

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム) (Career program)	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	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期後期
【担当教員、実務者経験】						
【授業の学習内容】						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 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。						
【到達目標】						
キャリアスキルと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。						
＜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付き、実践できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓) これらの意味と重要性を身に付ける	16回目	ホスピタリティ 授業① ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける			
2回目	I Tリテラシー I Tリテラシーの必要性と変化している社会情勢について学び、活用できるようになる	17回目	ホスピタリティ 授業② ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける			
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる	18回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業① 第1章。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付ける			
4回目	習慣 自分の習慣を見直し、よい習慣をつくることができるようになる	19回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業② 第2章。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			
5回目	コミュニケーションゲーム① 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	20回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業③ 第3章。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			
6回目	コミュニケーションゲーム② 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	21回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業④ 第4章。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			
7回目	特性を知る① 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心して安全なクラスづくりと自己理解	22回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業⑤ 理解度テスト			
8回目	特性を知る② 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心して安全なクラスづくりと自己理解	23回目	プレゼンテーション力① 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。			
9回目	プレゼンテーション① プレゼンテーションとは何か知り、プレゼンテーションの必要性ややり方を習得する	24回目	プレゼンテーション力② 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	プレゼンテーション② テーマに沿ったプレゼンテーションができるようになる。クラスメイトのプレゼンテーションを聞き、評価できるようになる	25回目	業界・卒業生特別講義② 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる			
11回目	職業観 業界・職業のこと理解し、将来の目標設定ができるようになる	26回目	制作展準備① 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何を必要とする必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる			
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる	27回目	制作展準備② 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何を必要とする必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる			
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく	28回目	制作展準備③ 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何を必要とする必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる			
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける	29回目	制作展の振り返り 制作展についてどのように感じたのか、他の学年や学科の作品を見てどうだったかなど、グループで話し、考えや感想を共有する			
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける	30回目	2年生に向けて 各自、1年間を振り返り、2年生での目標設定・スケジュール管理を行う			
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。クラスメイトとのコミュニケーションを通して、キャリアスキルを身につけましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
CSU検定授業テキスト						

科目名 (英)	コンピューターデザイン (イラストワーク) Computer design	必修 選択	必須	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】						
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						
【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【係到性の達把目握標】～ 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】						
「礼儀両道」「守破離」を提唱し、将来に向け、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る。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、能動的に学ぶ姿勢と自ら実践できる習慣を身につける。技術面ではPによるラフスケッチやイラストレーションの技法を学ぶ。ペンタブレットになれることでスピーディーかつ効果的な表現が可能であることを体験する。						
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。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/日々への興味の持ち方、モチベーション(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親取・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親取・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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
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)	コンピューターグラフィックス (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。これらの内容は前期始まってほぼ全ての授業に直結する内容でかつ、プロの現場では当たり前のように使用している機材、アプリになります。焦らずゆっくりでもいいので確実に習得していきます。							
【到達目標】							
前期は集中授業からの流れで「Adobe Illustrator」の理解度を深め、「Adobe Photoshop」の技術も併せて習得します。また「Adobe Illustrator」と「Adobe Photoshop」の特性を深く知り、2つのアプリの連携なども習得していきます。							
授業計画・内容							
1回目	Illustrator/パスの練習(既存のロゴマーク・キャラクターのトレース)ベジェ曲線に強くなりペンツールの使い方を強化します	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/パスの練習(地図のトレース)状況に併せて図形ツールやペンツールを使えるようになる	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/フォントの理解度を深める(既存の雑誌表紙のトレース)フォントの設定を学ぶ	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/ライブトレース・ライブペイントについて学び使えるようになる	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	Photoshop/レイヤー・チャンネル・パスを理解し使い分けられるようになる	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	Photoshop/パスについて深く理解する(切り抜き画像のイラストレーターとの連携を学ぶ)	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	Photoshop/色調補正について学び使い分けられるようになる	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/様々な選択範囲を学び使えるようになる①	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/様々な選択範囲を学び使えるようになる②	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/画像の修正・加工について学ぶ	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/様々なレタッチ・加工ができるようになる①	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/様々なレタッチ・加工ができるようになる②	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/様々なレタッチ・加工ができるようになる③	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	Photoshop/様々なレタッチ・加工ができるようになる④	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	Photoshop/様々なレタッチ・加工ができるようになる⑤	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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
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 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】						
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 ビジュア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。色彩士検定受検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	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 No.4 直線・円の構成 【目標】デザインを分析し観ることができる	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】五感で感じる、暖色系寒色系【課題】No.3 トーン表制作 No.4 直線・円の構成【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【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【目標】混色により自由に色をつくる事ができる	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【目標】混色により自由に色をつくる事ができる	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【目標】明度差によりコントラストのある表現ができる	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【目標】明度差によりコントラストのある表現ができる	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			
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 【目標】シャドウシリーズと補色による配色ができる	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			
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 【目標】シャドウシリーズと補色による配色ができる	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 【目標】シャドウシリーズと補色による配色ができる	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【目標】カラーカンパが制作できる	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【目標】カラーカンパが制作できる	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【目標】カラーカンパが制作できる	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	前期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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
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)	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	講義 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】						
1994年から約30年、広告に関する映像制作を中心に活動。プロデューサーを本業としながらディレクションを担当することもあり、幅広い対応力とネットワークを持つ。担当クライアントはSHARP、docomo、くら寿司など。						
【授業の学習内容】 基礎知識と意味を理解してもらい、将来どんな職についてもいち早く対応できるよう、座学と実習授業で「企画と構成」に重きをおき、発想力や表現力を養う。						
【到達目標】 座学と実習を通じて撮影・編集における基礎知識を身につけた上で、素人とプロの違いである、どう撮影しよう仕上げるか？を考える事が出来るようにすることで、一歩プロの道へ踏み出してもらう。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション①)動画制作における仕組み・現状を理解出来るようになる	16回目	(プレゼンカの習得②)企画を再度見直し修正・改善し、プレゼンが出来るようになる			
2回目	(オリエンテーション②)自己紹介VTR撮影で現状の表現力を記録することで実状が理解出来るようになる	17回目	(実制作①)撮影			
3回目	(基礎の習得①)撮影機材を用い構図や仕組み考え方を理解出来るようになる	18回目	(実制作①)編集			
4回目	(基礎の習得②)広告系動画の企画の概念を理解出来るようになる	19回目				
5回目	(基礎の習得③)YouTubeの企画の概念を理解出来るようになる	20回目	(制作発表)完成試写及び相互評価を行うことで、現状の認識と問題点の理解出来るようになる			
6回目	(基礎の習得④)発声・話し方、順序などを理解出来るようになる	21回目	(実制作②)企画構成			
7回目	(基礎のまとめ)今までの知識を踏まえ、実際に企画出来るようになる	22回目	(実制作②)プレゼン			
8回目	(テスト実習:準備)自己紹介VTRの構成を制作する	23回目	(実制作②)企画修正			
9回目	(テスト実習①)自己紹介VTRの企画のプレゼンを行う	24回目	(実制作②)プレゼン及び撮影準備			
10回目	(テスト実習②)自己紹介VTRの制作を行う	25回目	(実制作②)撮影			
11回目		26回目	(実制作②)編集			
12回目	2回目で撮影したものと今回のを比較し、相互評出来るようになる	27回目				
13回目	(企画)実制作に向け、各自企画を考え立案出来るようになる	28回目	(テスト実習)企画～完成試写までの感想を述べ相互評価出来るようになる			
14回目		29回目	(総論)入学当初からの成長度・課題を認識出来るようになる			
15回目	(プレゼンカの習得①)制作するものの企画を発表出来るようになる	30回目	次年度及び将来へ向けた座談会を行い制作意欲の向上につなげる			
準備学習 時間外学習	好きな動画を観て「なぜ好きなのか?」、好きではない動画を観て「なぜ好きでないのか?」など理由を探る。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
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	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】						
美術作家。シルクスクリーン、印刷技法を用いた美術作品を制作、関西を中心にグループ展、個展にて作品発表。						
【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】						
デザインの実践に活かせる基本的なデッサン力を身につける(多様なモノ、立体物や空間を自由に表現するための描画力を身につける。)						
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 ～鉛筆の使い方を理解する～	16回目	(スケッチ)鉛筆を使いこなす ～鉛筆の濃さ、タッチを使い分けられるようになる～			
2回目	(デッサン)光と影/球体 ～基本の球体を描けるようになる～	17回目	(デッサン)水の入った瓶を描く① ～重なったモチーフを観察し描けるようになる～			
3回目	(デッサン)光と影/立方体 ～基本の立方体を描けるようになる～	18回目	(デッサン)水の入った瓶を描く② ～重なったモチーフを観察し描けるようになる～			
4回目	(デッサン)楕円/紙コップを描く ～基本の楕円を描けるようになる～	19回目	(デッサン)花を描く① ～植物の構造、成り立ちを観察して描けるようになる～			
5回目	(デッサン)モチーフと観察/スプーンを描く① ～モチーフを観察して描けるようになる～	20回目	(デッサン)花を描く② ～植物の構造、成り立ちを観察して描けるようになる～			
6回目	(デッサン)モチーフと観察/スプーンを描く② ～モチーフを観察して描けるようになる～	21回目	(デッサン)金属を描く① ～光の反射、映り込みを理解する～			
7回目	(デッサン)モチーフと観察/自分の手を描く① ～モチーフを観察して描けるようになる～	22回目	(デッサン)金属を描く② ～光の反射、映り込みを理解する～			
8回目	(デッサン)モチーフと観察/自分の手を描く② ～モチーフを観察して描けるようになる～	23回目	(デッサン)石膏像を面取りで描く① ～顔の成り立ちを面を理解する～			
9回目	(デッサン)布を描く ～モチーフを観察して描けるようになる～	24回目	(デッサン)石膏像を面取りで描く② ～顔の成り立ちを面を理解する～			
10回目	(デッサン)ガラス、瓶を描く① ～光の反射、ハイライトについて理解をする～	25回目	(デッサン)石膏像を描く① ～顔の成り立ちを観察して描けるようになる～			
11回目	(デッサン)ガラス、瓶を描く② ～光の反射、ハイライトについて理解をする～	26回目	(デッサン)石膏像を描く② ～顔の成り立ちを観察して描けるようになる～			
12回目	(デッサン)複数モチーフ① ～モチーフの計り方、空間を理解する～	27回目	(デッサン)複数モチーフ① ～包まれた状態のモチーフを描く～			
13回目	(デッサン)複数モチーフ② ～モチーフの計り方、空間を理解する～	28回目	(デッサン)複数モチーフ② ～包まれた状態のモチーフを描く～			
14回目	(デッサン)複数モチーフ① ～絵の構図を考えてモチーフを組めるようになる～	29回目	(デッサン)複数モチーフ① ～異なった素材を描き分けられるようになる～			
15回目	【試験】(デッサン)複数モチーフ② ～絵の構図を考えてモチーフを組めるようになる～	30回目	【試験】(デッサン)複数モチーフ② ～異なった素材を描き分けられるようになる～			
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	デッサンの上達には実際にたくさん描くこと、そしてモチーフを良く見て考え、観察力を高めることが大切です。実習を通してデッサンの技術を習得していきましょう！					
【使用教科書・教材・参考書】						
学校指定のケント紙使用。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	
	Design thinking	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】						
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。						
【授業の学習内容】						
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。						
【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	【課題①】 デザインシンキングの概要に触れ、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】 デザインシンキングの5つのプロセスを理解する。 《個人ワーク》テーマに添って、短時間で100のアイデアを出せるようになる。					
3回目	【課題③】 《個人ワーク》100のアイデアを出し、ベストな解決策を見つけることができるようになる。※テーマ当日発表					
4回目	【課題④】 《グループワーク》100のアイデアを出し、ディスカッションを通して、ベストな解決策を見つけることができるようになる。※テーマ当日発表					
5回目	4回目：現状把握・共感、問題定義、解決策 5回目：創造、(試作、検証)、まとめ					
6回目	【課題⑤】 《個人ワーク》「自分のシンボルマーク」をデザインし、自分が考えた良いアイデアを発表できるようになる。					
7回目	6回目：アイデア創作、チェック					
8回目	7回目：修正、着色(アナログ・デジタルどちらでも可) 8回目：発表、質疑応答、次回のインフォメーション					
9回目	【課題⑥】 《グループワーク》「OCAのイメージキャラクター」を考え、自分達が考えた良いアイデアを発表できるようになる。					
10回目	9回目：現状把握、コンセプト立案、アイデアスケッチ					
11回目	10回目：チェック、ブラッシュアップ、完成 11回目：発表、質疑応答、次回のインフォメーション					
12回目	【課題⑦】 《グループワーク》「社会問題を解決するアイデア」について話し合い、自分達が考えた良いアイデアを発表できるようになる。					
13回目	12回目：現状把握、コンセプト立案、アイデアディスカッション					
14回目	13回目：チェック、ブラッシュアップ、完成 14回目：発表、質疑応答、次回のインフォメーション					
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	モノコトを客観的に観て、「自分ならこうする」という考えを常に意識してみてください。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	まずは楽しむこと。自分の夢の実現に向けてワクワクしながら学んでゆきましょう。 半年間どうぞよろしく願いいたします。					
【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】						
<p>・京都大学 物質-統合システム拠点 Institute for Integrated Cell-Material Sciences, Kyoto University (iCeMS) 勤務後、incomings 設立(デザイン事務所)代 ・展覧会: 神戸アートビジュアル2001(神戸アートビレッジセンター)・パブリックコレクション: 町田市立国際版画美術館、京都造形芸術大学・デザインワーク: mobile biz suite (ITCネットワーク株式会社) ロゴマーク、大井浩明 チェンパロ・リサイタル「Baroco-Baroque-Barock」ポスター・フライヤー、原田力男・没後10周年追悼演奏会 ポスター・フライヤー、OIST Mini-Symposium The 16th International Membrane Research Forum ポスター・フライヤー(沖縄科学技術大学院大学)、HYOGO PAINT アートディレクション(企画、ロゴマーク、パッケージデザイン等)・建築 設計 デザイン: G氏邸 共同設計、施工 日暮手傳舎・カバーイラスト: Trends in Biochemical Sciences (TIBS) November, 2011 Volume 37, Issue 11 など</p>						
【授業の学習内容】						
<p>タイポグラフィの基礎を学ぶことによって、伝統的な書式のルールとモダンデザインの考え方の接合点を学び、グラフィックデザインにおける情報の整理・階層分けの方法など視認性・可読性を考慮した文字組み・レイアウトを学習する。 また、アルファベットの成り立ち、書体デザインの基本構造を理解し、可読性に必要な要素や視認性や美しさにつながる統一された構造を考えロゴマークなどの応用表現へのフィードバックを学習する。</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>授業紹介、タイポグラフィの役割、文字とモダンデザインの関係の説明から本授業のおおまかな内容を理解する。	16回目	<ミニポートフォリオを作る1>カンフ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。カッター・定規などの使い方を学ぶ。			
2回目	文字のスペーシング、書体のコピーを使用して文字のスペーシングができるようになる。	17回目	<ミニポートフォリオを作る2>カンフ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。カッター・定規などの使い方を学ぶ。			
3回目	書体の種類を理解する①	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	書体の種類を理解する②	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	タイポグラフィルールを理解する。①	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	タイポグラフィルールを理解する。②	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。それが見つければいいですね。4週で制作。			
7回目	タイポグラフィルールを理解する。③	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	和文と欧文の文字組を理解できるようになる。	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	文字とレイアウト黄金比、白銀比、規格サイズなどの分割方法とタイポグラフィの関係を理解し、伝統的な形式を考慮したレイアウトができるようになる。	24回目	チームビルディングの難しさと楽しさを経験します。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	デザインされていないフライヤーをリデザインできるようになる。①	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	デザインされていないフライヤーをリデザインできるようになる。②	26回目	プレゼンテーション			
12回目	カリグラフィ(イタリック体、アンシャル体) カリグラフィペンを使用し、アルファベットの A-Z(アンシャル体)、a-z、アラビア数字(イタリック体)が書けるようになる。	27回目	<テーマに基づいて可視化作品を制作>テーマはみんな決定します。4週で制作。			
13回目	アルファベットを幾何学的な形態に分解する。アルファベットの A-Z、a-z を垂直線・水平線・45°線・1/4円弧に分解し、幾何学的な形態に分解できるようになる。	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いつている世の中の事象を、			
14回目	統一ルールによるアルファベットの設計: 幾何学的にデザインされたアルファベットによるロゴマークを分析し、ルールに沿って自分の名前アルファベットをつくる。ロゴマークを模倣し、タイトル文字やロゴマークの設計の考え方を学び、オリジナルのロゴマークをつくれるようになる。①	29回目	自分自身がいかにかに知らないかを経験し、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	統一ルールによるアルファベットの設計: 幾何学的にデザインされたアルファベットによるロゴマークを分析し、ルールに沿って自分の名前アルファベットをつくる。ロゴマークを模倣し、タイトル文字やロゴマークの設計の考え方を学び、オリジナルのロゴマークをつくれるようになる。②	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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	<ul style="list-style-type: none"> ● 毎回配布するテキストは小さく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】						
<ul style="list-style-type: none"> ● 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)・カ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)	プレゼンテーション (映像制作) Film Making	必修 選択	必修 選択	年次	1	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_実務者経歴】							
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) 編集のワークフローを理解する	16回目	(基本操作の復習)「Adobe Premiere」設定から編集、書き出しまでの理解度を確認する				
2回目	(基本操作の習得 1)「Adobe Premiere」編集② カット編集が出来るようになる	17回目	(基本操作の習得 9)「Adobe Premiere」編集⑧ 明るさ、色合いの調整が出来るようになる				
3回目	(基本操作の習得 2)「Adobe Premiere」編集① 編集設定から書き出し、保存が出来るようになる	18回目	(実践課題 3) Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集				
4回目	(基本操作の習得 3) 撮影の基本(カメラの使い方)撮影アングルを理解する	19回目	自分で考えた構成の映像制作が出来るようになる				
5回目	(基本操作の習得 4)「Adobe Premiere」編集③ テロップの入れ方を理解し、タイムラインに並べられるようになる	20回目	(基本操作の習得 10)「Adobe Premiere」編集⑨ グリーンバック合成が出来るようになる				
6回目	(基本操作の習得 5)「Adobe Premiere」編集④ SE、BGMの扱い方や曲の編集が出来るようになる	21回目	(実践課題 4) 合成映像制作 撮影～編集				
7回目	(実践課題 1) 自己紹介映像制作 撮影～編集	22回目	自分で考えた素材を撮影し、合成が出来るようになる				
8回目	まずは自分を伝える演出表現ができるようになる	23回目	(実践課題 5) MV 映像制作 撮影～編集				
9回目	(基本操作の習得 6)「Adobe Premiere」編集⑤ キーフレームを使用した編集が出来るようになる	24回目	楽曲が持っている世界を映像にすることが出来るようになる				
10回目	(基本操作の習得 7)「Adobe Premiere」編集⑥ オリジナルテロップのテンプレート保存が出来るようになる	25回目	(実践課題 6) Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集				
11回目	(基本操作の習得 8)「Adobe Premiere」編集⑦ エフェクト、トランジションを理解し、編集が出来るようになる	26回目	自分で考えた構成の映像制作が出来るようになる				
12回目	(実践課題 2) グループワーク映像制作 撮影～編集	27回目	(編集基礎 番外編)編集ソフトを学ぶ 「DaVinci Resolve」カラーグレーディングを理解する				
13回目		28回目					
14回目		29回目					
15回目		30回目					
準備学習 時間外学習	各々のチャンネルでこういった動画を出していくべきかを研究し、まずは実践(編集)してみる。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
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。 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 Media design	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】						
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、花王等						
【授業の学習内容】 「AdobePremiere」「AdobeAfterEffects」等動画ソフトと平行し、IllustratorとPhotoshopのスキルも身につける。 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】 Adobeソフトの連携を駆使し、インターネット媒体に向けた動画や自身の表現したい映像の方向性を明確にする。 本授業終了時には、撮影から映像のコンポジットまで一人で完遂できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(基本操作の習得) AdobeAfterEffectsの基本概要を理解し、画面の操作、ファイルの作成保存ができるようになる。	16回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、企画の立案ができるようになる			
2回目	(基本操作の習得) テキスト・グラフィックアニメーションによりAfterEffectsの操作に慣れる。	17回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、文字が持つ体積量を理解出来るようになる			
3回目	(基本操作の習得) AfterEffectsのカラーグレーディング、レイアウトについて学び、映像に適切な処理ができるようになる。	18回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、企画を実際にデザインに落とし込むことが出来るようになる			
4回目	(演習課題) Aiで制作したビジュアルをAfterEffectsで実際に動かす。高度なキーフレームの制御ができるようになる。	19回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、AfterEffectsのカメラ機能を深く理解することが出来るようになる			
5回目	(基本操作の習得) 回転や透明度をエクスポジションで制御し、プログラム機能を使えるようになる。	20回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、Youtube広告に流れてくるPR映像を見ることで、事例を理解し自身の作品に取り入れることができるようになる			
6回目	(基本操作の習得) 3DレイヤーによってAfterEffectsでカメラ機能を扱えるようになる	21回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、実務で使えるAfterEffectsのプリセットを取り入れることでクオリティの向上につながる			
7回目	(演習課題) アイデアの出し方を学ぶ。インプットとアウトプットについて学び、絵コンテで表現できるようになる。	22回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、レンダー機能でCinema4Dを使用し、3D文字を制作することが出来るようになる			
8回目	(演習課題) 文字をバラバラに動かすインフォグラフィック制作をする。文字アニメーションの表現幅を増やせるようになる。	23回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、いろんな文字のアニメーション方法を学ぶことで表現の幅を広げることが出来るようになる			
9回目	(演習課題) トラックマットを解説。ロゴアニメーション制作の表現幅を広げることが出来るようになる	24回目	(演習課題) 架空のメーカーのPR映像制作、発表と総評をし改善点を次に活かすことが出来るようになる			
10回目	(演習課題) 四季の映像制作。絵コンテとテーマをもとに、資料を集めてアーカイブ・リサーチスキルを身につける。	25回目	(演習課題) CinematicVideo制作、タイムリマップ機能とエフェクトを使い様々なトランジションを扱えるようになる			
11回目	(演習課題) 四季の映像制作。季節ごとの色温度を理解出来るようになる。	26回目	(演習課題) CinematicVideo制作、シェイプレイヤーを実写素材に落とし込むことでカメトラッキングを使用出来るようになる			
12回目	(演習課題) 四季の映像制作。Photoshopで切り抜いた画像をAfterEffectsで使用する。Adobeソフトの連携を深く理解出来るようになる。	27回目	(演習課題) CinematicVideo制作、インサートや寄り引きのカメラ撮影テクニックを使用し素材を撮影する			
13回目	(演習課題) 四季の映像制作。光と影の表現が出来るようになる。	28回目	(演習課題) CinematicVideo制作、シネスコ比率の作品を紹介し使用されている技術を解説。表現の引き出しを増やすことが出来るようになる			
14回目	(演習課題) 四季の映像制作。奥行きをつけて立体感を出すことが出来るようになる	29回目	(演習課題) CinematicVideo提出、総評をし改善点を次に活かすことが出来るようになる			
15回目	(演習課題) 四季の映像総評。改善点を見つけ次に活かすことが出来るようになる	30回目				
準備学習 時間外学習	既存の多くのジャンルの作品を見て、どのような技術が使用されているか関心しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
受講生への メッセージ						
【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 (映像編集)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
	Movie 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_実務者経歴】							
<p>映像作家 / 映画感想TikToker(フォロワー44万人) 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の演出、映画文化の存続・新たな映画発信をテーマに活動。</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。 ※授業内容は状況により前後・変更の可能性あり</p>							
【到達目標】							
各動画プラットフォームへ最低でも一週間に一作品アップする企画力・撮影手順・編集スピード・拡散力を得る。							
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し、得意分野を可視化する。	16回目	【目標決定】前期を終えて、後期で何を習得したいのかを話し合う				
2回目	【講義】2021年の映像界、TikTokやYouTube及び今後の映像業界を考え知識を得る。	17回目	【講義・実習】即興企画・撮影①自分の未開拓ジャンルに挑戦し、新たなスタイルの発見や気づきを得られるようになる。				
3回目	【実習】機材の選び方と編集のスタイルの選択肢① 数ある機材の中から自分に合った機材を知ることができるようになる。	18回目	【講義・実習】即興企画・撮影②自分の未開拓ジャンルに挑戦し、新たなスタイルの発見や気づきを得られるようになる。				
4回目	【実習】機材の選び方と編集のスタイルの選択肢② 数ある機材の中から自分に合った機材を実際使用し、使えるようになる。	19回目	【講義】映画研究・批評① 映画・映像作品を観る力を得ることができるようになる。				
5回目	【講義】TikTokとYouTube、映画・CM・MVなどから撮影と編集を研究し知識を得ることができるようになる。	20回目	【講義・実習】各SNSの編集テンポ SNSごとのコンテキストを掴み、応用力を身につけることができる。				
6回目	【実習】撮影実習①自分の範囲外にも挑戦し、新しい自分を知ることができるようになる。	21回目	【講義・実習】CM模写①企業案件に向けて色んなCMやPVの企画・撮影を模写をして、プロの視点や演出に気づくことができるようになる。				
7回目	【実習】撮影実習②自分の範囲外にも挑戦し、新しい自分を知ることができるようになる。	22回目	【講義・実習】CM模写②企業案件に向けて色んなCMやPVの企画・撮影を模写をして、プロの視点や演出に気づくことができるようになる。				
8回目	【研究】SNSを最大限に活かすため工夫と映像技術知識を得ることができるようになる。	23回目	【講義・実習】CM模写③企業案件に向けて色んなCMやPVの企画・撮影を模写をして、プロの視点や演出に気づくことができるようになる。				
9回目	【実習】VR映像の体験・撮影①次世代の映像技術を知ることができるようになる。	24回目	【講義】映画研究・批評② 映画・映像作品を観る力を得ることができるようになる。				
10回目	【実習】VR映像の体験・撮影②次世代の映像技術を使うことができるようになる。	25回目	【実習】グリーンバックの可能性を広げ、色んな使い方をすることができる。				
11回目	【研究】バズった作品から考える2021年のバズり動画考察。思考力と企画力を深めることができるようになる。	26回目	【講義・実習】即興企画・撮影③自分の未開拓ジャンルに挑戦し、1年間で得た知識と技術の再確認をする。				
12回目	【講義】映像制作での稼ぎ方2021。映像界の多様性を知り、広告収入以外の収益などを知ることができるようになる。	27回目	【講義・実習】即興企画・撮影④自分の未開拓ジャンルに挑戦し、1年間で得た知識と技術の再確認をする。				
13回目	【実習】企画・撮影・編集まとめ①前期の総合力を確かめ、確認する。	28回目	【講義・実習】YouTubeとTikTokの2大動画サービスの次を考える				
14回目	【実習】企画・撮影・編集まとめ②前期のまとめ。総括し、自分の活動に活かせるようになる。	29回目	【講義・実習】YouTuber研究「なぜあの人はバズっているのか？」				
15回目	【講義】前期のまとめ、後期の課題・目標設定	30回目	【講義】最後に				
準備学習 時間外学習	YouTube、TikTokのインストール、及び日常から視聴すること						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	流行・情報の消費スピードが早い世界なので、1ヶ月前の知識はあまり必要ありません。 僕より今のことを知ってるはずなので、今のことを僕に色々教えてください。						
【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・実務者経歴】						
1995年、株式会社 関西芸術座 演技部入団。2012年、株式会社Office Pinecone取締役就任。現在も劇団員として舞台を中心にTVやラジオ等での俳優活動のほか、脚本・脚色、講師業、市民演劇・市民ミュージカルの製作に携わるなど様々な活動する。						
【授業の学習内容】						
演劇的手法(シアターゲーム・ロールプレイ・グループディスカッション・グループワーク・スピーチ等)を用い、「表現力の基礎」となる想像力・創造力・自信・言語力・協調性を学ぶ。様々な文章やセリフに触れ言葉＝トーク力をUPし、短いシーンや作品を作り発表することでイメージネーション、プレゼン・企画力の大切さを学習する。テキストや資料は主に紙媒体のものを都度配布する。						
【到達目標】						
豊かな発想力を身につけ、それらをリサーチ・構成する力を培い、アウトプットすることを恐れずトークや作品として発信できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション)「演じること」「表現すること」について解説。イメージをふくらませ自己紹介出来るようになる。	16回目	今週の気になる話題スピーチ。グループでディスカッションし構成をまとめ、トークできるようになる。			
2回目	「声と言葉」が与える影響について解説し、発声・滑舌の訓練方法を学ぶ。癖や苦手な発音など、自己分析できるようになる。	17回目	5(10)分間パワースピーチ① 発想力を培いテーマを決めずしゃべりきれるようになる。			
3回目	抑揚やアクセントを学ぶ。喜怒哀楽などの感情を乗せてしゃべれるようになる。	18回目	5(10)分間パワースピーチ② 集中力を高め、熱弁を振るい、イメージをふくらませ話しきれる力がつくようになる。			
4回目	(グループワーク)全員でストーリー作り。恐れずアウトプット出来るようになる。	19回目	作品を演じる① 普段使わない言葉の台詞・文章を経験し、語彙力の必要性を知る。			
5回目	短いシーンの台詞をしゃべる① 自分の考えで声を出し会話出来るようになる。	20回目	作品を演じる② 相手との関係性の中で生まれる感情を表現できるようになる。			
6回目	短いシーンの台詞をしゃべる② 設定・背景を考え客観的視点を学び、深い発想が出来るようになる。	21回目	作品を演じる③ 発表。思い切りよく感情を出せるようになる。			
7回目	短いシーンの台詞をしゃべる③ チームで物語の続きを考え、協同して意見をまとめることが出来るようになる。	22回目	MC体験 MCとゲストになり会話をはずませるコツを学ぶ。			
8回目	今週の気になる話題スピーチ。リサーチ力・構成・プレゼン力を高める大切さを学ぶ。イメージをふくらませトークが出来るようになる。	23回目	ラジオ企画 内容を組み立てBGMを選び、話せるようになる。			
9回目	小作品を演じる① 意味内容を理解する。役柄による自分のやるべきことを求められている物は何かをつかめるようになる。	24回目	you tuber企画 ラジオ企画よりもさらに視覚的な要素についても考えられるようになる。			
10回目	小作品を演じる② テンションの重要性について学び、それが視聴者に与える影響を知る。	25回目	オリジナル作品作り① グループに分かれてテーマや形態などを話し合い、企画できるようになる。			
11回目	(グループワーク)画期的な新製品のCMを多角的に考え、チーム各人の得意分野と活かす方を知る。	26回目	オリジナル作品作り② 合意形成したものを台本という形に落とし込むことが出来るようになる。			
12回目	台本作成の重要性と組み立て方を解説し、短いトーク台本を作成できるようになる。	27回目	オリジナル作品作り③ 演出・監督・ディレクションなどについて学び、よりクリエイティブな思考が出来るようになる。			
13回目	台本を用い創作する① トーク・プレゼン・演劇など、テーマに沿った台本を作成できるようになる。	28回目	オリジナル作品作り④ 音響(BGM)と視覚的要素の重要性を学び理解する。			
14回目	台本を用い創作する② 創作した台本を用いて発表(プレゼン)出来るようになる。	29回目	オリジナル作品作り⑤ より「伝える」には何が必要か、表現を高める方法について探求できるようになる。			
15回目	台本を用い創作する③ グループで創作し発表する。各チームの表現の違いを客観視し、評価出来るようになる。	30回目	オリジナル作品作り⑥ 各チーム発表し、表現の可能性について考察できるようになる。			
準備学習 時間外学習	言語力の強化のためになるべくたくさんさんの文字を読むこと。日常のいろんなシーンで感情の動きを意識すること。また、視野を広く持ち、探究心を常に忘れずにいること。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
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)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅠ)	必修 選択	必須 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅰ)	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】							
2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年より日本の中学校や家庭教師などで主に基礎英語の英語教授経験がある。 現在は日本語、ベトナム語教室の運営も行っている。							
【授業の学習内容】							
ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。							
【到達目標】							
よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。							
授業計画・内容							
1回目	Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ	16回目	「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we) 好きな事について話す				
2回目	個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。Be 動詞を学ぶ、復習する。 疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ	17回目	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we) 技術の使い方を説明する				
3回目	/i/ と /l/ の発音を学ぶ ホテルチェックインに使う表現を学ぶ	18回目	連絡を取り合う方法について話す 相手の話を聞いていることを示す				
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く 大文字、ピリオドの使い方を学ぶ	19回目	商品のレビューを読む、書く				
5回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」				
6回目	「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are] の使い方を学ぶ 家族について話す	21回目	「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she, they) 平日、週末のアクティビティについて話す				
7回目	[Is / Are] の否定形を学ぶ友達や家族について話す 友達や家族について話す	22回目	「現在形」疑問文 (yes/no / WH-question) を学ぶ 時間・ルーティンについて話す				
8回目	年齢、誕生日に関する表現を学ぶ 言い直すに関する言葉を学ぶ	23回目	頻度副詞を使い、質問に短く答える 賛成を表す表現を学ぶ 共通点を表す表現を学ぶ				
9回目	友達の写真にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる 場所に関する前置詞を学ぶ	24回目	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」				
11回目	所有形容詞 ('s & s) を学ぶ 家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some no)] の使い方を学ぶ町にある場所について話す				
12回目	[it is] の使い方を学ぶ 家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ 近所にある自然について話す				
13回目	飲み物・スナックをお勧めする/もろう表現を学ぶ 分からない単語について質問する	28回目	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する				
14回目	ホームシェアについてのメールを読む、書く	29回目	場所についての特徴について読む、書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	定期試験(50点満点)計4回(前期:中間・期末、後期:中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語で発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE1							

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	前期後期
	(Employment measures)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	クリエイター科				4		
【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>就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P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て、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ジョブカードや適性検査PS-P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。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すこと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、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。</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、自己紹介することで人前で話すことができるようになる。	16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。				
2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。	17回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心して働くことを考えるグループでシェアする。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。				
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心して働くことを考えるグループでシェアする。	18回目	社会環境の理解。人生100年時代の社会人基礎力を学んで、社会で求められる能力について理解し、現時点での自身の社会人基礎力について知る。				
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。	19回目	自己理解を深める。PS-Pやジョブカードを参考に自己PRを考え伝えてみる。				
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。	20回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。				
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。	21回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。				
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけることができるようになる。	22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。				
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。	23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。				
9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。	24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接で必要な所作ができるようになる。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。				
10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。	25回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)をやってみる。				
11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。	26回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)				
12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。	27回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)				
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取り組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。	28回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)				
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。	29回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)				
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。	30回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に対して万全の体制を整える。(個別対応含む)				
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、F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	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素が数々の授業なのでコツコツ頑張らしましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
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)	コンピュータデザイン (コンピュータデザイン) Computer Design	必修 選択	必須	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企画力と問題解決力(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。伝えること、言葉と紙の上で如何にして伝えることができるかを考え説明ができるようになることを目指す。						
【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+マッシュルームチャレンジ>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・定規などの使い方学ぶ。			
3回目	<課題-クライアントとリエーター1>コンビ制作(2名)で名刺を作成。デザインは自分のためではなく誰かのために行くことを理解する。	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-クライアントとリエーター2>コンビ制作(2名)で名刺を作成。デザインは自分のためではなく誰かのために行くことを理解する。	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-コミックスのカバー作成1>自分が読みたい漫画のカバーを作成。架空の漫画でカバーをデザインしてもらいます。イラスト、写真、何を使用しても良い。	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	<課題-コミックスのカバー作成2>自分が読みたい漫画のカバーを作成。架空の漫画でカバーをデザインしてもらいます。イラスト、写真、何を使用しても良い。	21回目	<テーマに基づいて可視化作品を制作>テーマはみんなで決定します。4週で制作。			
7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。	22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している世の中の事象を、			
8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、ポスターを制作できるようにする。	23回目	自分自身がいかにかに知らないかを経験し、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、			
9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、ポスターを制作できるようにする。	24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。制約のない仕事の組み立て方を体験する。			
10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。	25回目	<VRテーマパークのブランディング>グループワーク			
11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。	26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。			
12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。	27回目	チームビルディングの難しさと楽しさを経験します。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を考える。			
13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。	28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だけの責任がかかっているのかを理解する。			
14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。	29回目	プレゼンテーション			
15回目	<神社のブランディング4>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。	30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。			
準備学習 時間外学習	言語力の強化のためになるべくたくさんの文字を読むこと。日常のいろんなシーンで感情の動きを意識すること。また、視野を広く持ち、探究心を常に忘れずにいること。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、F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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	人類の文字の起源は紀元前3000年頃まで遡ると言われています。気の遠くなるような長い歴史の中で文字はある時、規格化された文字の型として扱われるようになります。規格化された文字の型とは、いろいろな人が書いた様々な形をした手書きの文字ではなく、誰もが間違わずに読めて、また同じ型で再現される文字のことです。ある時とは、今から600年くらい前からヨーロッパで産業革命が起きた頃にかけてです。それと連動してデザインという考え方も生まれました。タイポグラフィは、はじめはむずかしく感じるかもしれませんが。しかしほとんどのことは、文字を書く、読む、話す、といった皆さんがすでに知っていることなのです。それをデザインという考え方の中で扱う方法がタイポグラフィです。色んなことを覚えて詰め込むというよりは、実際にやってみて慣れてしまえば「なんだ簡単なことやったんやん、難しく言うなよ」と思うかもしれません。					
【使用教科書・教材・参考書】	購入の必要はありません。					

科目名 (英)	コンピューターグラフィックス (DTP)	必修 選択	必須	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)アニメの料理ページ制作。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			
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・Dを合格とし、F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	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	普段から印刷物をよく見て、文字の大きさなどの感覚を身につけることが必要になります。 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、使用する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		
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】							
<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 大阪名物くい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、㈱グラントーマ。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	(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)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、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)画像のクワリピング、文字・段落スタイル、フォント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)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。★参考資料としてインテリアや雑貨のショップのカタログを用意する。	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・Dを合格とし、F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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
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)	イラストレーション (イラストワーク)	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	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】						
<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【係到性の達把目握標】～ 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</p>						
【到達目標】						
<p>「礼儀両道」「守破離」を提唱し、将来に向け、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る。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、能動的に学ぶ姿勢と自ら実践できる習慣を身につける。技術面ではPCによるラフスケッチやイラストレーションの技法を学ぶ。ペンタブレットになれることでスピーディーかつ効果的な表現が可能であることを実体験する。</p>						
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 ペ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	16回目	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.)		
2回目	ペ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	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.)		
3回目	ペンタブを使った線画法の実力をチェック1(試験)	18回目	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.)		
4回目	★洗練されたラインと色構成を習得する。オブジェクト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	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.)		
5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	20回目	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.)		
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	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.)		
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	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.)		
8回目	Illustrator と Photoshopを使った描画法の実力をチェック2(試験)	23回目	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.)		
9回目	Illustrator と Photoshopを使った描画法の実力をチェック2(試験)	24回目	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.)		
10回目	Illustrator と Photoshopを使った描画法の実力をチェック2(試験)	25回目	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.)		
11回目	Illustrator と Photoshopを使った描画法の実力をチェック2(試験)	26回目	レポート提出2 & 一問一答。			
12回目	Illustrator と Photoshopを使った描画法の実力をチェック2(試験)	27回目	レポート提出3 & 一問一答。			
13回目	Illustrator と Photoshopを使った描画法の実力をチェック2(試験)	28回目	レポート提出4 & 一問一答。			
14回目	Illustrator と Photoshopを使った描画法の実力をチェック2(試験)	29回目	レポート提出5 & 一問一答。			
15回目	Illustrator と Photoshopを使った描画法の実力をチェック2(試験)	30回目	レポート提出2 & 一問一答。			
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・Dを合格とし、F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	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	努力をしてラッキーを呼び込むことが大切です。					
【使用教科書・教材・参考書】						

科目名 (英)	アイデアテクニック (ポートフォリオ制作) Portfolio	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】							
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】							
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いきます。作品にどうやってクオリティーを入れていくのかをより追求していく授業になります。							
【到達目標】							
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。							
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方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	実戦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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	卒業・進級制作展まで1年切ったので1日1日を大切にしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

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	HPの仕組み・webの歴史・これからのメディアについて (HPの基礎知識を学ぶ)	16回目	ポートフォリオサイトについて サイトマップ(全体構成)作成			
2回目	ワイヤーフレームについて/様々なレイアウトをデザイン(情報の整理)	17回目	ポートフォリオサイト1 ワイヤーフレーム作成TOPページ 手書き			
3回目	ワイヤーフレームをもとにレイアウトの基本を学ぶ(情報の整理)	18回目	ポートフォリオサイト2 ワイヤーフレーム作成中ページ 手書き			
4回目	サイトマップ(全体構成)について (HP作成前の基礎知識を学ぶ)	19回目	ポートフォリオサイト3 作品をweb用に編集(サイト用の画像編集を学ぶ)			
5回目	レイアウトのデータ化1 TOPページの制作ができるようになる① (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)	20回目	ポートフォリオサイト4 作品をweb用に編集(サイト用の画像編集を学ぶ)			
6回目	レイアウトのデータ化2 TOPページの制作ができるようになる② (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)	21回目	ポートフォリオサイト5 UIインターフェース・デザイン (ナビゲーションのデザイン)			
7回目	レイアウトのデータ化3 各ページの制作ができるようになる③ (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)	22回目	ポートフォリオサイト6 UIインターフェース・デザイン (ナビゲーションのデザイン)			
8回目	レイアウトのデータ化4 各ページの制作ができるようになる④ (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)	23回目	ポートフォリオサイト7 (サイト全体構成を再度見直す)			
9回目	レイアウト 全体の構成を確認ができるようになる (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)	24回目	ポートフォリオサイト8 webデータとして作成ができるようになる① (htmlを学ぶ)			
10回目	webページとして作成ができるようになる1 (htmlの基礎を学ぶ)	25回目	ポートフォリオサイト9 webデータとして作成ができるようになる② (htmlを学ぶ)			
11回目	webページとして作成ができるようになる2 (htmlの基礎を学ぶ)	26回目	ポートフォリオサイト10 webデータとして作成ができるようになる③ (htmlを学ぶ)			
12回目	webページとして作成ができるようになる3 (htmlの基礎を学ぶ)	27回目	ポートフォリオサイト11 webデータとして作成ができるようになる④ (htmlを学ぶ)			
13回目	webページとして作成ができるようになる4 (htmlの基礎を学ぶ)	28回目	ポートフォリオサイト12 完成に向ける (htmlを学ぶ)			
14回目	webページとして作成ができるようになる5 (htmlの基礎を学ぶ)	29回目	ポートフォリオサイト13 最終の動作チェック (htmlを学ぶ)			
15回目	サイト完成 (htmlの基礎を学ぶ)	30回目	ポートフォリオサイト調整・公開 (サイト公開のためFTPを学ぶ)			
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。					
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)	プレゼンテーション (フォトグラフィ) Photography	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	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>広告制作スタジオ勤務後、1991年広告写真スタジオ設立。広告写真、営業写真全般の撮影制作を現在まで継続現在に至る。クライアントはインテリア建築関係、飲食業料理食材全般関係、旅行業観光業、ポートレイト人物撮影、スタジオ撮影全般が主である。作品は年鑑日本の広告写真、APA展、JPS展、ポラロイド展、日本の風景写真展などその他受賞歴多数。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>写真撮影全般の知識を学び、デジタル一眼レフカメラを使用しての実習がメインである。撮影を学ぶことにより表現力、技術力を磨き作品制作を行う。</p>							
【到達目標】							
<p>カメラワークと知識を習得し、幅広い表現方法ができるようになる。いろいろな課題にも対応できるカメラワークをマスターする。学習したフォトテクニックで創造性のある作品、オリジナリティのある作品を作成できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	写真全般、一眼レフカメラの基礎、撮影の基礎を理解できるようになる。	16回目	基礎を応用して、いろいろなフォトテクニック習得する。				
2回目	一眼レフカメラの基本操作ができるようになる。	17回目	校外実習を行い、モノトーンの表現をマスターする。同時に動画撮影でも習得する。				
3回目	重要な基本のフォーカスを理解し、確実な操作ができるようになる。	18回目	レンズ交換、望遠レンズワーク、露出補正で表現をマスターする。				
4回目	基本のレンズワークを理解し、操作ができるようになる。	19回目	校外実習を行い、動体予測、フレーミング、構図の多様性をマスターする。				
5回目	基本の操作、感度、ホワイトバランス、ピクチャーコントロール操作ができるようになる。	20回目	流し撮りテクニック、動画のカメラワークをマスターする。タイムラプステクニックを習得する。				
6回目	撮影モードを理解し、使い分けができるようになる	21回目	校外実習を行い、色彩表現、WB選択、補正をマスターする。及び動画の表現方法もマスターする。				
7回目	撮影モードを使って、シャッタースピードの使い分けができるようになる。	22回目	ズームテクニック、回転テクニックをマスターする。同時に動画撮影でも応用し習得する。				
8回目	撮影モードを使って、絞りF値の使い分けができるようになる。	23回目	校外実習を行い、オリジナルプリント、作品表現を学ぶ。最新のカメラ環境も学習する。				
9回目	撮影基本機能を使って、バリエーションを使いこなせるようになる。	24回目	スタジオ撮影テクニックを使いライトペインティングの基礎をマスターする。				
10回目	スタジオ撮影の基本を理解する。	25回目	スタジオ撮影テクニックを使いライトペインティングを習得する。動画にも応用する。				
11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。	26回目	広告写真制作。広告における写真の使い方、オリジナリティの表現方法ができるようになる。				
12回目	スタジオ撮影のライティングセットとパターンを理解できるようになる。	27回目	広告における写真の役割を理解し、写真の使い方を選び方を習得する。				
13回目	一眼レフカメラ動画撮影の基礎が理解できるようになる	28回目	写真集ポートフォリオ制作。写真のセレクトと構成を考えて制作できるようになる。				
14回目	一眼レフカメラ動画撮影の基本カメラワークができるようになる。	29回目	写真集ポートフォリオ制作。ストーリーを考え、写真作品を完成させる。ポートフォリオとして発表できる作品にする。				
15回目	写真撮影の基礎、カメラ操作の理解度テスト。基本写真のポートフォリオを完成させ提出する。	30回目	スタジオ撮影実習のまとめ。一人でライティング、セッティングをして物撮りができるようになる。				
準備学習 時間外学習	基本テキストは事前に読んで理解しておくこと。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	楽しく学んで、楽しく撮影して行きましょう。苦手なことも楽しみながら回数を重ねていくと、苦無く出来るようになり感情が変わっていくものです。たくさん数をとることが上達の秘訣です。失敗を恐れずに積極的にチャレンジして行きましょう。						
【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)	メディアデザイン (映像演出)	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】								
2016年～モーショングラフィックスデザイナーとして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、花王等								
【授業の学習内容】 「AdobePremiere」「AdobeAfterEffects」等動画ソフトと平行し、CINEMA4Dのスキルも身につける。 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】 Adobeソフトの連携を駆使し、インターネット媒体に向けた動画や自身の表現したい映像の方向性を明確にする。 本授業終了時には、撮影から映像のコンポジットまで一人で完遂できるようになる。								
授業計画・内容								
1回目	(オリエンテーション) デジタルアートワークの概要を理解する。	16回目	(演習課題) イラストを使用したミュージックビデオ制作。AiやPsの複数レイヤーをAfterEffectsで管理出来るようになる	2回目	(講習) 動画のフォーマットやHDD、機材の基本的な使い方を復習する。データの正しい扱い方ができるようになる。	17回目	(演習課題) イラストを使用したミュージックビデオ制作。テキストチャとレタッチについて理解出来るようになる	
3回目	(演習課題) 文字広告の映像制作。テキストのアニメーター機能を扱えるようになる	18回目	(演習課題) イラストを使用したミュージックビデオ制作。文字をバラバラに分解してアニメーション出来るようになる	4回目	(演習課題) 文字広告の映像制作。アルファマット機能を扱えるようになる	19回目	(講習) Cinema4DのUIを理解出来るようになる	
5回目	(演習課題) 文字広告の映像制作。テキストのグラフ、エクスペリション機能を扱えるようになる	20回目	(講習) Cinema4Dで椅子の制作。ポリゴンのカットと押し出しを使用しモデリングが出来るようになる	6回目	(演習課題) 多くの広告シェアで使用されるデザインの原則を使ってメニュー表のデザイン制作。デザインの基礎を身につけることが出来る	21回目	(講習) Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。クローナー機能を扱えるようになる	
7回目	(講習) デザインの基礎学習。情報の近接、コントラストを理解出来るようになる	22回目	(講習) Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。プール機能と屈曲機能で複雑な形を作れるようになる	8回目	(講習) デザインの基礎学習。情報の近接、反復を理解出来るようになる	23回目	(講習) Cinema4Dで3D文字の制作。ポリゴン化した文字を加工出来るようになる	
9回目	(演習課題) コラージュ作品制作。1970年代から現代までのデザインを幅広くサーチすることでアイデアの引き出しを増やすことが出来る	24回目	(講習) Cinema4Dでマテリアル制作。鉄やガラスなど様々な質感を制作出来るようになる	10回目	(演習課題) コラージュ作品制作。組み立てたデザインを実際にAfterEffectsを使って動かすことが出来るようになる	25回目	(講習) Cinema4Dで文字のアニメーション。アニメーション機能を理解出来るようになる	
11回目	(演習課題) 現代のトレンドデザイン制作。縦と横両方の映像に対応出来るようになる	26回目	(講習) Cinema4Dでカメラを動かす。カメラ機能を理解出来るようになる	12回目	(演習課題) 様々なフォントの収集。適した文字を使用出来るようになる	27回目	(講習) Cinema4Dでライティングを学ぶ。アンビエントとレンダリング機能を理解出来るようになる	
13回目	(演習課題) 現代のトレンドデザイン制作。組み立てたデザインを実際にAfterEffectsを使って動かすことが出来るようになる	28回目	(演習課題) Cinema4Dでサイコロを制作。プール、クローナー、マテリアル機能を深く理解出来るようになる	14回目	(演習課題) イラストを使用したミュージックビデオ制作。絵コンテを描けるようになる	29回目	(演習課題) Cinema4Dでポリゴンワールドを制作。ジェネレーター機能を使って複数のオブジェクトを制御出来るようになる	
15回目	(演習課題) イラストを使用したミュージックビデオ制作。RGBズレやセルパターンを使用して表現の幅を広げることが出来るようになる	30回目	(演習課題) Cinema4Dでポリゴンワールドを制作。カメラ、レンダリング、ライティングについて深く理解出来るようになる	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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。							
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出来ると思います。 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	開講区分	通年
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		
【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、企業のブランディングなどを手がける。2019年10月刊行「ニュー・ジェネレーション グラフィックス 新世代の注目デザイナー100人」に選出、他デザイン書籍への作品提供多数。							
【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・お菓子パッケージ・シルクスクリーンでのオリジナルグッズ・映画パン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通してデザインアイデアの考え方を理解する	16回目	【パッケージ制作1】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から複数用意、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクを習得する				
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通してデザイン制作を理解する	17回目	【パッケージ制作2】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から複数用意、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクを習得する				
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通してデザイン制作を理解する	18回目	【パッケージ制作3】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から複数用意、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクを習得する				
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／スタンプ・キャラのアイデア出しを理解する	19回目	【パッケージ制作4】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から複数用意、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクを習得する				
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／スタンプ・キャラのアイデア出しを理解する	20回目	【パッケージ制作5】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から複数用意、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクを習得する				
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／スタンプ・キャラのアイデア出しを理解する	21回目	【パッケージ制作6】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から複数用意、生徒自身で選んだお菓子を箱形に合わせてリメイクを習得する				
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／スタンプ・キャラのアイデア出しを理解する	22回目	【シルクスクリーン実践1】自身で制作したデザインを自らの手でシルクスクリーンプリントを行うことでプリントの経験学ぶ				
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／スタンプ・キャラのアイデア出しを理解する	23回目	【シルクスクリーン実践2】自身で制作したデザインを自らの手でシルクスクリーンプリントを行うことでプリントの経験学ぶ				
9回目	【アパレルリーフレット制作1】アパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。ブランドコンセプトを元にアイデアの構築、ファッションフォト選別、デザインイメージ構築	24回目	【シルクスクリーン実践3】自身で制作したデザインを自らの手でシルクスクリーンプリントを行うことでプリントの経験学ぶ				
10回目	【アパレルリーフレット制作2】各デザインパーツ制作、デザインレイアウト・文字組みを理解する	25回目	【誌面制作1】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)を制作を習得する				
11回目	【アパレルリーフレット制作3】リーフレット全体のデザイン制作詰めを理解する	26回目	【誌面制作2】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)を制作を習得する				
12回目	【アパレルリーフレット制作4】リーフレット全体のデザイン制作詰めを理解する。提出	27回目	【誌面制作3】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)を制作を習得する				
13回目	【ビジュアル制作1】WE ARE OCAビジュアル制作／アイデア出しを理解する	28回目	【誌面制作4】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)を制作を習得する				
14回目	【ビジュアル制作2】WE ARE OCAビジュアル制作／デザイン制作を理解する	29回目	【誌面制作5】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)を制作を習得する				
15回目	【ビジュアル制作3】WE ARE OCAビジュアル制作／デザイン制作を理解する	30回目	【誌面制作6】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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
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)	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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
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)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ)	必修 選択	必須 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅱ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、主に基礎英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	所有形容詞を学ぶ 知人・家族について話す	16回目	将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ 将来のプランについて話す				
2回目	所有代名詞(whose)を学ぶ	17回目	「目的語」の使い方を学ぶ 贈り物について話す				
3回目	話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ	18回目	招待する、招待に応える表現を学ぶ 招待を断る理由を説明する				
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなメールを読む、書く	19回目	イベントへの招待を読む、書く				
5回目	スピーキング評価:ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」				
6回目	習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する	21回目	人生の中での過去のイベントについて話す 自分の意見を述べる;自分の気持ちを相手に伝える				
7回目	名詞の代わりに[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す	22回目	「過去形」(陳述文の否定形;疑問文)を復習する				
8回目	繰り返しを求める表現を学ぶ 意思疎通に問題があったことを説明する	23回目	お祝いの言葉を学ぶ 人の気持ちを推察する表現を学ぶ				
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く	24回目	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」				
11回目	「現在進行形」を学ぶ 復習する今していることについて話す	26回目	[be going to]を復習する 買い物に行くことについて会話する				
12回目	「現在進行形」「単純現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	「限定詞」を学ぶ 買い物習慣について話す				
13回目	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする	28回目	店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く				
14回目	サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く	29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
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	定期試験(50点満点)計4回(前期:中間・期末、後期:中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE2							

科目名 (英)	コンピュータデザイン (プロビジュアルメイキング)	必修 選択	必須	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】							
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。グラフィック+ブランディングデザイナー+プロダクトデザイナー+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 aster 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】 プロのビジュアル作品にはメインビジュアル制作や写真撮影の他、フォトレタッチ・画像合成、フィルターエフェクトなどの様々なデジタル処理が行われている。本授業では、グラフィックデザインの歴史とリテラシーを学びながら、より高度な技術と知識をわかりやすく学習する。対象ジャンルは広告ビジュアルはもとより、キービジュアル、イラスト、パッケージング(コンストラクション含)、タイポグラフィ、コンセプトアート、コマーシャルフォト、キャラクターデザインなど多岐にわたる様々な職業の選択肢がわかるようになる。プロの作品(コマーシャルアート)として通用するより完成度の高いビジュアルメイキングの方法を学習し各ジャンルのプロの技術を理解する。							
【到達目標】 プロのビジュアル作品にはメインビジュアル制作や写真撮影の他、フォトレタッチ・画像合成、フィルターエフェクトなどの様々なデジタル処理が行われている。本授業では、プロのビジュアルデザインの歴史を学びながら、より高度な技術と知識をわかりやすく学習する。対象ジャンルは広告ビジュアルは、もとよりパッケージング(コンストラクション含)、タイポグラフィ、コンセプトアート、コマーシャルフォト、キャラクターデザインなど多岐にわたる様々な職業の選択肢がわかるようになる。プロの作品(コマーシャルアート)として通用するより完成度の高いビジュアルメイキングの方法を学習し、各ジャンルのプロの技術を理解する。特設Pinterestサイトへのアップロードからマネタイズへのアプローチまでを目標とする。							
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学習の概要解説 / 講師ポートフォリオ紹介	16回目	各自のテクニカルテーマの発見(1)・自分の技術適正と制作個性を探り、実際の制作現場を調査しながら適正を発見できるようにする。				
2回目	フォントの学習:カリグラフィ&タイポグラフィアート / オリジナルのタイポグラフィによるビジュアルの制作ができるようになる。	17回目	●校外学習 / 目的:一眼レフカメラやスマホカメラでのイメージ素材の撮影ができるようになる。場所:神戸ATOA(仮)日程は変動あり				
3回目	色彩計画:イラストやビジュアルに感情の表現や季節や時間を表現するための色彩の効果を理解できるようにする。	18回目	各自のテクニカルテーマの発見(2)・自分の技術適正と制作個性を探り、実際の制作業種や自分の適正を発見することができるようになる。				
4回目	黄金分割: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理解できるようにする。	19回目	各自のテクニカルテーマの発見(3)・自分の技術適正と制作個性を探り、自分の適正を発見することができるようになる。				
5回目	サブカル講座:様々な表現や時代背景:イラストやビジュアルデザインに広がりや世界観を加える方法を理解できるようにする。	20回目	(スナップ撮影とデジタル合成)撮影ワークとフォトショップ合成のための作品制作(1) / オリジナルフォトビジュアルを制作できるようにする。				
6回目	フォト合成:フォトレタッチ&グリザイユ着彩技法 / ピンタージュフォトの修復とカラーライズ技法での制作ができるようになる。	21回目	(スナップ撮影とデジタル合成)撮影ワークとフォトショップ合成のための作品制作(2) / オリジナルフォトビジュアルを制作できるようにする。				
7回目	メイク フォトレタッチ: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ビジュアルが制作できるようにする。	22回目	(スナップ撮影とデジタル合成)撮影ワークとフォトショップ合成のための作品制作(3) / オリジナルフォトビジュアルを制作できるようにする。				
8回目	ビジュアル合成 / 異なる画像を合成して斬新なビジュアルを制作する方法を理解できるようにする。	23回目	各自のテクニカルテーマに沿ったオリジナル作品を制作する。(1) / ブラッシュアップする能力を高めることができるようになる。				
9回目	ポスターレイアウト:レイアウトと構図 / スタイリッシュなビジュアルのレイアウト構造や描構図の方法を理解できるようにする。	24回目	各自のテクニカルテーマに沿ったオリジナル作品を制作する。(2) / ブラッシュアップする能力を高めることができるようになる。				
10回目	撮影とデジタル合成(1)・静物や人物、景色をライティングなどを撮影:フォトショップ合成でビジュアルを制作できるようにする。	25回目	各自のテクニカルテーマに沿ったオリジナル作品を制作する。(3) / ブラッシュアップする能力を高めることができるようになる。				
11回目	撮影とデジタル合成(2)・静物や人物、景色をライティングを加えて撮影:合成に適した撮影のテクニックを理解できるようにする。	26回目	各自のテクニカルテーマに沿ったオリジナル作品を制作する。(4) / ブラッシュアップする能力を高めることができるようになる。				
12回目	撮影とデジタル合成(3)・静物や人物、景色写真のポストプロダクトを進める:合成に必要なパーツの制作法を理解できるようにする。	27回目	作品制作予備日・Pinterestアップロード順次 / SNSへの作品アップロードや発表ができるようになる。				
13回目	撮影とデジタル合成(4)・フィギュアや静物を撮影し フォトショップ合成でオリジナルビジュアルを制作できるようにする。	28回目	作品発表:Pinterestアップロード / SNSへの作品アップロードや発表ができるようになる。①				
14回目	ビジュアル作品制作(1):画像的ポストプロダクションを理解できるようにする。	29回目	作品発表:Pinterestアップロード / SNSへの作品アップロードや発表ができるようになる。②				
15回目	ビジュアル作品制作(2):画像的ポストプロダクションを理解できるようにする。	30回目	作品発表:Pinterestアップロード / SNSへの作品アップロードや発表ができるようになる。③				
準備学習 時間外学習	この授業は既存のクリエイティブ作品の制作方法に関する疑問やクリエイティブ性に興味を持つことが重要だと考えています。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。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	本授業はプロビジュアルに関わるいろいろな仕事を知り、クリエイターとしての職業選択の幅を広げることが可能です。技術的なプロフェッショナルの養成と共にさまざまな『支える仕事』の重要性を学ぶ授業でもあります。自分は制作に向かないと考える人にとっても知識として取り入れて将来に活かせる授業を目指しています。						
【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)	コンピュータグラフィックス (映像演出)	必修 選択	必修	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年までチラン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】生徒の夢発表。演出とは？先生の自己紹介。制作の流れ。この授業の目的。	16回目	撮影②				
2回目	マーケティングについて。マーケットインとプロダクトインの考え方。演出するの前の段階のマーケティング部分を理解することで、ゴールから逆算した演出ができるようになる。	17回目	撮影③				
3回目	様々な広告媒体について。特徴、利点と弱点。主要広告媒体、グーグル、youtu、インスタグラム、テックトゥクの特徴を理解し、自分で広告を配信できるようにする。	18回目	撮影④				
4回目	クライアントとのヒアリング方法。なにを聞き出せばよいか？クライアントの気持ちに寄り添う方法がわかるようになる。	19回目	編集初稿完成。発表会&デスクッション				
5回目	数字から映像に落とし込むときの注意点と利点。マーケティングの主要な数字を理解する。映像制作において数字の考え方と映像に落とし込み方を理解する。	20回目	編集したものを企業様に見せよう。修正点をあらい出そう				
6回目	企画の作り方、番組表の作り方、絵コンテの作り方、スケジュールの立て方。制作に応じたフォーマットで資料を制作できるようになる。	21回目	編集したものを企業様に見せよう。修正点をあらい出そう				
7回目	制作スタッフの構成ができるようになる。	22回目	完成試写。よかったこと、悪かったこと反省会				
8回目	ヒアリングしに行こう①企業様に実際にヒアリングしに行く。ヒアリングをもとに資料を作成できるようになる。	23回目	クリエイティブから考える映像演出①。自分自身で発信し成果を上げるには？youtu、インスタグラム、テックトゥクの売れている人の特徴を把握する。把握することで、自分自身のチャンネルや自分自身の作品に生かす。				
9回目	企画を練ろう①企画を持ち寄り、グループデスクッションで企画を練る。	24回目	クリエイティブから考える映像演出②アイデアの出し方を論理的に学ぶ。論理的に学ぶことで、安定、継続したアイデア出しができるようになる。				
10回目	企画を練ろう②企画を持ち寄り、グループデスクッションで企画を練る。	25回目	クリエイティブから考える映像演出③クリエイティブするうえで欠かせないお金について学ぶ。個人事業主、会社員、会社の税金について。お金の回り方について。資本のあり方について学ぶことで、映像制作者として選択できるようにする。				
11回目	企画を持ち込もう①企画を企業様に持ち込み、発表。修正点をもらう。	26回目	クリエイティブから考える映像演出④クリエイティブするうえで欠かせないお金について学ぶ。個人事業主、会社員、会社の税金について。お金の回り方について。資本のあり方について学ぶことで、映像制作者として選択できるようにする。				
12回目	企画を持ち込もう②企画を企業様に持ち込み、発表。修正点をもらう。	27回目	未来について考えてみる。今後、映像制作はどの方向に進んでいくのか？考えることで、未来の対策を意識することができる。また、変わらない部分があることを見つける。				
13回目	企画をもとに、チーム構成、機材選定、スケジュール表、準備するものを制作できるようになる。①	28回目	まとめ。今後の目標発表。また、どのように達成するか戦略設計。				
14回目	企画をもとに、チーム構成、機材選定、スケジュール表、準備するものを制作できるようになる。②	29回目	まとめ。今後の目標発表。また、どのように達成するか戦略設計。				
15回目	撮影①	30回目	まとめ。今後の目標発表。また、どのように達成するか戦略設計。				
準備学習 時間外学習	企画の修正、絵コンテの修正、編集の修正。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	トップアスリートは小さいころ、様々なスポーツに触れていた人が多いです。様々なスポーツをしてきたことで柔軟性や思考力の幅が広いからです。クリエイターも同じように思います。幅広い技術、スキルを習得することで、トップクリエイターに近づけるはず。一見遠周りに見えるかもしれませんが、近道です。授業以外でも色々経験してみてください。						
【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 (WEBデザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	WEB 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】							
文化施設・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、レディースバッグプラント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】							
各業種のサイトを分析して、webデザイン制作のプロセスをふまえて完成度を上げる／テーマにそったwebデザインができる・ポートフォリオサイトを作成する							
【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	ポートフォリオサイト改善点、修正1 (ポートフォリオのレベルアップ)	16回目	3つのテーマからサイトのデザイン1 競合他社の分析(サイト構築を学ぶ)				
2回目	ポートフォリオサイト改善点、修正2 (ポートフォリオのレベルアップ)	17回目	3つのテーマからサイトのデザイン2 競合他社の分析(サイト構築を学ぶ)				
3回目	ポートフォリオサイト改善点、修正3 (ポートフォリオのレベルアップ)	18回目	3つのテーマからサイトのデザイン3ワイヤーフレーム作成 (手書きでイメージを固める)				
4回目	ポートフォリオサイト改善点、修正4 (ポートフォリオのレベルアップ)	19回目	3つのテーマからサイトのデザイン4インターフェースデザイン(手書きでイメージを固める)				
5回目	ポートフォリオサイト 完成 (ポートフォリオのレベルアップ)	20回目	企業課題(サイト・デザイン)1 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
6回目	自己紹介サイトについて/自己分析 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	21回目	企業課題(サイト・デザイン)2 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
7回目	自己分析/情報収集 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作のための分析)	22回目	企業課題(サイト・デザイン)3 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
8回目	自己分析/情報収集 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作のための分析)	23回目	企業課題(サイト・デザイン)4 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
9回目	情報収集/コンテンツ作成1 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	24回目	企業課題(サイト・デザイン)5 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
10回目	コンテンツ作成2 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	25回目	企業課題(サイト・デザイン)6 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
11回目	自己紹介サイト作成1 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	26回目	3つのテーマからサイトのデザイン5 データでデザイン (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
12回目	自己紹介サイト作成2 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	27回目	3つのテーマからサイトのデザイン6 データでデザイン (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
13回目	自己紹介サイト作成3 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	28回目	3つのテーマからサイトのデザイン 完成 (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
14回目	自己紹介サイト作成4 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	29回目	3つのテーマからサイトのデザイン 完成 (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
15回目	自己紹介サイト完成&公開 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	30回目	3つのテーマからサイトのデザイン 完成 (HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
受講生への メッセージ							
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具・ノート・USB							

科目名 (英)	イラストレーション (ポートフォリオ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Potfolio	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】							
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"> ●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、就職活動においての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。より実践的な進捗を体感してもらう。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。</p> <p>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、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、スケジューリ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	学校案内制作:6 イラストマップ(マップの表現方法・種類を学ぶ)				
2回目	ポートフォリオの向上(表紙の重要性を学ぶ / 表紙加工で特殊な表現での制作を学ぶ)	17回目	学校案内制作:6 イラストマップ(マップの表現方法・種類を学ぶ)				
3回目	ポートフォリオのブラッシュアップ(掲載作品の選定の仕方を学ぶ)	18回目	学校案内制作:7 イラストマップ(マップの表現方法・種類を学ぶ)				
4回目	最終的なブラッシュアップ(製本の方法についての理解を深める)	19回目	学校案内制作:7 イラストマップ(マップの表現方法・種類を学ぶ)				
5回目	学校案内制作:1 ページネーションの構成・ラフ案の構築(ページネーションの重要性を学ぶ)	20回目	学校案内制作:7 イラストマップ(マップの表現方法・種類を学ぶ)				
6回目	学校案内制作:2 ページネーションの構成・ラフ案の構築(ページネーションの重要性を学ぶ)	21回目	学校案内制作:8 中面の制作(美しいレイアウトは何かを理解する)				
7回目	学校案内制作:2 ページネーションの構成・ラフ案の構築(ページネーションの重要性を学ぶ)	22回目	学校案内制作:8 中面の制作(美しいレイアウトは何かを理解する)				
8回目	学校案内制作:4 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、タイトルロゴの重要性を学ぶ)	23回目	学校案内制作:8 中面の制作(美しいレイアウトは何かを理解する)				
9回目	学校案内制作:3 取材の段取り(構成する上で必要なものをピックアップ・アポ取りなどの進捗を学ぶ)	24回目	学校案内制作:9 中面の制作(美しいレイアウトは何かを理解する)				
10回目	学校案内制作:3 取材の段取り(構成する上で必要なものをピックアップ・アポ取りなどの進捗を学ぶ)	25回目	学校案内制作:9 中面の制作(美しいレイアウトは何かを理解する)				
11回目	学校案内制作:4 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、タイトルロゴの重要性を学ぶ)	26回目	学校案内制作:9 中面の制作(美しいレイアウトは何かを理解する)				
12回目	学校案内制作:4 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、タイトルロゴの重要性を学ぶ)	27回目	学校案内制作:10 ブラッシュアップ(より高い完成度を目指すことを学ぶ)				
13回目	学校案内制作:5 表紙の作成(手に取ってもらうためには?を念頭に置き、タイトルロゴを使った表紙の重要性を学ぶ)	28回目	学校案内制作:10 ブラッシュアップ(より高い完成度を目指すことを学ぶ)				
14回目	学校案内制作:5 表紙の作成(手に取ってもらうためには?を念頭に置き、タイトルロゴを使った表紙の重要性を学ぶ)	29回目	学校案内制作:11 仕上がった作品を持って全員で品評会・投票				
15回目	学校案内制作:5 表紙の作成(手に取ってもらうためには?を念頭に置き、タイトルロゴを使った表紙の重要性を学ぶ)	30回目	学校案内制作:11 仕上がった作品を持って全員で品評会・投票				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
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いただきます。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】							
筆記用具・ノート・USB							

科目名 (英)	アイデアテクニック (デモリール監修) Demoreel Making	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】							
2016年～モーショングラフィックスデザイナーとしてCMやドラマ、プロジェクト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、花王等							
【授業の学習内容】 就職活動用の映像制作、デモリール監修。AfterEffectsとCinema4Dを使用し高度なモデリング、モーショングラフィックスを制作する。							
【到達目標】 Adobeソフトの連携を駆使し、インターネット媒体に向けた動画や自身の表現したい映像の方向性を明確にする。 本授業終了時には、企画デザインから実際に映像のコンポジットまで一人で完遂できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(講習)Cinema4DのUIを理解出来るようになる	16回目	(講習)Cinema4Dのステージカメラ機能について学ぶ。複数のカメラを制御出来るようになる				
2回目	(講習)Cinema4Dで椅子の制作。ポリゴンのカットと押し出しを使用しモデリングが出来ようになる	17回目	(講習)コンポジットタグについて学ぶ。複数のレイヤーを整頓しながら管理出来るようになる				
3回目	(講習)Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。クローナー機能を扱えるようになる	18回目	(演習課題)花のモデリング。スムージング機能で綺麗なポリゴンを作ることが出来るようになる				
4回目	(講習)Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。プール機能と屈曲機能で複雑な形を作れるようになる	19回目	(演習課題)花のモデリング。ジェネレータを使って花が咲くようなアニメーションが出来ようになる				
5回目	(講習)Cinema4Dで3D文字の制作。ポリゴン化した文字を加工出来るようになる	20回目	(演習課題)花のモデリング。ポリゴンのUV展開について理解出来るようになる				
6回目	(講習)Cinema4Dでマテリアル制作。鉄やガラスなど様々な質感を制作出来るようになる	21回目	(演習課題)花のモデリング。Photoshopでテクスチャを描けるようになる				
7回目	(講習)Cinema4Dで文字のアニメーション。アニメーション機能を理解出来るようになる	22回目	(演習課題)好きな花のモデリング。写真で本物を見ながら形を作ることが出来るようになる①				
8回目	(講習)Cinema4Dでカメラを動かす。カメラ機能を理解出来るようになる	23回目	(演習課題)好きな花のモデリング。写真で本物を見ながら形を作ることが出来るようになる②				
9回目	(講習)Cinema4Dでライティングを学ぶ。アンビエントとレンダリング機能を理解出来るようになる	24回目	(演習課題)好きな花のモデリング。写真で本物を見ながら形を作ることが出来るようになる③				
10回目	(演習課題)Cinema4Dでサイコロを制作。プール、クローナー、マテリアル機能を深く理解出来るようになる	25回目	(演習課題)好きな花のモデリング。写真で本物を見ながら形を作ることが出来るようになる④				
11回目	(演習課題)Cinema4Dでポリゴンワールドを制作。ジェネレーター機能を使って複数のオブジェクトを制御出来るようになる	26回目	(演習課題)Cinema4DでSFチックなオブジェクトを制作。Mographを複数重ねて使用することで複雑なアニメーションを作れるようになる				
12回目	(講習)Cinema4Dでエミッター機能を学ぶ。パーティクルを生成し液体や線の表現が出来ようになる	27回目	(演習課題)Cinema4DでSFチックなオブジェクトを制作。マテリアルの発光機能を深く理解出来るようになる				
13回目	(講習)Cinema4Dで物理演算を学ぶ。3Dで重力の表現が出来ようになる	28回目	(演習課題)Cinema4DでSFチックなオブジェクトを制作。セルシェーダを使用したレンダリングを理解出来るようになる①				
14回目	(講習)Cinema4Dでボロノイ分割を学ぶ。ポリゴンをランダムに分解し破壊の表現が出来ようになる	29回目	(演習課題)Cinema5DでSFチックなオブジェクトを制作。セルシェーダを使用したレンダリングを理解出来るようになる②				
15回目	作品審査会に向けて業界・会社のリサーチ。作品批評を行い、方向性を確認する	30回目	(演習課題)Cinema6DでSFチックなオブジェクトを制作。セルシェーダを使用したレンダリングを理解出来るようになる③				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ							
【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 (動画総合演習)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Movie Work	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】							
<p>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。 2020年より広告代理店にて、全体のプロモーションや広告の打ち方など様々な角度から映像のあり方を提案中。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>実際の仕事内容を元に、より実践に近い状況を経験させ、就職後戸惑わず即戦力になる実力が発揮出来るようになる。 また、物事を俯瞰で考えることの重要性を学び、色々な角度から物事を見ることが出来るようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>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。 また、企画の段階からクライアントの求めていることやその映像を誰に届けるのかなど広く考えられるようにする。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 今季学ぶ内容の説明と現時点での目標や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全般のスキルアップ	16回目	(オリエンテーション) 前期の振り返りと今後進みたい方向性の確認。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全般のスキルアップ				
2回目	(企画～編集) 素材を使用して、企画～編集を短期間で仕上げる	17回目	(企画) 企業案件のオリエンテーション～企画のススメ方について				
3回目	(企画～編集) 素材を使用して、企画～編集を短期間で仕上げる	18回目	(企画) 企業がもめているものを意識して、企画を考える				
4回目	(企画) 企業がもめているものを意識して、企画立案ができるようになる。①	19回目	(企画) 企業がもめているものを意識して、企画を考える				
5回目	(企画) 企業がもめているものを意識して、企画立案ができるようになる。②	20回目	(撮影準備) 企画を演出コンテにして撮影する内容を考える				
6回目	(撮影準備) 企画を演出コンテにして撮影する内容を考える	21回目	(撮影準備) 企画を演出コンテにして撮影する内容を考える				
7回目	(撮影準備) 企画を演出コンテにして撮影する内容を考える	22回目	(撮影) 撮影内容を確認する(ロケハン)				
8回目	(撮影) 各自考えた企画を撮影する ※カメラマンと連携	23回目	(撮影) 各自考えた企画を撮影する				
9回目	(撮影) 各自考えた企画を撮影する ※カメラマンと連携	24回目	(撮影) 各自考えた企画を撮影する				
10回目	(編集) 撮影した映像を編集できるようになる(仮編集)①	25回目	(編集) 撮影した映像を編集する(仮編集)				
11回目	(編集) 撮影した映像を編集できるようになる(仮編集)②	26回目	(編集) 撮影した映像を編集する(本編集)				
12回目	(編集) 撮影した映像を編集できるようになる(本編集)①	27回目	(編集) 撮影した映像を編集する(MA～仕上げ)				
13回目	(編集) 撮影した映像を編集できるようになる(本編集)②	28回目	(編集) 撮影した映像を編集する(MA～仕上げ)※予備				
14回目	(編集) 撮影した映像を編集する(MA～仕上げ)	29回目	(企画～編集) これまでのおさらい(企画～撮影～編集)を短期間で仕上げる				
15回目	(編集) 撮影した映像を編集する(MA～仕上げ)※予備	30回目	(企画～編集) これまでのおさらい(企画～撮影～編集)を短期間で仕上げる				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	<p>昨今、映像の需要はますます高まっています。 Youtube同様、動画を手掛ける人は多種多様です。その中でもこの人をお願いしたい！と思われるようなクリエイターを目指しましょう。 経験も必要ですが、まずは「なぜ、この映像を作るのか？」ここをしっかりと理解することで、より深みのある映像に仕上がります。 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沢山しましょう。</p>						
【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)	プレゼンテーション (演技表現) Acting expression	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】						
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、実践のトークまで。						
【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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。					
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)	メディアデザイン (WEBデザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	web 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】							
文化施設・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】							
各業種のサイトを分析して、webデザイン制作のプロセスをふまえて完成度を上げる／テーマにそったwebデザインができる・ポートフォリオサイトを作成する							
【到達目標】							
現場で必要な知識と技術、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	ポートフォリオサイト改善点、修正1 (ポートフォリオのレベルアップ)	16回目	3つのテーマからサイトのデザイン1 競合他社の分析(サイト構築を学ぶ)				
2回目	ポートフォリオサイト改善点、修正2 (ポートフォリオのレベルアップ)	17回目	3つのテーマからサイトのデザイン2 競合他社の分析(サイト構築を学ぶ)				
3回目	ポートフォリオサイト改善点、修正3 (ポートフォリオのレベルアップ)	18回目	3つのテーマからサイトのデザイン3ワイヤーフレーム作成 (手書きでイメージを固める)				
4回目	ポートフォリオサイト改善点、修正4 (ポートフォリオのレベルアップ)	19回目	3つのテーマからサイトのデザイン4インターフェースデザイン(手書きでイメージを固める)				
5回目	ポートフォリオサイト 完成 (ポートフォリオのレベルアップ)	20回目	企業課題(サイト・デザイン)1 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
6回目	自己紹介サイトについて／自己分析 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	21回目	企業課題(サイト・デザイン)2 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
7回目	自己分析／情報収集 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作のための分析)	22回目	企業課題(サイト・デザイン)3 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
8回目	自己分析／情報収集 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作のための分析)	23回目	企業課題(サイト・デザイン)4 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
9回目	情報収集／コンテンツ作成1 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	24回目	企業課題(サイト・デザイン)5 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
10回目	コンテンツ作成2 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	25回目	企業課題(サイト・デザイン)6 (お仕事をシミュレーションしたサイト制作)				
11回目	自己紹介サイト作成1 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	26回目	3つのテーマからサイトのデザイン5 データでデザイン(HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
12回目	自己紹介サイト作成2 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	27回目	3つのテーマからサイトのデザイン6 データでデザイン(HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
13回目	自己紹介サイト作成3 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	28回目	3つのテーマからサイトのデザイン 完成(HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
14回目	自己紹介サイト作成4 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	29回目	4つのテーマからサイトのデザイン 完成(HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
15回目	自己紹介サイト完成&公開 (就職活動に役立つ自己紹介サイト制作)	30回目	5つのテーマからサイトのデザイン 完成(HPのデザイン・UI / UXを学ぶ)				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
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	開講区分	通年
	concept work	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120		
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プレイヤー・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標とする							
授業計画・内容							
1回目	【コピーライティング】コピーライティングについて、キャッチコピーの基本・作り方を理解する。	16回目	【商品開発1】有名キャラクターの公式素材を使っての商品の企画出し～制作までを習得する				
2回目	【ファッションビル広告ポスター1】夏か冬期どちらかのシーズン広告ポスターの制作/コンセプト・デザインアイデア出しを理解する。	17回目	【商品開発2】有名キャラクターの公式素材を使っての商品の企画出し～制作までを習得する				
3回目	【ファッションビル広告ポスター2】夏か冬期どちらかのシーズン広告ポスターの制作/コンセプト・デザインアイデア出しを理解する。	18回目	【商品開発3】有名キャラクターの公式素材を使っての商品の企画出し～制作までを習得する				
4回目	【ファッションビル広告ポスター3】夏か冬期どちらかのシーズン広告ポスターの制作/コンセプト・デザインアイデア出しを理解する。	19回目	【商品開発4】有名キャラクターの公式素材を使っての商品の企画出し～制作までを習得する				
5回目	【ファッションビル広告ポスター4】夏か冬期どちらかのシーズン広告ポスターの制作/コンセプト・デザインアイデア出しを理解する。	20回目	【商品開発5】有名キャラクターの公式素材を使っての商品の企画出し～制作までを習得する				
6回目	【ファッションビル広告ポスター5】夏か冬期どちらかのシーズン広告ポスターの制作/コンセプト・デザインアイデア出しを理解する。	21回目	【商品開発6】有名キャラクターの公式素材を使っての商品の企画出し～制作までを習得する				
7回目	【ショップツールデザイン1】ブランディングを考えながらロゴ、ショップカード、パッケージ、ショップパー等のトータルデザインを制作/ロゴ制作・全体構成を理解する。	22回目	【商品開発7】有名キャラクターの公式素材を使っての商品の企画出し～制作までを習得する				
8回目	【ショップツールデザイン2】ブランディングを考えながらロゴ、ショップカード、パッケージ、ショップパー等のトータルデザインを制作/ロゴ制作・全体構成を理解する。	23回目	【OSMコラボ授業予定1】OSM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ジャケット(配信用ビジュアル)&アーティストロゴ制作を学ぶ(状況により授業内容の変更の可能性あります)				
9回目	【ショップツールデザイン3】ブランディングを考えながらロゴ、ショップカード、パッケージ、ショップパー等のトータルデザインを制作/ロゴ制作・全体構成を理解する。	24回目	【OSMコラボ授業予定2】OSM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ジャケット(配信用ビジュアル)&アーティストロゴ制作を学ぶ(状況により授業内容の変更の可能性あります)				
10回目	【ショップツールデザイン4】ブランディングを考えながらロゴ、ショップカード、パッケージ、ショップパー等のトータルデザインを制作/ロゴ制作・全体構成を理解する。	25回目	【OSMコラボ授業予定3】OSM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ジャケット(配信用ビジュアル)&アーティストロゴ制作を学ぶ(状況により授業内容の変更の可能性あります)				
11回目	【ショップツールデザイン5】ブランディングを考えながらロゴ、ショップカード、パッケージ、ショップパー等のトータルデザインを制作/ロゴ制作・全体構成を理解する。	26回目	【OSMコラボ授業予定4】OSM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ジャケット(配信用ビジュアル)&アーティストロゴ制作を学ぶ(状況により授業内容の変更の可能性あります)				
12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を理解する。(Tシャツ・タオル・タンブラー・ラバーバンド他など予定)	27回目	【OSMコラボ授業予定5】OSM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ジャケット(配信用ビジュアル)&アーティストロゴ制作を学ぶ(状況により授業内容の変更の可能性あります)				
13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を理解する。(Tシャツ・タオル・タンブラー・ラバーバンド他など予定)	28回目	【OSMコラボ授業予定6】OSM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ジャケット(配信用ビジュアル)&アーティストロゴ制作を学ぶ(状況により授業内容の変更の可能性あります)				
14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を理解する。(Tシャツ・タオル・タンブラー・ラバーバンド他など予定)	29回目					
15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を理解する。(Tシャツ・タオル・タンブラー・ラバーバンド他など予定)	30回目					
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
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)	映像表現 (映像編集)	必修 選択	必須	年次	3	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別のでの拡散・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・撮影方法から編集ができるようになる①				
8回目	【研究】SNSを最大限に活かすため工夫と映像技術が身につく	23回目	【実習】流行の機材・撮影方法から編集ができるようになる②				
9回目	【実習】VR映像の体験・撮影ができるようになる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理解できるようになる				
10回目	【実習】VR映像の体験・撮影ができるようになる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企画ができるようになる				
12回目	【講義】映像制作での稼ぎ方2020を理解する	27回目	【実習】映像制作実習②撮影ができるようになる				
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編集ができるようになる				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50を評価基準とする。						
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)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅲ)	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>大学、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	[WH-question]を使い、相手の性格について話す	16回目	[be going to/will]を使い、将来のことについて話す 個人的な意見を述べ、計画を立てる表現を学ぶ				
2回目	「間接疑問文」を学ぶ 相手に質問をする、また質問に答える	17回目	旅行の計画を立てる「現在進行形」を使い、将来のプランについて話す [will]を使い、突然の決定について話す				
3回目	自己紹介をし、知り合いになる 会話の中、第三者を紹介する	18回目	難しい状況において、相手を安心させる、またそれに答える表現を学ぶ				
4回目	段落を認識する 親戚へのメールを読む、書く	19回目	イベント内容、スケジュールが書いてあるメールを読む、また書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」				
6回目	「現在完了形」を復習する 自分の持ち物について述べる	21回目	「単純過去形」を使い、ものを失くす/見つける場面において、会話する				
7回目	「現在完了形」の文の中の[already/yet]の使い方を学ぶ 自分の持ち物について述べる2	22回目	「単純過去形」、「過去進行形」を学ぶ、復習する 人を助ける、人に助けを求める場面において、会話する				
8回目	話題を変える表現を学ぶ 短い質問文を使い、関心を示す	23回目	驚いたできごとについて話す 言葉をかえて、驚きを表す				
9回目	ネット広告を読む、書く	24回目	簡単な物語を読む、書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」				
11回目	「冠詞」を学ぶ 自分の町について話す	26回目	「数量詞」を学ぶ 都会の問題について話す				
12回目	「助動詞」を学ぶ	27回目	「現在・未来の条件文」を学ぶ問題と解決策について話す				
13回目	ビル内の道順を尋ねる、また教える表現を学ぶ 聞いた話を理解し、自分の話で重ねて言う	28回目	[though]を使い、反対意見を述べる 様々な状況での心配、また安心を表現する				
14回目	求職申し込みを読み、申込書を書く	29回目	価値観についてのネット投稿を読む、書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
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	定期試験(50点満点)計4回(前期:中間・期末、後期:中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE3							