ					
14回目	【課題⑥】《個人orペアorグループワーク》コンペティションへの応募(各自、取り組みたいコンペティションを選ぶ)校正					
15回目	【まとめ】 15週の振り返りとQ&Aを通して、デザインシンキングを深く理解し、到達目標を達成する。					
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。					
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)	グラフィックデザイン (タイポグラフィ) 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	ポスター制作：STEP①-1 全員同じパーツを使って、ポスターを完成(レイアウトの重要性を学ぶ) / オリエン・実習	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	ポスター制作：STEP①-2 全員同じパーツを使って、ポスターを完成(レイアウトの重要性を学ぶ) / 実習	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	ポスター制作：STEP①-3 全員同じパーツを使って、ポスターを完成(レイアウトの重要性を学ぶ) / 実習	18回目	タイポグラフィの制作 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	ポスター制作：STEP②-1 自分の好きなデザインを真似してポスターを完成(オリジナリティの重要性を学ぶ) / オリエン・プレゼン	19回目	ピクトグラムの制作 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	ポスター制作：STEP②-2 自分の好きなデザインを真似してポスターを完成(オリジナリティの重要性を学ぶ) / 実習	20回目	タイポグラフィの制作 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の制作ができるようになる			
6回目	ポスター制作：STEP②-3 自分の好きなデザインを真似してポスターを完成(オリジナリティの重要性を学ぶ) / 実習	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	ポスター制作：STEP②-4 自分の好きなデザインを真似してポスターを完成(オリジナリティの重要性を学ぶ) / 実習	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	ポスター制作：STEP③-1 テーマに沿ったポスターを完成(オリジナリティを創造することを学ぶ) / オリエン・実習	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	ポスター制作：STEP③-2 テーマに沿ったポスターを完成(オリジナリティを創造することを学ぶ) / 実習	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	ポスター制作：STEP③-3 テーマに沿ったポスターを完成(オリジナリティを創造することを学ぶ) / 実習	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	ポートフォリオについてのオリエン・準備(レイアウト・ページ構成・ページフォーマットの重要性を理解する)	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	ポートフォリオ制作(表紙デザイン・使用する紙の選択の重要性を理解する)	27回目	アプリケーションの制作 トランプ・ユニフォームを作ることができる			
13回目	ポートフォリオ制作①(Illustratorを使用したレイアウト・編集作業ができるようになる①)	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	ポートフォリオ制作②(Illustratorを使用したレイアウト・編集作業ができるようになる②)	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	ポートフォリオのブラッシュアップ(10月の合同企業作品審査会で提出用の仕上げ)	30回目	通年のタイポグラフィ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)	映像制作 Film Making	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	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【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】						
After Effectsを使用して合成の技術を向上。 2Dグラフィックス、実写映像などの複数の素材を合わせ1つに合成するコンポジットの制作を学習する。						
【到達目標】						
グリーンバックを使用した撮影方法と共に、パーツを1から作る工程など、 実際の映像など合成することで1つの映像として仕上げていくので、映像制作の上での世界観を広げ身に着けることを目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) コンポジットとは何か?を理解する。撮影機材、方法を学ぶ	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	(基本操作の習得①) グリーンバックでの撮影、合成する上で必要な「抜く」作業ができるようになる	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	(基本操作の習得②) コンポジット基礎、重ね合わせる素材作成、AfterEffectsの基礎操作を整理しながら、合成する素材を作れるようになる	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	(基本操作の習得③) コンポジット基礎、撮影した素材と組み合わせる素材を合成できるようになる	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	(基本操作の習得④) コンポジット基礎、2Dグラフィックス、フロー、反射、影のつけ方、陰影のつけ方を覚えることで立体的な表現ができるようになる	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	(グループワーク①-①) コンポジットするために欠かせない共同作業に対する理解を深め、撮影できるようになる	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	(グループワーク①-②) 必要な合成用素材作りができるようになる	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、プレビューすることができる			
8回目	(グループワーク①-③) 仕上げ(コンポジット)ができるようになる	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	(基本操作の習得⑤) カメラ機材の違いで合成するエッジがどのように変わるのかを学ぶ、作品作りの際のような素材が必要になるかを知れる	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	(基本操作の習得⑤) コンポジット基礎、光の表現を作成し、背景や飾りの表現を合成できるようになる	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	(演習課題、グループワーク2-①) テーマを元に映像作成ができるようになる	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	(演習課題、グループワーク2-②) チームごとの撮影、必要な素材作り、BGM/SE選曲	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	(演習課題、グループワーク2-③) 必要な合成用素材作りができるようになる	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	(演習課題、グループワーク2-④) 必要な合成用素材作りができるようになる	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	(演習課題、グループワーク2-⑤) 仕上げ(コンポジット)ができるようになる	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 (演技表現)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	Acting Expression	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】						
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をはじめ、紙やホワイトボードはもちろん、様々な物を使い表現力をつけていく。						
【到達目標】						
まずは、簡単な説明や物事をしっかりと伝えるなどのトーク力の基礎をつける。						
授業計画・内容						
1回目	発想基礎 1 簡単な連想ゲームから、発想力・想像力を養うコツを習得する	16回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 1 (トークテーマの決定から台本制作ができるようになる)			
2回目	発想基礎 2 発想をパターン化していくコツを習得する	17回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 2 (台本の読み込み～リハーサル)			
3回目	基礎表現 1 文字の表現・言葉の表現を体験し少しでも表現力を上げる	18回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 3 (撮影)			
4回目	基礎表現 2 感情の表現を楽しみながら学ぶ	19回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 4 (違うテーマで台本制作ができるようになる)			
5回目	基礎表現 3 演劇のセリフを体験し表現を深く学ぶ	20回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 5 (台本の読み込み～リハーサル)			
6回目	トーク基礎 1 簡単な日常会話を聞きやすいトークに変える方法を学ぶ	21回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 6 (撮影)			
7回目	トーク基礎 2 話し方の方程式を習得する	22回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 7 (流行りもの紹介編・企画～台本制作)			
8回目	トーク基礎 3 さまざまな国をPRし、PR力をつけ、地理にも詳しくなる	23回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 8 (リハーサル)			
9回目	トーク基礎 4 さまざまな果物をPRし、PR力をつけ、健康にも気をつけられるようになる	24回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 9 (撮影)			
10回目	トーク基礎 5 私の応援歌を発表し、人に薦める事によりプレゼン意識を学ぶ	25回目	youtubeチャンネル制作に向けてのトーク基礎 10 (制作動画のチェック)			
11回目	トーク基礎 6 すべらない話を体験し「話し上手とは？」を学ぶ	26回目	youtubeチャンネル制作に向けての基礎表現 ロケ体験			
12回目	バラエティー番組体験 1 クイズヘキサゴンを体験し緊張感の中での発想やヒラメキに対応する力をつける	27回目	youtubeチャンネル制作に向けての基礎表現 ロケの素材を使ってチャンネル制作			
13回目	バラエティー番組体験 2 チーム対抗ゲームでYouTubeっぽい動画の制作を学ぶ	28回目	youtubeチャンネル制作に向けての基礎表現 ロケの素材を使ってチャンネル制作			
14回目	バラエティー番組体験 3 アメーサー！の様なYouTubeチャンネルをやってみてチャンネル制作を学ぶ	29回目	youtubeチャンネル制作に向けての基礎表現 制作動画のチェック			
15回目	バラエティー番組体験 4 ナカイの窓の様なPRトーク番組をやってみてチャンネル制作を学ぶ	30回目	1年の総括をトークで振り返る			
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(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	とにかく、自分が自分をたのしむこと！！					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具・ノート						

科目名 (英)	コンピューターデザイン (コンピューターデザイン) 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、ロート製菓、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ぐさんの「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的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+マッシュロチャレンジ>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ぶ。	16回目	<ミニポートフォリオを作ろう1>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を学ぶ。カット・定規などの使い方を学ぶ。				
2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。	17回目	<ミニポートフォリオを作ろう2>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を学ぶ。カット・定規などの使い方を学ぶ。				
3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ぶ。(1年生のおさらい)	18回目	<あなたのパッケージ> 自分自身が大量生産される商品になるとすれば、一体何になりますか？ 自分自身をブランディングしてみることで客観視を養います。				
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	パッケージデザインのすべての要素が入ります。まず自分は何なのかを考えてください。食品？電化製品？お菓子？化粧品？価格は？etc...				
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	自分のセールスポイントは何なのかを自問自答してください、これからのあなたの人生において何を武器にして生きていくのかを考えましょう。				
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。企画のトータルプロデュース能力を養う。	21回目	その武器は、長い時間をかけてでも最高の武器にする必要があります。それが見つかればいいですね。4週で制作。				
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	<VRテーマパークのブランディング> グループワーク				
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	チーム制作で新しいVRテーマパークの収益化を目指します。3週で制作、プレゼンテーションまで行っていただきます。				
9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。	24回目	チームビルディングの難しさを経験します。ただし作業はフルにあります。企画・ネーミング・場所設定・スタッフの制服やキャラクターなど				
10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。問題を自分で見つけて解決策を考える。	25回目	入場料や年間予算、年間入場者数の予測など経済面も考えてみましょう。世の中の仕事には金額にしてどれくらいの責任がかかっているのかを理解しましょう。				
11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。グループワークの楽しさと難しさを体験する。	26回目	プレゼンテーション				
12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。	27回目	<テーマに基づいて可視化作品を制作> テーマはみんなて決定します。4週で制作。				
13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。	28回目	テーマに基づき可視化できる作品を制作する。調査・分析・解体・再構築→可視化理解していると思込込込世の中の事象を、				
14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。	29回目	自分自身がいかにかに知らないかを体験し、研究、解体、再構築して元の形とは違う形で表現する。デザイン作業の「置き換え」にあたるものです。大切な要素のみを残して、				
15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こと。	30回目	それを再構築することで新たな姿が見えてくる。新しい形の「空」を、あなたなりの「色」を見せてください。制約の少ない仕事の組み立て方を体験する。				
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、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)	コンピューターグラフィックス (DTP)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
Desk Top Publishing		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科					
【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	(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、基本操作を学習	16回目	(演習課題 12ページ制作①) カレンダーのデザイン 表ツールを使った簡単な表組みの作り方を学ぶ。			
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学ぶ。	17回目	(演習課題 12ページ制作②) 自分で選んだ画像を配置し、レイアウトを完成して提出。			
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学ぶ。	18回目	(演習課題 4ページ制作①)グルメガイドのページのデザイン。			
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。	19回目	(演習課題 4ページ制作②)地図を作成して、レイアウトを完成させる。提出。			
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。	20回目	(演習課題 16ページ制作①)料理の冊子のデザイン 表紙、裏表紙、目次・奥付など、ページ物の約束事学ぶ。			
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	21回目	(演習課題 16ページ制作②)タブを使った簡単な表組みの作り方を復習する。マスターページを作り、中ページをデザインする。			
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。	22回目	(演習課題 16ページ制作③)表紙、扉、目次などのデザインをする。それぞれの役割を理解して、強弱のつけ方を学ぶ。			
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学ぶ。	23回目	(演習課題 16ページ制作④)印刷のための入稿準備、pdfの作成方法も学ぶ。全体のデザインを整えて完成する。提出。			
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。	24回目	(演習課題 5ページ制作①)PR誌のデザイン 切り抜きの商品写真を使った、カラフルで自由なデザインをする。			
10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学ぶ。	25回目	(演習課題 5ページ制作②)画像のクリッピング、文字・段落スタイル、ライブラリの設定方法を復習する。表紙のデザインをして、レイア			
11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、画像を配置する。	26回目	(演習課題 10ページ制作①) インテリアショップのカタログ制作。マスターページの使い方を復習する。			
12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する。	27回目	(演習課題 10ページ制作②)ガイド、マスターページの使い方を復習してマスターページを作る。			
13回目	(演習課題 雑誌 2ページ制作①)2色印刷のページ制作。特色の指定方法を学ぶ。	28回目	(演習課題 10ページ制作③)レイアウトを完成して提出。			
14回目	(演習課題 雑誌 2ページ制作①)全体のバランスを見て完成する。	29回目	(演習課題 2ページ制作①)価格表のデザイン 自動組版を体験する			
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、表紙の作り方を学ぶ。	30回目	(演習課題 2ページ制作②)レイアウトを完成して提出。			
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。 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)	クリエイティブワーク Creative Work	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】							
<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、㈱グランドマ。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】							
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】							
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。							
授業計画・内容							
1回目	(演習課題 12ページ制作①)カレンダーのデザイン 表ツールを使った簡単な表組みの作り方を学ぶ。★カレンダーに使う画像を12点、各自用意する。	16回目	オリエンテーション/講義:パッケージデザインについて/講義:問題点を見つけコンセプトを考える/課題商品の売り場を調査(スーパーやコンビニなど)				
2回目	(演習課題 12ページ制作②)自分で選んだ画像を配置し、レイアウトを完成して提出。	17回目	グループワーク:課題商品や競合商品の情報を集め、問題点を見つける				
3回目	(演習課題 4ページ制作①)グルメガイドのページのデザイン。★参考資料として地図のある店紹介のある雑誌を用意する。	18回目	グループワーク:課題商品や競合商品の情報を集め、問題点を見つける				
4回目	(演習課題 4ページ制作②)地図を作成して、レイアウトを完成させる。提出。	19回目	個人ワーク:コンセプトを考え、アイデアを出す、ラフスケッチを描く①				
5回目	(演習課題 16ページ制作①)料理の冊子のデザイン 表紙、裏表紙、目次・奥付など、ページ物の約束事学ぶ。★参考資料として、料理本を用意する。	20回目	個人ワーク:コンセプトを考え、アイデアを出す、ラフスケッチを描く②/中間審査用のパワーポイントを制作する				
6回目	(演習課題 16ページ制作②)①)タブを使った簡単な表組みの作り方を復習する。マスターページを作り、中ページをデザインする。	21回目	個人ワーク:コンセプトを考え、アイデアを出す、ラフスケッチを描く②/中間審査用のパワーポイントを制作する				
7回目	(演習課題 16ページ制作③)表紙、扉、目次などのデザインをする。それぞれの役割を理解して、強弱のつけ方を学ぶ。	22回目	中間審査:クライアントにプレゼンテーションする/審査内容に基づきアイデアを決める				
8回目	(演習課題 16ページ制作④)印刷のための入稿準備、pdfの作成方法も学ぶ。全体のデザインを整えて完成する。提出。	23回目	実制作:アイデアをデータにできるようになる①				
9回目	(演習課題 5ページ制作①)PR誌のデザイン 切り抜きの商品写真を使うと、カラフルで自由なデザインをする。★参考資料としてショップのPR誌を用意する。	24回目	実制作:アイデアをデータにできるようになる②				
10回目	(演習課題 5ページ制作②)画像のクリッピング、文字・段落スタイル、ライブラリの設定方法を復習する。表紙のデザインをして、レイアウトを完成する。提出。	25回目	実制作:アイデアをデータにできるようになる③				
11回目	(演習課題 10ページ制作①)オンラインショップのカatalog制作。マスターページの使い方を復習する。★参考資料としてインテリアや雑貨のショップのCatalogを用意する。	26回目	モックアップを制作する/一次審査のための資料作成ができるようになる				
12回目	(演習課題 10ページ制作②)ガイド、マスターページの使い方を復習してマスターページを作る。	27回目	一次審査(TCAにて)/WE AREのためのパネルを制作できるようになる				
13回目	(演習課題 10ページ制作③)レイアウトを完成して提出。	28回目	一次審査通過者発表/ブラッシュアップ①/WE ARE OCAのためのパネルを制作できるようになる				
14回目	(演習課題 2ページ制作①)価格表のデザイン 自動組版を体験する	29回目	ブラッシュアップをする②/WE ARE OCAのためのパネルを制作する③				
15回目	(演習課題 2ページ制作②)レイアウトを完成して提出。	30回目	最終プレゼンテーションを実施				
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)	アイデアテクニック (ポートフォリオ制作)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Portfolio	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】							
アートセンター卒業後アメリカでモーショングラフィックス関連の仕事を約10年間従事。その後帰国して、フリーのデザイナーを経て、現在HISでデザイン・動画の仕事を中心に							
【授業の学習内容】							
<p>持っている作品をより良いものに作り変えることと直接ポートフォリオの作品になるような課題を出し作品の数を増やしていく授業です。アドビのフォトショップ・イラストレーターを中心に教えて行きます。作品にどうやってクオリティを入れていくのかをより追求していく授業になります。</p>							
【到達目標】							
<p>年末にある作品展示会で恥をかかない程度に生徒全員をその位置に持って行く。編集のみならず、作った作品にデザインやコンセプト、もしくはターゲットに向けてなどを考えるように出来る授業を進めていきます。その過程で、イラストレーションの基礎、フォトショップの基礎、アフターエフェクトの応用を習得していきます。</p>							
授業計画・内容							
1回目	文字を使ってアニメーションを起こす。デザインを強調できるようになる	16回目	既存する企業ロゴをアニメーションで起こすためのストーリーボードのデザインができるようになる				
2回目	文字を使ったアニメーションの作品制作①	17回目	ストーリーボードのデザインを各々発表しコンセプトを説明していく。授業内でデザイン修正ができるようになる				
3回目	文字を使ったアニメーションの作品制作②	18回目	最終のデザイン完成予定日。この週を持ってデザインを完成させる				
4回目	アフターエフェクトの操作方法の習得とイラストレーションの基本操作ができるようになる	19回目	動画制作①3～5秒の動画制作ができるようになる				
5回目	ロウワーサード デザインされたアニメーションを使って名前を表示できるようにする	20回目	動画制作②3～6秒の動画制作ができるようになる				
6回目	イラストレーターを使って架空の会社のロゴを制作できるようにする	21回目	動画制作③3～7秒の動画制作ができるようになる				
7回目	イラストレーターを使って架空の会社のロゴを制作できるようにする	22回目	動画発表。3～8秒の動画制作ができるようになる				
8回目	作品提出 デザインの起こし方をそこに何を考えたのかななどを多面的に理解する事 形にする事でイラストレーターの基礎を学びます。	23回目	課題から出るアフターエフェクトの使用法を多義にわたって説明する。				
9回目	作ったロゴでアニメーションを起こす。	24回目	実践から学ぶアフターエフェクトの使い方を学ぶ				
10回目	アニメーションを含んだロゴの作品制作	25回目	実写グリーンスクリーンを使って、キャラクター(選手)紹介動画の作成。デザイン制作ができるようになる				
11回目	アニメーションを含んだロゴの作品制作	26回目	デザイン制作				
12回目	作品提出 アフターエフェクトの習得	27回目	ストーリーボード制作				
13回目	存在する会社のロゴでアニメーションを起こす。	28回目	最終動画制作①				
14回目	作品提出 アフターエフェクトの習得	29回目	最終動画制作②				
15回目	作品制作 アフターエフェクトの習得	30回目	制作した動画を発表する				
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30% 課題遂行能力65% 授業態度評価5% 課題遂行能力に関しては技術面や完成度などを加味しています。						
受講生への メッセージ	授業で習った事を必ずその日のうちにもう一度復習してもらいたいです。私の授業に関しては、課題遂行能力を一番に評価対象にしています。特にこの分野においては、これから在宅勤務なども認められていく分野だと思っています。途中に入る制作期間に関しては、在宅の方が捗ると言うのなら、出席を強要することはありません、ただその代わりに提出される作品は、それ相応のものを提出してもらいます。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							

科目名 (英)	撮影技法 (映像編集)	必修 選択	必須	年次	2	開講区分	前期
	Video Editing	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>映像作家 / TikToker(フォロワー17万人※3月時点) 2011年～2014年まで東映京都撮影所に在籍。その後、東京へ活動の場を移し様々な映画・ドラマ・MV・CMに演出部として参加。 2019年より独立し、WEB CMやミュージックビデオの監督、SNSマーケティング・プロデュースなどを手掛ける。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>映像編集の基本を学ぶため、技術と共に既存のメディア(映画・CM・ミュージックビデオなど)を参考にしながら、 企画から撮影・編集・仕上げ、及びYouTubeやTikTok等SNS別での拡散・マーケティング方法までを学び、編集の大切さを学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>SNS、企業案件などのアウトプットまでを見据えた編集技術・知識の基本を身につける。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【講義】各SNSアカウントを開設し、それぞれの特色を改めて考える						
2回目	【講義】2020年の映像界、TikTokやYouTube及び今後の映像業界を考える						
3回目	【実習】即興企画・撮影・編集①						
4回目	【実習】即興企画・撮影・編集②						
5回目	【講義】TikTokとYouTube、映画・CM・MVなどから撮影と編集を研究する						
6回目	【実習】集団制作の企画・プレゼン						
7回目	【実習】集団制作の撮影口						
8回目	【実習】集団制作の編集口						
9回目	【研究】SNSを最大限に活かすため工夫と映像技術						
10回目	【実習】即興企画・撮影・編集③						
11回目	【実習】即興企画・撮影・編集④						
12回目	【講義】映像制作での稼ぎ方2020						
13回目	【実習】撮影と編集①						
14回目	【実習】撮影と編集②						
15回目	【講義】前期のまとめ、後期の課題・目標設定						
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。 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)	撮影技法 (フोटグラフィ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	Photography	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120	開講区分
学科・コース	クリエイター科			8	通年	
【担当教員 実務者経験】						
<p>広告制作スタジオ勤務後、1991年コマーシャルスタジオ設立。広告写真全般の撮影制作を現在までを行う。クライアントは、インテリア建築関係、飲食料理関係、旅行観光業、ポートレート撮影が主である。作品は、年鑑日本の広告写真、APA展、JPS展、ポラロイド展、日本の風景写真展その他受賞歴多数。</p>						
【授業の学習内容】						
写真全般の知識を学び、デジタルカメラを使用した実習で技術力と表現力を高め、撮影作品制作を行う。						
【到達目標】						
カメラワークを習得し、幅広い表現方法ができるようになる。いろいろな課題に対応できるカメラワークをマスターする。学んだフォトテクニックでオリジナリティと創造性のある作品を制作できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	写真、カメラ、撮影の基礎を理解する。	16回目	基礎を応用して、主なフォトテクニックを習得する。			
2回目	カメラの基本操作ができるようになる。	17回目	校外実習で、モトーンの表現を習得する。			
3回目	基本フォーカスを理解し、操作ができるようになる。	18回目	レンズ交換、ピクチャースタイル、露出補正を習得する。			
4回目	基本レンズワークを理解し、操作ができるようになる。	19回目	校外実習で、動体予測、フレーミング、望遠レンズワークを習得する。			
5回目	感度、ホワイトバランス、ピクチャーコントロールの使い分けができるようになる。	20回目	流し撮りテクニックを習得する。			
6回目	撮影モード設定を理解し、シャッタースピードの使い分けができるようになる。	21回目	校外実習で、色彩表現、WB選択、色温度補正を習得する。			
7回目	撮影モード設定を理解し、絞りの使い分けができるようになる。	22回目	ズーミング、回転などのテクニックを習得する。			
8回目	基本機能の使い分けを理解し、使いこなせるようになる。	23回目	校外実習で、オリジナルプリント、作品表現を学ぶ。			
9回目	基本機能のバリエーションを使いこなせるようになる。	24回目	スタジオテクニックを使いライトペインティングを習得する。			
10回目	学習した写真撮影の基礎を使いこなし、セレクトや比較ができるようになる。	25回目	スタジオテクニックを使いライトペインティングを習得する。			
11回目	スタジオ撮影の基本を理解する。	26回目	広告写真制作、広告における写真の使い方と表現方法ができるようになる。			
12回目	スタジオ撮影の基本セッティングができるようになる。	27回目	広告写真制作、個性的な発想法でオリジナリティーあふれる作品作りができるようになる。			
13回目	スタジオ撮影の基本ライティングができるようになる。	28回目	写真集制作、写真作品のセレクトと構成ができるようになる。			
14回目	スタジオ撮影のライティングパターンを理解し、比較撮影できるようになる。	29回目	写真集制作、ポートフォリオに使用できる写真作品制作にする。			
15回目	写真撮影の基礎、カメラ操作の理解度確認テスト、写真の基本ポートフォリオを提出する。	30回目	テスト撮影でスタジオ実習のまとめ、物撮りが一人できるようになる。			
準備学習 時間外学習	基本テキストは理解しておく。					
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10%、技術評価40%(実習作品)					
受講生への メッセージ	楽しく学んで、楽しく写真撮影していきましょう。苦手なことも回数を重ねていくとできるようになるものです。積極的にチャレンジしていきましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
カメラ						

科目名 (英)	グラフィックデザイン Graphic 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	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	ポスター制作：STEP ①-1 全員同じパーツを使って、ポスターを完成(レイアウトの重要性を学ぶ) / オリエン・実習	16回目	オリエンテーション・ラフ案出し(クリスマス商戦を目的としたブックカバー・しおりのデザイン制作)			
2回目	ポスター制作：STEP ①-2 全員同じパーツを使って、ポスターを完成(レイアウトの重要性を学ぶ) / 実習	17回目	ラフ案決定～デザイン制作			
3回目	ポスター制作：STEP ①-3 全員同じパーツを使って、ポスターを完成(レイアウトの重要性を学ぶ) / 実習	18回目	デザイン制作～他サイズ展開			
4回目	ポスター制作：STEP ②-1 自分の好きなデザインを真似してポスターを完成(オリジナリティの重要性を学ぶ) / オリエン・プレゼン	19回目	ブックカバーデザインと連動したしおりのデザイン制作ができるようになる			
5回目	ポスター制作：STEP ②-2 自分の好きなデザインを真似してポスターを完成(オリジナリティの重要性を学ぶ) / 実習	20回目	完成(作品提出)・クラス内プレゼンテーション(1人:3～4分)			
6回目	ポスター制作：STEP ②-3 自分の好きなデザインを真似してポスターを完成(オリジナリティの重要性を学ぶ) / 実習	21回目	オリエンテーション・ラフ案出し(We are OCAに展示する自分パネル制作)			
7回目	ポスター制作：STEP ②-4 自分の好きなデザインを真似してポスターを完成(オリジナリティの重要性を学ぶ) / 実習	22回目	ラフ案決定～デザイン制作①			
8回目	ポスター制作：STEP ③-1 テーマに沿ったポスターを完成(オリジナリティを創造することを学ぶ) / オリエン・実習	23回目	デザイン制作②			
9回目	ポスター制作：STEP ③-2 テーマに沿ったポスターを完成(オリジナリティを創造することを学ぶ) / 実習	24回目	最終チェック・ブラッシュアップ			
10回目	ポスター制作：STEP ③-3 テーマに沿ったポスターを完成(オリジナリティを創造することを学ぶ) / 実習	25回目	完成(作品提出)・クラス内プレゼンテーション(1人:3～4分)			
11回目	ポートフォリオについてのオリエン・準備(レイアウト・ページ構成・ページフォーマットの重要性を理解する)	26回目	We are OCAに向けて:ポートフォリオの改善・ブラッシュアップ①			
12回目	ポートフォリオ制作(表紙デザイン・使用する紙の選択の重要性を理解する)	27回目	We are OCAに向けて:ポートフォリオの改善・ブラッシュアップ②			
13回目	ポートフォリオ制作①(Illustratorを使用してのレイアウト・編集作業ができるようになる①)	28回目	We are OCAに向けて:ポートフォリオの改善・ブラッシュアップ③			
14回目	ポートフォリオ制作②(Illustratorを使用してのレイアウト・編集作業ができるようになる②)	29回目	We are OCAで指摘されたポートフォリオの反省会・改善点の検証～ブラッシュアップ①			
15回目	ポートフォリオのブラッシュアップ(10月の合同企業作品審査会で提出用の仕上げ)	30回目	We are OCAで指摘されたポートフォリオの反省会・改善点の検証～ブラッシュアップ②			
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つてくること 					
【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)	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)	メディアデザイン (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)	コンセプトワーク concept work	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・専攻	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】 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を学ぶ	16回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作／ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする				
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を学ぶ	17回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作／ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする				
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を学ぶ	18回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作／ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする				
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	19回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作／ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする				
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	20回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作／ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする				
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	21回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作／ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする				
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	22回目	【グラフィックコンペ参加】IF DESIGN AWARD に提出するグラフィック作品制作				
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	23回目	【グラフィックコンペ参加】IF DESIGN AWARD に提出するグラフィック作品制作				
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	24回目	【グラフィックコンペ参加】IF DESIGN AWARD に提出するグラフィック作品制作				
10回目	【アパレルリーフレット制作3】素材を用いてアパレル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・文字組みを学ぶ	25回目	【誌面制作】映画パンフレット制作／指定した映画作品を見て、作品世界を紹介する複数ページにわたる映画パンフレット(小冊子)を制作する				
11回目	【アパレルリーフレット制作3】素材を用いてアパレル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・文字組みを学ぶ	26回目	【誌面制作】映画パンフレット制作／指定した映画作品を見て、作品世界を紹介する複数ページにわたる映画パンフレット(小冊子)を制作する				
12回目	【アパレルリーフレット制作3】素材を用いてアパレル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・文字組みを学ぶ	27回目	【誌面制作】映画パンフレット制作／指定した映画作品を見て、作品世界を紹介する複数ページにわたる映画パンフレット(小冊子)を制作する				
13回目	【ビジュアル制作1】WE ARE OGAビジュアル制作	28回目	【誌面制作】映画パンフレット制作／指定した映画作品を見て、作品世界を紹介する複数ページにわたる映画パンフレット(小冊子)を制作する				
14回目	【ビジュアル制作2】WE ARE OGAビジュアル制作	29回目	【誌面制作】映画パンフレット制作／指定した映画作品を見て、作品世界を紹介する複数ページにわたる映画パンフレット(小冊子)を制作する				
15回目	【ビジュアル制作3】WE ARE OGAビジュアル制作	30回目	【誌面制作】映画パンフレット制作／指定した映画作品を見て、作品世界を紹介する複数ページにわたる映画パンフレット(小冊子)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作成するので(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)	映像表現 (演技表現)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	Acting Expression	授業 形態	講義 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】						
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をはじめ、紙やホワイトボードはもちろん、様々な物を使い表現力をつけていく。						
【到達目標】						
まずは、簡単な説明や物事をしっかりと伝えるなどのトーク力の基礎をつける。						
授業計画・内容						
1回目	発想基礎 1 発想をパターン化していくことでオリジナルの感覚を習得する			16回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ1 ロケ撮影ができるようになる	
2回目	発想基礎 2 ロケ体験(コメント力、コメント要求力を学ぶ・できるようになる)			17回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ1 編集ができるようになる	
3回目	発想基礎 3 4コマ漫画体験で企画・構成を学ぶ			18回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ1 動画のチェックができるようになる	
4回目	発想基礎 4 ロケ体験(場所やお店や食べ物の紹介コメント、撮影ができるようになる)			19回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ2 ロケ撮影ができるようになる	
5回目	発想基礎 5 YouTube企画(自分のやりたいチャンネルを作ってみる)			20回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ2 編集ができるようになる	
6回目	トーク基礎 1 簡単な日常会話を聞きやすいトークに変える方法を学ぶ			21回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ2 動画のチェックができるようになる	
7回目	トーク基礎 2 ロケ体験(日常をテーマに撮影動画制作ができるようにする)			22回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ3 ロケ撮影ができるようになる	
8回目	トーク基礎 3 ささまざまな国をPR(撮影を含めPR力を上げる・学ぶ)			23回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ3 編集ができるようになる	
9回目	トーク基礎 4 ささまざまな果物をPR(撮影を含め、プレゼン力を上げる・学ぶ)			24回目	作品制作の為の表現素材を撮る シリーズ3 動画のチェックができるようになる	
10回目	トーク基礎 5 ロケ体験(私の応援歌に合う場所や素材を撮り、曲と素材が合う感覚やセンスを身につける)			25回目	これまでの素材・作品をまとめる	
11回目	トーク基礎 6 すべらない話(なにげない出来事も、話し方や見せ方で面白くなるということを学ぶ)			26回目	デモリール制作 1 素材集め～撮影	
12回目	トーク基礎 7 グループトーク(集団で作業する前に、ミーティングなどのグループで話す事に抵抗をなくす)			27回目	デモリール制作 2 素材集め～撮影	
13回目	トーク基礎 8 ロケ体験(グループでロケに向かい、集団行動、グループでの動画制作の楽しさを学ぶ)			28回目	デモリール制作 3 編集	
14回目	バラエティー番組体験 1 クイズヘキサゴン(撮影を含め、YouTubeチャンネルの制作を学ぶ)			29回目	デモリール制作 4 編集	
15回目	バラエティー番組体験 2 アメトーク!(撮影を含め、トーク系のYouTubeチャンネルの制作を学ぶ)			30回目	デモリールの完成からプレゼン練習	
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	とにかく、自分が自分をたのしむこと!!					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具・ノート						

科目名 (英)	コンピューターデザイン (コンピューター・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	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】							
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1(授業課題の理解)	16回目	アプリ用グラフィック実践(メッセージカードの写真用スタンプ) 趣旨・各解説・フラッシュアップ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・調べることの重要性を理解) / (実践的)技術コーナー	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) / (実践的)技術コーナー	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】既存アプリをレポート作成(企画整理力、客観的視点の訓練・体感することの重要性を理解)	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:オリエンター方向性を模索】業界動向 / 既存の注目アプリ紹介・webリサーチ / サムネイル書き出し / リサーチ力、発想法訓練	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】プレスト / アイデアフラッシュアップサムネイル書き出し / コンテンツ構築についての理解 / 技術コーナー	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 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・ビジュアル構築着手 / コンテンツ、ビジュアル構築の修練	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) / (実践的)技術コーナー	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・スタ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、フォトショッブ							

科目名 (英)	コンピューターグラフィックス (映像演出)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Film Production	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】							
2001年～2007年までチラシ広告やアニメの動画制作会社を経て、番組ディレクターとして関西テレビや読売テレビなどのバラエティ番組やニュース番組などを担当。2008年よりCMやWEB、店頭用PVなど様々な映像制作に携わり、プロデューサーから演出、撮影、編集まで手がける。							
映像全般のノウハウを学ぶと共に、動画編集における繋ぎを意識し早く編集が出来るようにする。 動画撮影からAdobe Premiereを使用した高度な映像編集の習得。 構成の重要性や映像と映像のつなぎ方やテロップの活用方法、音の使い方など、魅力的な映像づくりを学ぶ。							
【到達目標】							
編集作業におけるトータル時間を意識して映像を仕上げる。 基礎的な映像編集はもちろん、社会に出て、どんな映像のジャンルに催事しても通用するノウハウを身につける。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) これからやりたい仕事内容に沿って、個人個人に対応した映像制作技術のスキルアップ	16回目	動画制作に向けての企画 1 作品テーマから企画、ロケーション決定まで				
2回目	(演習課題) カメラで撮影した映像を編集する①(撮影～編集して仕上げる)	17回目	動画制作に向けての企画 2 作品テーマから企画、ロケーション決定まで				
3回目	(演習課題) カメラで撮影した映像を編集する②(撮影～編集して仕上げる)	18回目	動画制作に向けて 1 ロケ撮影				
4回目	(演習課題) カメラで撮影した映像を編集する③(撮影～編集して仕上げる)	19回目	動画制作に向けて 2 素材撮影				
5回目	上記、①～③の完成試写会とディスカッション	20回目	動画制作に向けての企画 パート2-1 作品テーマから企画、ロケーション決定まで				
6回目	(演習課題) 企画・構成を考えて、実際の仕事の流れに沿って撮影する①	21回目	動画制作に向けての企画 パート2-2 作品テーマから企画、ロケーション決定まで				
7回目	(演習課題) 企画・構成を考えて、実際の仕事の流れに沿って撮影する②	22回目	動画制作に向けて パート2-1 ロケ撮影				
8回目	(演習課題) カメラで撮影した映像を編集する①(撮影～編集して仕上げる)	23回目	動画制作に向けて パート2-2 素材撮影				
9回目	(演習課題) カメラで撮影した映像を編集する②(撮影～編集して仕上げる)	24回目	企業プロジェクトを中心に動画制作！！その1 企画案				
10回目	(演習課題) カメラで撮影した映像を編集する③(撮影～編集して仕上げる)	25回目	企業プロジェクトを中心に動画制作！！その2 絵コンテの制作				
11回目	上記、①～③の完成試写会とディスカッション	26回目	企業プロジェクトを中心に動画制作！！その3 撮影				
12回目	(演習課題) 撮影・編集応用編①	27回目	企業プロジェクトを中心に動画制作！！その4 素材撮影の続き				
13回目	(演習課題) 撮影・編集応用編②	28回目	企業プロジェクトを中心に動画制作！！その5 これまでの続き				
14回目	(演習課題) 撮影・編集応用編③	29回目	企業プロジェクトを中心に動画制作！！その6 完成からプレゼンまで				
15回目	(演習課題) 撮影・編集応用編④	30回目	企業プロジェクトを中心に動画制作！！ 完成した作品たちをまとめる				
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	"Youtube含め、映像制作は""映像のつなぎ"を意識することが重要です。 また様々な映像を見ることも大切ですが、自身の経験も活かされる職業なので全く違うジャンルの経験や体験もしてみましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具・ノート・USB							

科目名 (英)	クリエイティブワーク Creative work	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)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
2008年に大学在学中に広告代理店を起業。卒業後、映像の制作やIT系の分野にも進出。 現在は社長業の傍ら、YouTube系の映像のコンサルタントやドキュメンタリー制作、ドローン撮影などを行っている。						
【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活かして作品制作を行う。 いわゆる映像制作会社のスタッフを育成するのではなく、プロデュースマインドを伸ばして、様々な企業で活躍できるようになる。						
【到達目標】						
真似から学び、さらにもう一段階上げて、オリジナリティーを持つ。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション テレビ番組の企画はどうやって生まれるか?	16回目	映像制作①ができるようになる			
2回目	企画① コンセプトを持った音楽CD作成	17回目	プレゼンテーションの練習			
3回目	企画① プレゼン	18回目	映像制作②ができるようになる			
4回目	自己分析 自分の強み、得意なことなどを共有	19回目	映像制作③ができるようになる			
5回目	自分履歴書を作る	20回目	映像制作④ができるようになる			
6回目	企画② ニッチな企画の動画制作	21回目	作品鑑賞を実施し感性をやしなう			
7回目	企画② ニッチな企画の動画制作	22回目	ロケーション撮影ができるようになる			
8回目	企画② ニッチな企画の動画制作	23回目	ロケーション撮影(編集)ができるようになる			
9回目	映像鑑賞(様々な分野で活躍される本コース講師のおすすめ作品)	24回目	卒業制作①			
10回目	企画③ 他人のプレゼン資料を作る	25回目	卒業制作②			
11回目	企画③ 他人のプレゼン資料でプレゼンをする	26回目	卒業制作③			
12回目	現時点での機材、ソフトの復習。	27回目	卒業制作④			
13回目	課題 映像系のコンペ用作品制作	28回目	卒業制作⑤			
14回目	課題 映像系のコンペ用作品制作	29回目	学校のプロモーションビデオ制作①(2年生と合同)			
15回目	課題 映像系のコンペ用作品制作	30回目	学校のプロモーションビデオ制作②(2年生と合同)			
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】 □						
筆記用具・ノート・USB						

科目名 (英)	アイデアテクニック (広告概論) Advertisement Outline	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)	120 8		
【担当教員・実務者経験】							
<p>専門学校でマルチメディアについて学んだ後、2003年に株式会社 廣済堂にてDTP課の所属。QuarkXpressやInDesignを用いた組版を習得。2006年より株式会社 tenpolに所属し、Webデザイナーに転身。2009年より株式会社ファーストブランドに所属し、P&G、NHK、任天堂、積水ハウス、ロートなどナショナルクライアントのデジタル・マーケティング施策を中心に、Webデザイン、SNS企画／運用、動画制作、ポスターデザインなどのプランニングやディレクション、デザインなどを担当。</p>							
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> デジタル・マーケティングの基礎知識を学ぶ。 デジタル・マーケティングを展開する上で必要になるクリエイティブの作り方を学ぶ。 							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> マーケティング戦略を理解した上で、戦略をクリエイティブに落とし込める発想力・表現力の習得 業界で早期に戦力として活躍できるようになるための、デジタル・クリエイティブの基本的な知識と制作スキルの習得 							
授業計画・内容							
1回目	《講師自己紹介/クリエイティブ/グラフィック/デザイナーの仕事と密接な関係であることを学ぶ》	16回目	ソーシャルメディアが変えたもの インフルエンサーマーケティングについて学ぶ				
2回目	《デジタル・マーケティング概要》 マーケティングおよびデジタル・マーケティングの概要を学ぶ。	17回目	SNSの運用ができるようになる				
3回目	《競合分析》 対象を深く見つけ、思考することでできる競合分析を実践し、「競合」とは何かを学ぶ。	18回目	Youtubeと動画マーケティングについて知ることができる				
4回目	《ブランド》「ブランド」とは何かを学ぶ。マーケティングとブランディングの関係、両者の違いを具体例を元に分析し、理解する。	19回目	リフティング広告について知る				
5回目	《ブランド戦略》 AIDMA、AISAS、STP、4Pなどのフレームワークを学び、マーケティング・トレースで企業の戦略を分析する力をつける	20回目	バナーの歴史を知り、ディスプレイ広告の選択ができるようになる				
6回目	《デジタル・クリエイティブ制作①》「Catch」の役割を果たすための適切なバナーのデザイン・レイアウト・コミュニケーション設計を学ぶ	21回目	Facebook広告のデザインができるようになる				
7回目	《デジタル・クリエイティブ制作②》「Connect」の役割を果たすための適切なDM(HTMLメール)のデザイン・レイアウト・コミュニケーション設計を学ぶ	22回目	Facebook広告のデザインができるようになる				
8回目	《デジタル・クリエイティブ制作③》「Close」させるためのP2Pに沿ったLPの構成とコミュニケーション設計(CTAの作り方)を学ぶ	23回目	Twitter広告が活用できるようになる				
9回目	《デジタル・クリエイティブ制作④》「Connect」し「Close」させるための適切なLPのレイアウトとデザインを学ぶ。	24回目	Twitter広告が活用できるようになる				
10回目	《インフルエンサーマーケティング》インフルエンサー・マーケティング台頭の背景や、インフルエンサーを活用したマーケティングを学ぶ	25回目	データ分析の重要性を知り、正しいデータを選択できるようになる				
11回目	《SNSマーケティング》 デジタル・マーケティングにおける各SNSの有効な活用方法を学ぶ。	26回目	データ分析の重要性を知り、正しいデータを選択できるようになる				
12回目	《インターネット広告①》 UGCの創出を踏まえたTwitter広告の企画を考え、制作する。	27回目	自分ブランディングができるようになる				
13回目	《インターネット広告②》 Facebook/Instagram広告の特徴、クリエイティブの種類(広告メニュー)を学ぶ。	28回目	自分ブランディングができるようになる				
14回目	《インターネット広告③》 Twitter広告の特徴、クリエイティブの種類(広告メニュー)、効果的な使い方を学ぶ。	29回目	自分ブランディングができるようになる				
15回目	《インターネット広告④》 UGCの創出を踏まえたTwitter広告の企画を考え、制作する。	30回目	発表と講評				
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)	撮影技法 (映像編集)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Video Production)	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】							
2011年～2014年まで東映京都撮影所に在籍。その後、東京へ活動の場を移し様々な映画・ドラマ・MV・CMに演出部として参加。 2019年より独立し、WEB CMやミュージックビデオの監督、SNSマーケティングプロデュースなどを手掛ける。							
【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	【講義】各自卒業までの1年間の課題・目標を考え、それに到達する具体的な案を俯瞰して考える	16回目	【研究】2019年前半で話題になった映像を振り返り、流行や傾向を考察				
2回目	【講義】2020年の映像界、TikTokやYouTube及び今後の映像業界を考える	17回目	【実習】ミュージックビデオ制作①楽曲から映像を組み立てる				
3回目	【講義】企業案件での企画力を既存のCM作品などから学ぶ	18回目	【実習】ミュージックビデオ制作②映像撮影・制作				
4回目	【実習】即興企画・撮影・編集	19回目	【実習】ミュージックビデオ制作③編集				
5回目	【講義】TikTokとYouTube、映画・CM・MVなどから撮影と編集を研究する	20回目	【研究】映像制作の現場で活かす技術				
6回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集①	21回目	【研究】映像業界の変革期の今を考える				
7回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集②	22回目	【実習】流行の機材・撮影方法から編集①				
8回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集③	23回目	【実習】流行の機材・撮影方法から編集②				
9回目	【研究】SNSを最大限に活かすため工夫と映像技術	24回目	【研究】5Gの到来から映像業界に起こることは何か				
10回目	【講義】映像制作での稼ぎ方2020	25回目	【研究】各SNSの成長の歴史から考察する未来				
11回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練①	26回目	【実習】映像制作実習①企画				
12回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練②	27回目	【実習】映像制作実習②撮影				
13回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練③	28回目	【実習】映像制作実習③編集□				
14回目	【講義】あらゆる映像作品・アートの見方を知る	29回目	【実習】映像制作実習④編集・完成□				
15回目	【講義】前期のまとめ、夏季休暇や後期・卒業までの目標の再設定	30回目	【実習】映像制作実習⑤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)	グラフィックデザイン Graphic design	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)	120 8		
【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"> ●就職に向けて、さらにポートフォリオのクオリティを上げることで、就職活動におけるポートフォリオの重要性を学ぶことができる。 ●パンフレット制作はゼロからスタート。より実践的な進行を体感してもらう。また仮想印刷入稿を目標にし全員が完全入稿データの作成までを学ぶことができる。 							
【到達目標】							
<p>様々なページ物における表紙の重要性や印刷の知識を学ぶことができる。 更にページネーションの重要性やその設計図に沿った部品作り、取材のアポの取り方、取材・原稿アップ～制作・入稿データ作成まで、より現場に近いスケジュール感で進行し、実践レベルの緊張を持って進行してもらうことで、スケジュールングの大切さを学ぶことができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	ポートフォリオの向上(紙の役割の重要性を学ぶ)	16回目	オリエンテーション・ラフ案出し(クリスマス商戦を目的としたブックカバー・しおりのデザイン制作)				
2回目	ポートフォリオの向上(表紙の重要性を学ぶ)	17回目	ラフ案決定～デザイン制作				
3回目	ポートフォリオの向上(表紙加工で特殊な表現での制作を学ぶ)	18回目	デザイン制作～他サイズ展開				
4回目	ポートフォリオのブラッシュアップ(合同企業作品審査会で提出用の仕上げ)	19回目	ブックカバーデザインと連動したしおりのデザイン制作				
5回目	最終的なブラッシュアップ	20回目	完成(作品提出)・クラス内プレゼンテーション(1人:3～4分)				
6回目	最終的なブラッシュアップ(製本技術の向上)	21回目	オリエンテーション・ラフ案出し(We are OCAに展示する自分パネル制作)				
7回目	ページネーションの構成(ページネーションの重要性を学ぶ)	22回目	ラフ案決定～デザイン制作①				
8回目	取材の段取り(構成する上で必要なものをピックアップ・アポ取りなどの進行を学ぶ)	23回目	デザイン制作②				
9回目	タイトルロゴの作成(手に取ってもらうためには?を念頭に置き、タイトルロゴの重症性を学ぶ)	24回目	最終チェック・ブラッシュアップ				
10回目	中面の制作(美しいレイアウトは何かを考える)	25回目	完成(作品提出)・クラス内プレゼンテーション(1人:3～4分)				
11回目	中面の制作(美しいレイアウトは何かを考える)	26回目	We are OCAに向けて:ポートフォリオの改善・ブラッシュアップ①				
12回目	イラストマップ(マップの表現方法・種類を学ぶ)	27回目	We are OCAに向けて:ポートフォリオの改善・ブラッシュアップ②				
13回目	イラストマップ(先週に引き続きの制作)	28回目	We are OCAに向けて:ポートフォリオの改善・ブラッシュアップ③				
14回目	ブラッシュアップ(より高い完成度をを目指す)	29回目	We are OCAで指摘されたポートフォリオの反省会・改善点の検証～ブラッシュアップ①				
15回目	仕上がった作品を持って全員で品評会・投票	30回目	We are OCAで指摘されたポートフォリオの反省会・改善点の検証～ブラッシュアップ②				
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	アイデア出しから、完成までのスケジュールを自分で逆算して立て、それに沿って進行してもらいます。3年生という最終学年ですので、より実践に近い流れで作品制作を行います。業界に出ればオーソドックスな仕事の流れですから、「締め切りを守る」「最後までこだわった作品である」という当たり前のことをきっちり行ってもらえます。仕事を依頼するという気持ちで、厳しく判断させていただきます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
バックアップ用USB・その都度、個々の際作物に対して必要なもの							

科目名 (英)	映像制作 Video production	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)	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) コンポジットとは何か?を理解する。撮影機材、方法を学ぶ	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	(基本操作の習得①) グリーンバックでの撮影、合成する上で必要な「抜く」作業を学ぶ	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	(基本操作の習得②) コンポジット基礎、撮影した素材と組み合わせる素材を合成できるようになる	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	(基本操作の習得③) カメラ機材の使いで合成するエフェクトのよに変わるのかを学ぶ、作品作りの際どのような素材が必要になるかを知る	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	(基本操作の習得④) コンポジット基礎、2Dグラフィックス、クロー、反射、影のつけ方、陰影のつけ方を覚えることで立体的な表現ができるようになる	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	(基本操作の習得⑤) コンポジット基礎、光の表現を作成し合成、ファンタジーな世界観を表現できるようになる	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	(基本操作の習得⑥) コンポジット基礎、リボンアニメーションを組み合わせた合成、ファンタジーな世界観を表現できるようになる	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	(基本操作の習得⑦) 3Dオブジェクトを使用した合成①、3Dオブジェクトを合成することで立体的な表現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	(基本操作の習得⑧) 3Dオブジェクトを使用した合成②、3Dオブジェクトを合成することで立体的な表現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	(基本操作の習得⑨) コンポジット基礎、自然の表現を作成し合成、ファンタジーな世界観を表現できるようになる	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	(演習課題) テーマを元にストーリーを作り、合成を使用した映像制作	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	(演習課題) 必要な素材を撮影、BGM/SE選曲	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	(演習課題) 必要な合成用素材作り	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) 必要な合成用素材作り	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) 仕上げ(コンポジット)、合評	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)	メディアデザイン (Web制作)	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							
【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	オリエンテーション:前期の復習・WEBプログラミングについて理解する				
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	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				
3回目	デザインワーク:adobeXDについて基本を確認し理解する	18回目	パララックス制作練習:パララックス機能について実装演習をし習得する				
4回目	デザインワーク:adobeXDについて活用方法を習得する	19回目	パララックス制作練習:パララックス機能について実装演習をし習得する				
5回目	PHPプログラミングについての基本を確認し理解する	20回目	パララックスサイト制作練習:パララックスの機能を使ったサイトの制作練習をし習得する				
6回目	PHP練習:メールフォームを作成し理解する	21回目	パララックスサイト制作練習:パララックスの機能を使ったサイトの制作練習をし習得する				
7回目	PHP練習:メールフォームの応用練習をし複合的な利用方法を習得する	22回目	パララックスサイト制作練習:パララックスの機能を使ったサイトの制作練習をし習得する				
8回目	PHP練習:WordPressについて基本を確認し理解する	23回目	CSS復習:CSSアニメーションを作成練習し習得する				
9回目	PHP練習:WordPressについて利用方法を習得する	24回目	CSS復習:CSSアニメーションを作成練習し習得する				
10回目	PHP練習:WordPressについて利用方法を習得する	25回目	JavaScript復習:ボタンアクションを作成練習し習得する				
11回目	制作実習:フレームワークの活用について理解する	26回目	JavaScript復習:ボタンアクションを作成練習し習得する				
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	Jquery復習:スクロールアクションを作成練習し習得する				
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	WordPressについて:WordPressについて仕組み利用方法を理解する				
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	WordPress制作練習:WordPressについてデータアップ方法を練習し習得する				
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	WordPress制作練習:WordPressについてテーマの利用を練習し習得する				
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	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)	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)	120	開講区分 通年
学科・専攻	クリエイター科				8	
【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・映画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】						
二年生時よりも全体のブランディング等を見据えた総合的なデザイン制作を進め、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指す						
授業計画・内容						
1回目	自己紹介【ファッションビル広告ポスター1】夏と冬(クリスマス or 正月)期の2種のシーズン広告ポスター&コピーの制作	16回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作/ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする			
2回目	【ファッションビル広告ポスター2】夏と冬(クリスマス or 正月)期の2種のシーズン広告ポスター&コピーの制作	17回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作/ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする			
3回目	【ファッションビル広告ポスター3】夏と冬(クリスマス or 正月)期の2種のシーズン広告ポスター&コピーの制作	18回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作/ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする			
4回目	【ファッションビル広告ポスター4】夏と冬(クリスマス or 正月)期の2種のシーズン広告ポスター&コピーの制作	19回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作/ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする			
5回目	【ファッションビル広告ポスター5】夏と冬(クリスマス or 正月)期の2種のシーズン広告ポスター&コピーの制作	20回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作/ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする			
6回目	【ファッションビル広告ポスター6】夏と冬(クリスマス or 正月)期の2種のシーズン広告ポスター&コピーの制作	21回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作/ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする			
7回目	【ファッションビル広告ポスター7】夏と冬(クリスマス or 正月)期の2種のシーズン広告ポスター&コピーの制作	22回目	【パッケージ制作】お菓子のパッケージデザイン制作/ベースとなる箱形はこちらで複数用意し、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクする			
8回目	【音楽フェスグッズデザイン1】音楽フェスのロゴ&グッズを複数デザイン(Tシャツ他複数点予定)	23回目	【CDジャケット制作】アーティストの音源を聞いて音をビジュアルで表現し、CD盤面・歌詞ブックレットを含むパッケージとしてのCDジャケットを制作する			
9回目	【音楽フェスグッズデザイン2】音楽フェスのロゴ&グッズを複数デザイン(Tシャツ他複数点予定)	24回目	【CDジャケット制作】アーティストの音源を聞いて音をビジュアルで表現し、CD盤面・歌詞ブックレットを含むパッケージとしてのCDジャケットを制作する			
10回目	【音楽フェスグッズデザイン3】音楽フェスのロゴ&グッズを複数デザイン(Tシャツ他複数点予定)	25回目	【CDジャケット制作】アーティストの音源を聞いて音をビジュアルで表現し、CD盤面・歌詞ブックレットを含むパッケージとしてのCDジャケットを制作する			
11回目	【音楽フェスグッズデザイン4】音楽フェスのロゴ&グッズを複数デザイン(Tシャツ他複数点予定)	26回目	【CDジャケット制作】アーティストの音源を聞いて音をビジュアルで表現し、CD盤面・歌詞ブックレットを含むパッケージとしてのCDジャケットを制作する			
12回目	【音楽フェスグッズデザイン5】音楽フェスのロゴ&グッズを複数デザイン(Tシャツ他複数点予定)	27回目	【CDジャケット制作】アーティストの音源を聞いて音をビジュアルで表現し、CD盤面・歌詞ブックレットを含むパッケージとしてのCDジャケットを制作する			
13回目	【音楽フェスグッズデザイン6】音楽フェスのロゴ&グッズを複数デザイン(Tシャツ他複数点予定)	28回目	【CDジャケット制作】アーティストの音源を聞いて音をビジュアルで表現し、CD盤面・歌詞ブックレットを含むパッケージとしてのCDジャケットを制作する			
14回目	【音楽フェスグッズデザイン7】音楽フェスのロゴ&グッズを複数デザイン(Tシャツ他複数点予定)	29回目	【CDジャケット制作】アーティストの音源を聞いて音をビジュアルで表現し、CD盤面・歌詞ブックレットを含むパッケージとしてのCDジャケットを制作する			
15回目	【音楽フェスグッズデザイン8】音楽フェスのロゴ&グッズを複数デザイン(Tシャツ他複数点予定)	30回目	【CDジャケット制作】アーティストの音源を聞いて音をビジュアルで表現し、CD盤面・歌詞ブックレットを含むパッケージとしてのCDジャケットを制作する			
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	就職活動優先なので全体的に少し余裕を持った授業スケジュールになっています。 生徒の制作進行状況によっては【ファッションビル広告ポスター】の授業期間を少し伸ばすかもしれません。					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具・ノート・USB						

科目名 (英)	演技表現 Acting expression	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)	120 8		
【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】							
筆記用具・ノート							

科目名 (英)	撮影技法 (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】							
映像作家 / TikToker(フォロワー17万人※3月時点) 2011年～2014年まで東映京都撮影所に在籍。その後、東京へ活動の場を移し様々な映画・ドラマ・MV・CMに演出部として参加。 2019年より独立し、WEB CMやミュージックビデオの監督、SNSマーケティング・プロデュースなどを手掛ける。							
【授業の学習内容】							
映像編集の基本を学ぶため、技術と共に既存のメディア(映画・CM・ミュージックビデオなど)を参考にしながら、 企画から撮影・編集・仕上げ、及びYouTubeやTikTok等SNS別での拡散・マーケティング方法までを学び、編集の大切さを学ぶ。							
【到達目標】							
SNS、企業案件などのアウトプットまでを見据えた編集技術・知識の基本を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	【実習】超・自己紹介を通して自分とお互いを見つめ直す	16回目	【研究】2019年前半で話題になった映像を振り返り、流行や傾向を考察				
2回目	【講義】2020年の映像界、TikTokやYouTube及び今後の映像業界を考える	17回目	【実習】ミュージックビデオ制作①楽曲から映像を組み立てる				
3回目	【実習】機材の選び方と編集のスタイルの選択肢①	18回目	【実習】ミュージックビデオ制作②映像撮影・制作				
4回目	【実習】機材の選び方と編集のスタイルの選択肢②	19回目	【実習】ミュージックビデオ制作③編集				
5回目	【講義】TikTokとYouTube、映画・CM・MVなどから撮影と編集を研究する	20回目	【研究】映像制作の現場で活かす技術				
6回目	【実習】ミュージックビデオ風撮影実習①	21回目	【研究】映像業界の変革期の今を考える				
7回目	【実習】ミュージックビデオ風撮影実習②口	22回目	【実習】流行の機材・撮影方法から編集①				
8回目	【研究】SNSを最大限に活かすため工夫と映像技術	23回目	【実習】流行の機材・撮影方法から編集②				
9回目	【実習】VR映像の体験・撮影①	24回目	【研究】5Gの到来から映像業界に起こることは何か				
10回目	【実習】VR映像の体験・撮影②	25回目	【研究】各SNSの成長の歴史から考察する未来				
11回目	【研究】バズった作品から考える2020年のバズり動画考察	26回目	【実習】映像制作実習①企画				
12回目	【講義】映像制作での稼ぎ方2020	27回目	【実習】映像制作実習②撮影				
13回目	【実習】企画・撮影・編集まとめ①	28回目	【実習】映像制作実習③編集口				
14回目	【実習】企画・撮影・編集まとめ②	29回目	【実習】映像制作実習④編集・完成口				
15回目	【講義】前期のまとめ、後期の課題・目標設定	30回目	【実習】映像制作実習⑤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							