

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(Career program)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p> <p>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>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。</p> <p><具体的な目標></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。</p> <p>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	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						
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						
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						
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						
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						
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						
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						
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						
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						
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						
11回目	職業観 業界・職業のこ理解し、将来の目標設定ができるようになる						
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のこを知り、就職・デビューに向けて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						
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力を身につける						
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力を身につける						
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・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)	コンピュータデザイン (コンピュータベースック)	必修 選択	必修	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】							
1989年～1994年までグラフィックデザイナーとして株式会社サンビー 制作部に所属。1995年よりフリーランスとして活動現在に至る。業務は印刷媒体、イベントブースの空間デザイン、屋外広告の提案、シミュレート(3Dビジュアル作成)主なクライアントにダスキン パナソニック プラザ等							
【授業の学習内容】							
<p>「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」主にこの2種のソフトの基本操作、Webでのタイトル処理や企画書等のビジュアルアプローチで必須となるテクニックと基礎を学びます。</p> <p>授業内においてはweb用の加工バナー、サムネールを作る等効果的な素材を作り構成できる様になることを主要な目的として学習します。 (パソコンでのデザイン作成→web用データ作成 紙媒体加工の基礎を知る)</p> <p>大きく分けて前期は基礎をしっかり身につける。後期はそのスキルをもとに自立して考えて制作に臨みます。</p>							
【到達目標】							
<p>デザイン要素を加味したデザインアプローチを身につける。</p> <p>さらに媒体の違い(デジタル媒体と紙媒体)を理解しながらアプリを使えるようになること、よりデザイン性の高い制作物、主に主にウェブ展開、印刷目的のデータ構築、作成ができることを目的とします。</p> <p>Teamsへの提出が基本となります。(作品の評価用ストックでもありバックアップでもありあす。)</p>							
授業計画・内容							
1回目	使用するソフトについて「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」で学ぶ内容説明、教室の使用規約、設備機材の説明 集中授業要点のおさらい。	16回目	前期履修したことの再確認、後期行う概要解説(前期課題の残りカットへの着色)				
2回目	IllustratorとPhotoshopの基本概要 ピクセルデータ、ベクターデータ 仕様の違いを判断できるようになる サムネール用の構成素材を作ります。/ピクセル理解	17回目	使えるデバイスを増やす フォトショッ/イラストレーターでのペンタブレットでの操作が出来るようになる1。				
3回目	Illustrator ベクター ツールの使い方 オブジェクトとテキストのハンドリングができるようになる 素材を組み合わせ構成/パーツのサイズ、レイアウト作り	18回目	使えるデバイスを増やす フォトショッ ペンタブレットでの操作が出来るようになる2 ブラシ素描 ブラシカスタム。				
4回目	Illustrator オブジェクトのベジェ曲線の基本的な描画編集とグループ化でまとめることができるようになる ベジエトレーニング1	19回目	使えるデバイスを増やす フォトショッ ペンタブレットでの操作が出来るようになる3 ブラシ素描 ブラシカスタム。				
5回目	Illustratorへ画像(ピクセルデータ)を組み込む構成ができるようになる 画像組み込みトレース用の素材に Photoshop基礎導入1+ベジエトレーニング2	20回目	ペンタブレットで簡単なイラストを描く(トレースなど) 作例ストック				
6回目	Illustratorによるトレース/画像をトレース Photoshop基礎導入1+ベジエトレーニング3 作例ストックができるようになる	21回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる1				
7回目	IllustratorとPhotoshopで画像素材とテキスト素材を理解しながらレイヤー構成を理解しモーションの素材を作れるようになる	22回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる2 作例ストック				
8回目	Photoshop 基本的な色補正、調整を使えるようになる。切り抜いたり編集機能を使えるようになる。	23回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる1(告知用フライヤー web上でのバナー)素材集め 制作				
9回目	Photoshop レイヤーを(複数枚の写真を組み合わせる)使えるようになる。フォトコラージュで画面構成の基本を理解	24回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる2(告知用フライヤー web上でのバナー)素材集め ベース準備 共通素材作り				
10回目	Illustrator Photoshopで作ったグラフィックをIllustrator上で組み合わせレイアウトを組み上げることができるようになる。(Illustrator +Photoshop)	25回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる3(告知用フライヤー web上でのバナー)ベース準備 共通素材作り 作例ストック				
11回目	Illustrator 画像素材をテンプレに正確なトレースができるようになる。5週授業の再履修 作例ストック	26回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる4(告知用フライヤー web上でのバナー)レイアウト展開				
12回目	IllustratorとPhotoshop IllustratorのデータをPhotoshopへPhotoshopのデータをIllustratorへ操作を理解し加工できるようになる。	27回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる5(告知用フライヤー web上でのバナー)レイアウト展開 作例ストック				
13回目	Photoshopをペイントツールとして使えるようになる。(板タブによるデジタルペイント基礎)	28回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる6(告知用フライヤー web上でのバナー)、ブラウザ上で確認等				
14回目	Photoshopをペイントツールとして使えるようになる。(リサイズしてレイアウト用カットとして使用) 作例ストック	29回目	一年間の制作物の評価のための制作物準備 (必要ならば手直ししてブラッシュアップし提出) 作例ストック				
15回目	デザイン演習 課題の作成を行いつつ前期で作成した課題作品の提出、提示による評価確認を行います授業(評価週)	30回目	一年間の制作物の評価のための制作物提出 習得した技能の総合評価(必要ならば手直ししてブラッシュアップし提出)				
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 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	シラバス内の作品ストック teamsへのアップが評価用作品となります。 課題毎の提出がバックアップと採点の対象になるのでteamsへのアップを習慣づけましょう。						
受講生への メッセージ	出来ることを少しずつ増やしていきます。確実に積み重ねて聞くことで結果が手に入ります。しっかり基礎力積んでいきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	コンピューターグラフィックス (3DCG)	必修 選択	必修	年次	1	
	(3DCG)	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】						
1998年～2018年までフリーランスのCGデザイナーとしてゲーム、アニメなどのCG制作に携わる。 ゲーム・アニメのメインキャラクター／背景／メカモデリング、イラスト、アミューズメントパークの映像コンテンツなどを手掛ける。						
【授業の学習内容】						
アニメ用のキャラクターモデリングの基礎知識を学ぶ。Windows(ハード)を使用して3DCG「Maya」(ソフト)等を操作できることは、アニメ業界での仕事においても不可欠となっ てきている。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(モデリング制作など)を通して学習する。						
【到達目標】						
アニメ用のキャラクターモデリングが出来るようになる。制作の実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。またアナログ作業とデジタル作業の違いに も注目し、実務的な課題への取り組みを通して、3DCG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、これらソフト使用の基礎を実務的課題(モデリング制作な ど)を通して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)ソフトウェア概要・基本操作の概要を理解できる ようになる			16回目	(基本操作の習得①) キャラクターアニメーション基礎(タイムラインとキー)。 基本操作の概要を理解できるようになる	
2回目	(基本操作の習得①) モデリング基礎の基本操作の概要を理解し、 画面の基本操作ができるようになる			17回目	(基本操作の習得②) キャラクターアニメーション基礎(リグの構築・IK/FK)。 基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる	
3回目	(基本操作の習得②) モデリング基礎のスカルプトの基本操作の概要 を理解し、画面の基本操作ができるようになる			18回目	(基本操作の習得③) キャラクターアニメーション基礎(スキン)。基本操作の 概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる	
4回目	(基本操作の習得②) モデリング基礎のスカルプトの基本操作の概要 を理解し、画面の基本操作ができるようになる			19回目	(基本操作の習得④) キャラクターアニメーション基礎(Bipedの利用)。基本 操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる	
5回目	(基本操作の習得④) モデリング基礎のテクスチャの3Dペイントの基 本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる			20回目	(基本操作の習得④) キャラクターアニメーション基礎(Bipedの利用)。基本 操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる	
6回目	(基本操作の習得⑤) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラ クターを作ってみる(頭部)。基本操作ができるようになる			21回目	(基本操作の習得⑥) 女性キャラクターを作ってみる(頭部・髪の毛)。基本 操作ができるようになる	
7回目	(基本操作の習得⑥) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラ クターを作ってみる(髪の毛)。基本操作ができるようになる			22回目	(基本操作の習得⑦) 女性キャラクターを作ってみる(体)。基本操作がで きるようになる	
8回目	(基本操作の習得⑦) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラ クターを作ってみる(体)。基本操作ができるようになる			23回目	(基本操作の習得⑧) 女性キャラクターを作ってみる(リトポロジー)。基本操 作ができるようになる	
9回目	(基本操作の習得⑧) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラ クターを作ってみる(腕、足)。基本操作ができるようになる			24回目	(基本操作の習得⑨) 女性キャラクターを作ってみる(服・小物)。基本操 作ができるようになる	
10回目	(基本操作の習得⑨) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラ クターを作ってみる(服)。基本操作ができるようになる			25回目	(基本操作の習得⑩) 女性キャラクターを作ってみる(UV展開)。基本操作 ができるようになる	
11回目	(基本操作の習得⑩) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラ クターを作ってみる(小物)。基本操作ができるようになる			26回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(マテリアル・テクスチャ)。基 本操作ができるようになる	
12回目	(演習課題制作) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラク ターを作ってみる(ポーズ)。基本操作ができるようになる			27回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(リグ・スキン)。基本操作 ができるようになる	
13回目	(演習課題制作) Maya におけるレンダリング。GoZlにおけるソフト間の やり取り、マテリアル設定ができるようになる			28回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(アニメーション)。基本操 作ができるようになる	
14回目	(演習課題制作)3ds Max におけるレンダリング。Pencil +によるレンダ リング(マルチパス)ができるようになる			29回目	(演習課題制作)Pencil +によるレンダリング(マルチパス)ができるよ うになる	
15回目	(演習課題制作)コンポジット。Photoshopにおけるアニメ用コンポジット 例ができるようになる			30回目	(演習課題制作)Photoshopにおけるアニメ用コンポジット例ができるよ 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・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)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	覚えることは多くありますが、一つ一つの操作は簡単です。これからデジタル業界では3DCGがより一層求められてきます。 わからない事があればなんでも質問して下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】						
●Adobe Photoshop ●Adobe Illustrator ●Maya ペンタブレット、ノートおよび筆記用具						

科目名 (英)	デザインベーシック (動画編集基礎) 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	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】						
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、企画の立案が出来るようになる	
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ラトラッキングを使用出来るようになる	
12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制作、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) 四季の映像制作。改善点を見つけた次に活かすことが出来るようになる			30回目	(演習課題) CinematicVideo制作、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	
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	動画編集と言っても、実写やアニメーション、3Dなど様々なものがあり、動画をやりたいけどまだ明確に方向性が決まっていない人もいます。実際に手を動かして色々な制作をしている間に自分のやりたいことが分かってくるのでまずはいろんな授業やジャンルに興味を持ってください。僕はこの学校の卒業生なので、分からなかったり聞くポイントを同じく経験してきたみんなの目線には近いと思います。授業課題のこただけでなく授業外でもなんでも相談してきてください					
【使用教科書・教材・参考書】						
SSD						

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	1	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】							
2020年～モーショングラフィックデザイナーとしてCM、プロジェクションマッピング等に携わる 主なクライアント 株式会社日本旅行、沢の鶴株式会社、エム・シーシー食品株式会社、株式会社SUITU、etc							
【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なることで、一歩プロの道へ踏み出してもらおう。							
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回目と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	(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				
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					
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	道のりは少し険しく厳しい道になると思いますが、映像が完成すればとても達成感があるので一緒に頑張りましょう!						
【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)	デッサン (Drawing)	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】						
・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)代表 ・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: 大井浩明 チェンパロ・リサ イタル「Barroco-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						
【授業の学習内容】						
デッサン技術の習得によって、物体や人物の形を正確にとらえ、描画できる方法を学習する。また、空間における陰影のとらえ方を知り、鉛筆の濃淡によって量感・質感・空間を表現 する方法を学習する。デッサンの基本的な技術を身につけることによって、イラストやコミックなどの応用表現へのフィードバックを学習する。また、絵を描くことの面白さ、楽しさ、豊か さを知る。						
【到達目標】						
デッサン技術の習得によって、物体や人物の形を正確にとらえ、描画できる方法を学習する。また、空間における陰影のとらえ方を知り、 鉛筆の濃淡によって量感・質感・空間を表現する方法を学習する。 デッサンの基本的な技術を身につけることによって、イラストやコミックなどの応用表現へのフィードバックを学習する。また、絵を描くことの面白さ、楽しさ、豊かさを知る。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション(授業説明・自己紹介等)、道具説明(鉛筆の持ち方、使い 方、削り方等)、デッサンのルーラー説明(見本を参考に逆パース、アウトライン等 を説明)、フリーハンド練習(直線・曲線・波線・補助線などプリント配布)	16回目	形どりに重点を置いたモチーフのデッサンを描く。ビール瓶・箱・タオルなどの組み合わせの モチーフを描き、複雑な形の幾何形体への還元や構造を考えたデッサンができるようになる。			
2回目	モチーフを一つ選び、自分の思うようにデッサンする。自分のスタートとなるデ ッサンを描く。(次回授業時に添削に使用します)	17回目	モチーフの色を意識したデッサンを描く。二つ以上の色の違うモチーフを選び、鉛筆の濃淡 で色を表現するデッサンができるようになる。			
3回目	一つのモチーフを使用しデッサンを描く。一つのモチーフを描く為に必要な基本 的なデッサンルールを理解できるようにする。(前回作品の添削を踏まえてデッサ ンします)	18回目	質感に重点を置いたモチーフを描く。ガラスコップ・タオル・ビニール袋などの質感の異なる 二点を描き、鉛筆の選択や使用方法によって、かたい・やわらかいなどの質感の違いを表現 したデッサンができるようになる。			
4回目	二つのモチーフを使用しデッサンを描く。二つ以上のモチーフを描く為に必要な、 二点のモチーフの位置・構図を考えたデッサンができるようになる。フリーハンド 練習(構図、形どりのための練習 15 min. プリント配布)	19回目	ポーズ・動きのある人物クロッキーを描く。限られた時間内(1-10 min.)に人物のポーズ・動 きをクロッキーする。人体の筋肉・骨格を意識し、動いている人物を素早くクロッキーできる ようになる。			
5回目	形どりに重点を置いたモチーフのデッサンを描く。自分の手をモチーフにデッサ ンを描き、複雑な形の幾何形体への還元や構造を考えたデッサンができるようになる。 フリーハンド練習(形どりのための練習 15 min. プリント配布)	20回目	天王寺動物園でのスケッチ実習。動物の筋肉・骨格を意識し、動物の瞬間のポーズ、連続 するポーズ、動きのあるポーズを描けるようになる。(スケッチは次回想定デッサンの資料と して使用する)			
6回目	形どりに重点を置いたモチーフのデッサンを描く。石膏(幾何形体)とビール瓶・ 箱などの組み合わせのモチーフを描き、複雑な形の幾何形体への還元や構造を 考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(形どりのための練習 15 min. プリント配布)	21回目	想定でデッサンを描く。二つ以上のモチーフを組み合わせ、モチーフに共通する要素や構 造のつながった形を考え、想定でデッサンする。 スケッチ資料や資料の組み合わせから、想定でデッサンができるようになる。また、キャラ クター作成やイラストへの応用ができるようになる。			
7回目	陰影、量感に重点を置いたモチーフを描く。石膏(幾何形体)などの白い色に近い 物体の組み合わせのモチーフを描き、陰影、量感を考えたデッサンができるよう になる。フリーハンド練習(陰影、量感表現のための練習 15 min. プリント配布)	22回目	デッサン実習と表現をつなげるイラストを描く。自画像デッサンを元にトレース紙を用いて 必要不可欠な要素を考察し、デッサンにおける重要な線・強い線を見極める。また、デッサ ンのデフォルメから「イラスト」を描き、デッサンとイラストをつなげることができるようになる。			
8回目	骨格・照明を考えた人物クロッキーを描く。限られた時間内(1-10 min.)に、人物 のポーズをクロッキーする。骨格見本を参考に人体の筋肉・骨格を意識したク ロッキーができるようになる。また照明位置の違い(レンブラント・ループ・スプリ ット・バタフライ)による影の描き分けを理解する。	23回目	デッサン実習と表現をつなげるイラストを描く。自画像デッサン元にキャラクターイラストを作 成し、さまざまな透視図法を用いて、表現(状況・心情)にあった空間にキャラクターを描く。 人物と背景の関係を理解し、キャラクターイラストの表現(状況・心情)にあった空間を描ける ようになる。			
9回目	骨格・照明を考えた人物クロッキーを描く。限られた時間内(1-10 min.)に、人物 のポーズをクロッキーする。骨格見本を参考に人体の筋肉・骨格を意識したク ロッキーができるようになる。また照明位置の違い(レンブラント・ループ・スプリ ット・バタフライ)による影の描き分けを理解する。	24回目	質感に重点を置いたモチーフを描く。パンや果物などの色・質感の異なる二点を描き、鉛筆 の選択や使用方法によって、かたい・やわらかいなどの質感の違いや、バサバサ感やみず みずしさ(シズル感)を表現したデッサンができるようになる。			
10回目	モチーフの色を意識したデッサンを描く。二つ以上の色の違うモチーフを選び、鉛 筆の濃淡で色を表現するデッサンができるようになる。また、グレースケールと色 相環の関係から色値(パルル)を理解し、グレースケールと色相環の相互変換 を理解する。フリーハンド練習(色を表現するための練習 15 min. プリント配布)	25回目	三つ以上のモチーフを構成し、一枚の絵を意識したデッサンを描く。構図、形どり、陰影、量 感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。			
11回目	質感に重点を置いたモチーフを描く。ガラスコップ・タオル・ビニール袋など質感の 異なる二点を描き、鉛筆の選択や使用方法による、かたい・やわらかいなどの質 感の違いを考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(質感表現のた めの練習 15 min. プリント配布)	26回目	三つ以上のモチーフを構成し、一枚の絵を意識したデッサンを描く。構図、形どり、陰影、量 感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。			
12回目	質感に重点を置いたモチーフを描く。ガラスコップ・タオル・ビニール袋など質感の 異なる二点を描き、鉛筆の選択や使用方法による、かたい・やわらかいなどの質 感の違いを考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(質感表現のた めの練習 15 min. プリント配布)	27回目	人物の顔の表情や、手・足の細かな表情を捉えた人物クロッキーを描く。限られた時間内 (1-10 min.)に人物の顔の表情や、手・足の細かな表情を捉え心情を捉えたクロッキーがで けるようになる。			
13回目	自画像デッサンを描く。鏡に映った自分の顔をモチーフにデッサンを描き、顔を構 成する要素(輪郭・目・鼻・口・耳など)の細かな位置・大きさや筋肉を観察し、人物 のかき分けや表情をとらえることができるようになる。	28回目	石膏デッサン。陰影、量感に重点を置いたモチーフ(石膏像)を描く。モチーフの形を正確 に捉え、陰影を大まかな面で捉えるデッサンができるようになる。 フリーハンド練習(陰影、量感表現のための練習 15 min. プリント配布)			
14回目	自画像デッサンを描く。鏡に映った自分の顔をモチーフにデッサンを描き、顔を構 成する要素(輪郭・目・鼻・口・耳など)の細かな位置・大きさや筋肉を観察し、人物 のかき分けや表情をとらえることができるようになる。	29回目	石膏デッサン。陰影、量感に重点を置いたモチーフ(石膏像)を描く。石膏像の微細な陰影 を捉え、鉛筆の濃淡でモチーフの量感、質感を表現したデッサンができるようになる。			
15回目	デッサン実習と表現をつなげるイラストを描く。自画像デッサンを元にトレース紙 を用いて必要不可欠な要素を考察し、デッサンにおける重要な線・強い線を見極 める。また、デッサンのデフォルメから「イラスト」を描き、デッサンとイラストをつな げることができるようになる。	30回目	デッサン試験。課題のモチーフをデッサンする(テスト問題を試験前に配布します) 構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるよう になる。			
準備学習 時間外学習	デッサンを描くには長時間の集中力が必要になります。睡眠不足のときにデッサンを描くと、鉛筆のタッチがみだれ荒れた画面になります。 できるだけ体調を整えて授業に参加するようにしてください。					
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	成績評価の配点は、授業内の制作物【完成度⇒具体的に記載】、授業態度20%をそれぞれの合計で最終評価とします ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、 技術の習得(比率を使用した形どり・パースペクティブ・陰影の描き方・構図などの理解) 40%、 作品のクオリティ(モチーフの形どり・パースペクティブ・陰影の描き方・構図などを総合的に評価) 40% である。					
受講生への メッセージ	デッサンで使用する鉛筆は、最低でも2H・H・HB・B～3B(Hi-uni, STAEDTLER などデッサンに適したもの)を各三本づつくらい用意してください。					
【使用教科書・教材・参考書】						

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	開講区分	通年
	Video editing basics	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】							
フリーランス取材記者・編集者・デザイナー・カメラマン。雑誌編集部勤務を経て、2004年からフリーランス。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材執筆、ブックレビュー、写真撮影、雑誌や書籍の編集・制作を行なう。							
【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"> ・デザインシンキングの方法を習得する。・豊かな発想力や論理的思考を養い、0から1を生み出す力を身につけながら、オリジナリティのあるアイデア展開や自発的な発言ができるようになる。 ・スクラップ・アンド・ビルドによって作品の質を高められる。 ・グループワークによって、他者との協力関係を築き、より質の高い作品づくりを追求できる。・効果的なプレゼンテーションができるようになる。・自分たちで主体的・積極的に学び、問題解決を図れるようになる。 							
授業計画・内容							
1回目	デザインシンキングが何かについて理解し、説明できる。 「自分を表現するオリジナルロゴマーク」を、デザインシンキングの考え方にに基づき製作し、完成させることができる(個人制作)。						
2回目	「人を幸せにするペン」のコンセプトシートを完成させることができる(個人制作)。						
3回目	<ul style="list-style-type: none"> ・「人を幸せにするペン」を検証できる。 ・「人を幸せにするペン」を完成させることができる(個人制作)。 						
4回目	「今までになかったキャラクター」のコンセプトシートを完成させることができる(2名制作)。						
5回目	「今までになかったキャラクター」をチームで検証しつつ、コンセプトシートに基づいて完成させることができる(2名制作)。						
6回目	<ul style="list-style-type: none"> ・「今までになかったキャラクター」を検証できる。 ・「今までになかったキャラクター」を完成させることができる。 						
7回目	「年の新しいイベント」のコンセプトシートを完成させることができる(3名制作)。						
8回目	<ul style="list-style-type: none"> ・「年の新しいイベント」を検証できる。 ・「年の新しいイベント」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。 						
9回目	「年の新しいイベント」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点1回目)。						
10回目	「“自分の得意”で社会問題を解決するアイデア」のコンセプトシートを完成させることができる(3名制作)。						
11回目	<ul style="list-style-type: none"> ・「“自分の得意”を社会で生かすアイデア」を検証できる。 ・「“自分の得意”を社会で生かすアイデア」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。 						
12回目	「“自分の得意”を社会で生かすアイデア」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点2回目)。						
13回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」のコンセプトシートを完成させることができる(3~4名制作)。						
14回目	<ul style="list-style-type: none"> ・「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」を検証できる。 ・「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。 						
15回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点3回目)。						
準備学習 時間外学習	身の回りや社会の様々な出来事や課題に対して、アンテナを尖らせておく。常に自分の強みは何かを問い、磨いて、将来にどう役立たせるか考えておく。						
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	クリエイティブの基礎になる大切な考え方、方法を習得しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
製作で使いたい素材、用具は都度、各自で持ってくる。							

科目名 (英)	グラフィックデザイン (デジタルイラスト)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Digital Illustration)	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】							
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。 コンセプトアート、カードイラスト、メインビジュアル背景、キャラクターデザイン、スチル制作等、厚塗りに対してタッチまでテイストを合わせ手掛ける。							
【授業の学習内容】							
Adobe Photoshop、Clip Studio、Painterのソフトを操作し、デジタルイラストが描けるようになる。 色んなソフトを触ってみることで各ソフトの良い部分を上手く使えるようになり、画風も模索できるようになる。 デジタルだからこその効率的な良い描き方ができるようになる。							
【到達目標】							
背景込みのデジタルイラストを描けるようになることを目標とする。 商業ベース(もしくは自身の広げたい世界観)に必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることができるのを最終目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(講義・人体構造)商業ベースにおいての人物バランスが分かるようになる。	16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
2回目	(講義・画力のあげ方)基本からの説明を通し、見る力のつけかたが分かるようになる。	17回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
3回目	(塑像)顔の構造を粘土を使って作成することで、立体的な組み立てを習得することができる。	18回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
4回目	(デジタル版グザイユ画法)フォトショップを使用し、グレースケールからの着彩、混色ができるようになる。	19回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
5回目	(背景作成)フォトショップを使用し、筆になれることができる。	20回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
6回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	21回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
7回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	22回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
8回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	23回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
9回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	24回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
10回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	25回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
11回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	26回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
12回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	27回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
13回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	28回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
14回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	29回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
準備学習 時間外学習	デジタルでのペン入れに時間を取られすぎると、画面を埋めてからの作業に時間が取れません。 この授業では画面を埋めてから、画風に合わせて完成度を上げていくことがメインになります。 クロッキーを埋めたり、線を引く練習もコツコツと、ペンを握る時間を授業外でも増やして慣れるようにしてください。						
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。 ◎作品提出30% ◎提出枚数以上の取り組み10%						
受講生へのメッセージ	6回目くらいまでは今後においてとても大事な基本になります。なるべく休まないようにならばいいと思います。 ソフトの使い方や知識だけ覚えても手はついてきませんので、日常から目に映るもの全てを描く事に繋げる意識を持ってください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
デジタルイラストの授業ですが、初週は必ずクロッキー帳・筆記用具を持参してください。 人体構造についての説明とアナログでの作業があります。							

科目名 (英)	プレゼンテーション (演技表現) Acting	必修 選択	必修 選択	年次	1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)	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1995年に上京し芸能活動をスタートさせる。以後、映画・テレビ・舞台・ラジオなどで俳優として活動をし、2011年、関西に拠点を移し、劇団Bratto coyoteを立ち上げ、全作品出演以外に脚本、演出も手掛けている。また、並行して、演技やセミナーなどの講師業にも力を入れている。						
【授業の学習内容】						
クリエイター、アーティストとしてやっていくにあたり、どう仕事と向き合い、役と向き合い、作品と向き合い、そして自分と向き合っていくか、そう言った「心構え」や「基礎」、「表現者としての発想力や柔軟性」をインプロビゼーション、アクティングを用いて展開させていく。 表現力だけではなく、人間力、コミュニケーション能力を向上させていくことで自己肯定感をあげていく。						
【到達目標】						
表現者としてのスキルをあげていくことは当然ではあるが、最終的には、今後、クリエイター、アーティストとしてだけでなく、あらゆるジャンルでも活かされるよう、生きていく上での柔軟な思考力、発想力を育み、どんな困難な問題が生じたとしても、それを乗り越えるためのスキルや技を身につけてもらう。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) 表現者としての考え方を解説。目的意識を持ち「楽しむ」ということについて理解する。	16回目	(共振力1) 「否定」をテーマに、相手のノーをも受け入れる。より影響されることでさらにクリエイティブな側面をもつことができるようになる。			
2回目	(共感力1) 自分と向き合い、固定観念の存在を認識することで、思いこみを理解し、より一歩踏み出す勇気が持てるようになる。	17回目	(共振力2) 「観察」をテーマに、より相手を観察することによって生じてくる感情を実感してもらうことで、思考以外の感覚を認識できるようになる。			
3回目	(共感力2) 「受け入れる」ということをテーマに、実習をしていくことで安心感を手に入れ、自分の思いや行動に対し、間違いを恐れなくなる。	18回目	(共振力3)ブレインストーミング。困難なテーマに対して立ち向かい、発言していくことでより自分が解放できるようになる。			
4回目	(共感力3) ゲーム感覚で実習をすることで、固定観念にとらわれず、自由な発想が持てるようになる。	19回目	(共振力4) アクティング要素を導入。まずは簡単にはいかないということを認識させることによって、さらに飛躍思考を持つことができるようになる。			
5回目	(共感力4) 「目的をしっかりと持つ」ということをテーマに、演技体験を実施。そうすることで生まれてくる自分の中のリアルさと対峙できるようになる。	20回目	(共振力5) 今までやってきた「慣れ」のようなものを一旦リセットし、今まで培ってきたスキルを駆使してやることで、「自信」を改めて再認識できるようになる。			
6回目	(共感力5) 「察する」ということをテーマに、相手の意図を理解し、自分の発想を加えることでより表現を豊かにすることができるようになる。	21回目	(共創力6) ペアになり、アイデアを出し合うことで、より創造性を膨らませ、助け合うことで生まれる「なにか」を感じられるようになる。			
7回目	(共感力6) 「伝える」ということをテーマに、どうすれば相手に伝わるのかを体感してもらうことで自己表現力を持つことができるようになる。	22回目	【共振力1～6を振り返り】コミュニケーションが創造性を膨らませる効果があるということを実感してもらい、コミュニケーションをとることが楽しくなる。			
8回目	【共感力1～6を振り返り】自分の発想が尊重されていることを実感し、より発言や行動に対し、自信が持てるようになる。	23回目	(共創力1) 台本を書いてもらい、演出してもらうことで集中力を高め、イメージをより具現化させてゆく能力が身につくようになる。			
9回目	(共有力1) 「イエスアンド」を中心に、自分の考えで声を出して会話を楽しめるようになる。	24回目	(共創力2) グループに分かれて、「中抜き台本」を使用し、抜けている部分を埋める作業から、アイデアを出し合うことで自分の存在価値が持てるようになる。			
10回目	(共有力2) 「受け入れる」ということをテーマに、相手のアイデアをさらに面白くしていくことで、独自性を感じられるようになる。	25回目	(共創力3) グループに分かれてテーマや形態などを話し合い、音響や照明などを考慮したプランを出せるようになる。			
11回目	(共有力3) 「受け入れる」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、さらに面白くしていくことで、問題に対して挑めるようになる。	26回目	(共創力4) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、アイデアを出し合い、面白くしてゆくことで、クリエイティブな考え方ができるようになる。			
12回目	(共有力4) 「受け入れる」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、さらに面白くしていくことで、問題に対して楽しめるようになる。	27回目	(共創力5) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、「受け入れる」をテーマに、柔軟に対応することで、心に余裕を持つことができるようになる。			
13回目	(共有力5) 「伝える」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、挑むことで説得力が持てるようになる。	28回目	(共創力6) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、問題に対し、全員で協力し合いながら解決していくことで、表現力を高めていけるようになる。			
14回目	(共有力6) 「なりきる」ということをテーマに、演技体験を実施。自分とは違う思考を受け入れることで、新たな発見を手に入れることができるようになる。	29回目	【共創力1～6を振り返り】グループに分かれて、テキスト台本を使用し、表現の可能性について考察できるようになる。			
15回目	【共有力1～6を振り返り】よりクリエイティブを求めることによって、コミュニケーション力向上へと導けるようになる。	30回目	【一年を振り返り】クリエイティブ思考を駆使し、問題に辿り着く問題解決能力を意識することで、人生の視野を広く持つことができるようになる。			
準備学習 時間外学習	感受性を養うために、沢山の文字や本を読んで、沢山の映画や舞台を観て、芸術作品に触れること。とにかく日常のいろんなものを意識すること。					
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	成績評価の配点は、授業態度50%(取り組み姿勢)、技術評価50%(自分との向き合い方、独創性、発想力など)をそれぞれの合計で最終評価とします。					
受講生への メッセージ	表現者としての心構え、基礎を学んでいってもらいます。難しく考えず、楽しむことを追求するところから始めます。 大切なことは、投げないで挑むということ。それを楽しんでください。					
【使用教科書・教材・参考書】						

科目名 (英)	メディアデザイン (マンガ制作)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(media 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ナーとして広告代理店に勤務後 2000年小学館ヤングサンデーで受賞、デビュー。同誌及びビッグコミックスピリッツ、双葉社、リイド社、電子版コミック誌 他で連載など。SNSキャラクターデザイン、各種ムック本イラスト、カット制作ほか。							
【授業の学習内容】							
<p>●漫画制作に必要な技術（プロット、ネーム、原稿制作、技法、背景、仕上げなど） 編集者との打ち合わせといったコミュニケーションスキルなど、職業としての漫画家に必要な知識、テクニックを実践的に身につける。</p> <p>●デジタルコミック（CLIP STUDIO PAINT EX）の指導も行い、授業課題、自作原稿でCLIP STUDIO PAINT EXを使用しソフトの使い方も習得する。 また、都度アシスタント希望者などの応募要項に沿ったポートフォリオ作りも就職活動の一環として実施する。</p>							
【到達目標】							
添削会への参加、賞への応募をするための原稿を完成させ 校内開催の添削会などへの参加、web賞などに投稿を目標とする。							
作品制作を通しアナログ、デジタル（クリップスタジオ）技術を学習し、双方で原稿を完成させるスキルを身につける。 また編集者とのやりとりに必要なコミュニケーションスキルをネームなどの打ち合わせで身につける。							
授業計画・内容							
1回目	【キャラクター制作】課題用紙にキャラクターを制作する。CL	16回目	今回より課題ABから選択して実施。課題Aの内容はwebtoonやカラーマンガなど賞の要項により変更の可能性あり				
2回目	【プロット制作】あらすじ課題を用いたプロット制作。編集者提出用プロット制作ができるようになる。	17回目	【課題A】【作画制作】漫画賞作画部門の要項を確認し制作。ネーム原作付漫画賞の応募原稿を制作できるようになる。				
3回目	【4Pマンガネーム】ミニネームの学習。全体構成を意識したネーム制作ができるようになる。	18回目	【課題B】選択学生は【制作展作品プロット制作】8P～ あらすじプロット三幕構成プロット制作。プロット制作ができるようになる。				
4回目	【4Pマンガネーム】構成の学習。引きとめくり。効果を意識したネーム制作ができるようになる。	19回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・ペン人物 【課題B】選択学生は【制作展作品】【ネーム制作】				
5回目	【4Pマンガネーム】ネームチェック ネームリメイク作業が出来るようになる。	20回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・ペン人物 【課題B】選択学生は【制作展作品】【ネーム制作】				
6回目	【4Pマンガネーム】ネーム締め切り。提出	21回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・ペン人物 【課題B】選択学生は【制作展作品】【ネーム完成】				
7回目	【公募、雑誌、アシスタントサイト研究】投稿などに必要な情報収集が出来るようになる。【課題・レポート提出】	22回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・背景 【課題B】選択学生は【制作展作品】【原稿開始】				
8回目	【clipstudio課題】課題用紙(トーン効果、背景などの制作。デジタル原稿制作に必要な基本的ツールの学習。	23回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・背景 【課題B】選択学生は【制作展作品】【原稿制作】				
9回目	【4Pマンガ原稿】下絵・ペン入れ。デジタル原稿でモノクロ原稿制作ができるようになる。	24回目	【課題A】選択学生は原稿完成提出。 【課題B】選択学生は【制作展作品】【原稿制作】				
10回目	【4Pマンガ原稿】下絵・ペン入れ。デジタル原稿でモノクロ原稿制作ができるようになる。	25回目	【課題A】選択学生はカラーサムネ、表紙制作課題 【課題B】選択学生は【制作展作品】【原稿制作】				
11回目	【4Pマンガ原稿】clipstudioのトーン、背景、各種定規の学習、制作ができるようになる。	26回目	【課題B】【制作展作品】【原稿完成】要項に沿ったデータの出力が出来るようになる。				
12回目	【4Pマンガ原稿・背景・仕上げ】clipstudioを使った仕上げができるようになる。	27回目	【課題A】アイキャッチを意識したイラスト制作が出来るようになる。【評価課題B】【制作展作品】【原稿制作】				
13回目	【4Pマンガ原稿・背景・仕上げ】clipstudioを使った仕上げができるようになる。	28回目	【課題A】カラーサムネ制作【課題B】制作展作品の添削&ブラッシュアップ				
14回目	【4Pマンガ原稿】提出。データ出力データ形式の学習、実践。賞応募用データ原稿制作ができるようになる。	29回目	【評価課題A】選択学生はカラーサムネ、表紙制作課題の添削&ブラッシュアップ【評価課題B】選択学生は制作展作品の添削&投稿作品のブラッシュアップ、webからの賞への投稿作業（データ制作、アップロード）が出来るようになる。				
15回目	【4Pマンガ原稿】投稿。各種投稿サイトに投稿までを課題とする。	30回目					
準備学習 時間外学習	授業内でもインフォメーションしますが、マンガやイラストの投稿サイト●マンナビ [https://mannavi.net/] ●DAYS NEO [https://daysneo.com/] 他の閲覧、マンガアプリなどある人は普段読まないようなマンガも読んでみましょう。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、D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	①各単元課題の完成度、提出率。 ②最終4Pマンガ原稿提出&完成度。 を技術評価とします。						
受講生へのメッセージ	アプリやwebマンガなどの需要が増え電子の売上が伸びている事によりマンガ家の仕事も増えています。 それに伴い仕事のスタイルも多様化し、卒業後、絵で食べていく仕事としてマンガ家はあります。 1年次はその入口として短ページで投稿、応募できるマンガを描いて行きましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	コンセプトワーク (イラストワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	illustration 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】						
一迅社、マッグガーデン、その他の出版社にて執筆。						
【授業の学習内容】						
基本的な人物のデッサンの仕方を、どの角度からも立体的に捉えて理解できるようにする。 且つ、それを踏まえて漫画的・イラスト的に簡略化や誇張の技術を身につけ、その媒体・表現方法に適した絵を描くことができるようにする。						
【到達目標】						
授業内での課題を基本として、「人物(マンガ)デッサン。考え方・捉え方・描き方」を理解し、イラストやマンガを描く際の表現の幅を広げられるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	＜顔の角度/1＞正面・横が描けるようになる			16回目	＜頭身・1＞全身正面が描けるようになる	
2回目	＜顔の角度/2＞斜めが描けるようになる			17回目	＜頭身・2＞全身真横・後ろが描けるようになる	
3回目	＜顔の角度/3＞あおりが描けるようになる			18回目	＜全身の動き・1＞歩く・走るが描けるようになる	
4回目	＜顔の角度/4＞ふかんが描けるようになる			19回目	＜全身の動き・2＞座るが描けるようになる	
5回目	＜表情/男性＞基本パターンの描き分けができるようになる			20回目	＜服の皺・1＞基本パターンの理解ができるようになる	
6回目	＜表情/女性＞基本パターンの描き分けができるようになる			21回目	＜服の皺・2＞動きに添った皺の描き方が理解できるようになる	
7回目	＜表情の変化＞複雑な表情の描き分けができるようになる			22回目	＜服の皺・3＞決まり・法則のある服の皺が描けるようになる	
8回目	＜手＞手の動きの描き分けができるようになる			23回目	＜服の皺・4＞絵にしたときに映える皺が描けるようになる	
9回目	＜髪型＞髪型のバリエーションの描き分けができるようになる			24回目	＜距離感・パースの意識＞ができるようになる	
10回目	＜年齢の描き分け/男性＞が描けるようになる			25回目	＜全身の俯瞰＞ができるようになる	
11回目	＜年齢の描き分け/女性＞が描けるようになる			26回目	＜全身のあおり＞が描けるようになる	
12回目	＜上半身/男性＞が描けるようになる			27回目	＜俯瞰の応用＞イラストが描けるようになる	
13回目	＜上半身/女性＞が描けるようになる			28回目	＜あおりの応用＞イラストが描けるようになる	
14回目	＜印象・イメージの描き分け＞が描けるようになる			29回目	＜イラスト制作＞①集大成作品が描けるようになる	
15回目	＜テスト＞前期の復習			30回目	＜イラスト制作＞②集大成作品が描けるようになる	
準備学習 時間外学習	常に実物や目標としているジャンルの作品を観察し、『授業でやった内容を習得できるまで何度も繰り返し練習する』ことが大事です。					
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	成績評価の配点は、課題提出作品の完成度をそれぞれの合計で最終評価とします ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、作品のクオリティ50%である (後期の29・30回目のみ2週続けての作品としての評価)					
受講生への メッセージ	全ての課題にペンが入った状態で「課題提出」となります。基本的にはペンを入れる前に授業内で下書き状態で見せに来てください。 /毎回、必要画材に加え、自分が仕事をする上で「目標とする作家」の作品が掲載されている雑誌・画集・商品・切抜きetc…を必ず持参してください。					
【使用教科書・教材・参考書】						
なし						

科目名 (英)	映像表現 (映像制作)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	Video Making	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】						
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」や「DaVinci Resolve」を使用して映像制作の基礎操作、 実際に編集する為の撮影も行い、編集をする上での技術の向上や演出、考え方を学ぶ。						
【到達目標】						
「Adobe Premiere」や「DaVinci Resolve」の映像基礎から応用を習得。 創造力と想像力を身につけ、楽しんで映像創りをできるようになる事を目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) 編集のワークフローを理解する 編集する行程を理解することでスムーズな作業ができるようになる			16回目	(基本操作の復習)「Adobe Premiere」「DaVinci Resolve」 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① カット編集ができ、編集設定から書き出し、保存ができるようになる			17回目	(基本操作の習得 9)「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	
3回目	(基本操作の習得 3)「Adobe Premiere」編集② テロップの入れ方やキーフレームを理解し、編集できるようになる			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① 自分で考えた構成の映像制作が出来るようになる	
4回目	(基本操作の習得 3)「Adobe Premiere」デザイン 作品をデザインする意味を理解し、形にできるようになる			19回目	(実践課題 3)Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集② 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 SE、BGMの扱い方や曲の編集が出来るようになる			20回目	(実践課題 3)Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集③ 自分で考えた構成の映像制作が出来るようになる	
6回目	(基本操作の習得 5) 撮影の基本(カメラの使い方)し撮影できるようになる			21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 自分で考えた構成の映像制作が出来るようになる	
7回目	(基本操作の習得 6)「Adobe Premiere」編集④ カラーを調整するツールを使用し、作品に合わせた色調整ができるようになる			22回目	(基本操作の習得 10)「Adobe Premiere」「DaVinci Resolve」編集⑧ グリーンバック合成が出来るようになる	
8回目	(実践課題 1)自己紹介映像制作 撮影～編集① まずは自分を伝える演出表現できるようになる			23回目	(基本操作の習得 11) グリーンバックを使用した撮影(照明を含む)ができるようになる	
9回目	(実践課題 1)自己紹介映像制作 撮影～編集② まずは自分を伝える演出表現できるようになる			24回目	(実践課題 4)合成映像制作 撮影～編集① 自分で考えた素材を撮影し、合成が出来るようになる	
10回目	(基本操作の習得 7)「DaVinci Resolve」編集⑤ ワークフローを学び、気軽に使えるようになる			25回目	(実践課題 4)合成映像制作 撮影～編集② 自分で考えた素材を撮影し、合成が出来るようになる	
11回目	(基本操作の習得 8)「DaVinci Resolve」編集⑥ カラーグレーディングができるようになる			26回目	(実践課題 4)合成映像制作 撮影～編集③ 自分で考えた素材を撮影し、合成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① 役割分担を決め、チームで映像制作が出来るようになる			27回目	(実践課題 5)MV 映像制作 撮影～編集① 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	
13回目	(実践課題 2)グループワーク映像制作 撮影～編集② 役割分担を決め、チームで映像制作が出来るようになる			28回目	(実践課題 5)MV 映像制作 撮影～編集② 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	
14回目	(実践課題 2)グループワーク映像制作 撮影～編集③ 役割分担を決め、チームで映像制作が出来るようになる			29回目	(実践課題 5)MV 映像制作 撮影～編集③ 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	
15回目	(実践課題 2)グループワーク映像制作 撮影～編集④ 役割分担を決め、チームで映像制作が出来るようになる			30回目	(実践課題 5)MV 映像制作 撮影～編集④ 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	
準備学習 時間外学習	関連動画を視聴する					
評価基準	A・B・Cを合格とし、D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	成績評価の記点は、授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20%と、 1～3回の課題提出作品【完成度】をそれぞれの合計で最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得40%、制作のコンセプト10%、作品のクオリティ30%である					
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。 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】						
ポータブルSSD						

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	必修 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)	240 16		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>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。</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>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。</p>							
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 /I/ 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	友達の画像にスレッドを入れたら、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/もらう表現を学ぶ 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 (就職対策授業)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	通年
	(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。						
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。						
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。						
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。						
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。						
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。						
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。						
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。						
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。						
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。						
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。						
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。						
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。						
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。						
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	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多い授業なのでコツコツ頑張りましょう。						
【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 (モーショングラフィックス)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	通年
	Motion graphics	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】							
1996年より、フリーランスにて映像制作業務を開始。テレビ番組制作を経て、現在は広告映像を主に制作。企画から撮影編集まで担当。 主なクライアントに日本財団、世田谷区、peach、日本テレビ、東宝、韓国観光公社、スカイパーフェクトTVなど。							
【授業の学習内容】							
「Illustrator」と「Photoshop」「Premiere」「After Effects」のソフトを連携する技術を学習する。 上記ソフトを実際に使用し、グラフィックにモーションを加え、映像制作のデザインアップを目指す。							
【到達目標】							
Adobeソフトの連携技術を身に付けることで、静止画・動画、両デザインの幅を広げる。 「Premiere」「AfterEffects」両動画ソフトの、映像制作現場で通用する基礎技術を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	(前期オリエンテーション) (基本操作の習得①) Adobeソフトの連携の概要・注意点・意義などを説明する	16回目	(後期オリエンテーション) 実写素材とグラフィック素材の親和性を理解する				
2回目	(基本操作の習得②) グラフィックデザインや図形に動きをつけ、キーフレーム(時間)やレイヤーの概念がわかりできるようになる。	17回目	(基本操作の習得①) 3D空間の作成をし、座標軸アニメーションの基本を習得する。				
3回目	(基本操作の習得③) シェイプレイヤーの作成をし、より自由度の高いシェイプ(図形)アニメーションが作成できるようになる	18回目	(基本操作の習得②) 3Dレイヤーをカメラアニメーションの作成を可能にする。				
4回目	(基本操作の習得④) アフターエフェクト機能でできるタイポグラフィー(文字アニメーション)ができるようになる。	19回目	(基本操作の習得③) 3Dタイトルなどを作成し、3D空間デザインを完成する。				
5回目	(基本操作の習得⑤) アフターエフェクト内のエフェクト機能を学習することで、映像表現(アニメーション)にデザイン性を与えることができる。	20回目	(基本操作の習得④) 3Dカメラにて、平面デザインを実写映像上で、座標軸の動きを作成可能にする。				
6回目	(基本操作の習得⑥) エフェクトの応用によりアニメ表現(カートゥーン表現)ができるようになる。	21回目	(基本操作の習得⑤) マスクやキーイングを使用し、実写映像のレイヤー合成を可能にする。				
7回目	(基本操作の習得⑦) エフェクトを使用し、実写表現(炎や煙など)や、背景にデザイン性を与えることができるようになる。	22回目	(基本操作の習得⑥) マスクやロトブラシを使用し、実写映像とグラフィックのレイヤー合成を可能にする。				
8回目	(基本操作の習得⑧) キャラクターに動きをつけ、キャラアニメーションの操作ができるようになる①	23回目	(基本操作の習得⑦) トラッキングを使用し、実写映像の動きにグラフィックが追尾させることが可能になる。①				
9回目	(基本操作の習得⑨) キャラクターに動きをつけ、キャラアニメーションの操作ができるようになる②	24回目	(基本操作の習得⑧) トラッキングを使用し、実写映像の動きにグラフィックが追尾させることが可能になる。②				
10回目	(基本操作の習得⑩) 音源を使用し、エフェクトを与えることで、音楽にあわせた、映像表現ができるようになる。	25回目	(演習課題 MV or PV制作) 今までの講義を活用し、実写映像とグラフィックを合成した、MV or PV(生徒が選択)を作成(1~3分程度の映像)				
11回目	(演習) 上記基本操作①~⑩をPremiereと連携することで、応用エフェクトや、トラジションの作成を理解することができる	26回目					
12回目		27回目					
13回目	(演習課題 MV or PV制作) 上記①~⑩の操作を活用し、Premiere・AfterEffectsを使って、グラフィックを使用したMV or PV(生徒が選択)を作成(15秒~1分程度の映像)	28回目					
14回目		29回目					
15回目		30回目					
準備学習 時間外学習	YouTubeやTVなどを視聴するときも、文字やグラフィックのデザインや位置を気にして観てみる。CMスキップなどは我慢して、広告映像のデザインを観てみる。 映画・ミュージックビデオ・その他映像作品にて、After Effectsによる効果を探して観る。						
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。 ◎テスト演習10% ◎演習課題(デザイン・モーションの発想・ソフト操作の技術)の完成度 各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	動画配信時代を迎え、動くデザインを求められる仕事が増えてきています。 映画・ミュージックビデオ・YouTube・アニメ・ゲーム、様々な現場で、After Effectsの需要は多いです。 Illustrator と Photoshop の技術のプラスワンとして身につけておくと、より多くの現場にて、活躍の場が増えますし、自分のデザインにより大きな可能性も見出せるので、After Effectsは、とても楽しいソフトだと思います。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (デジタルイラスト I) (Digital Illustration)	必修 選択	必修	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】							
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。 コンセプトアート、カードイラスト、メインビジュアル背景、キャラクターデザイン、スチル制作等、厚塗りからライトタッチまでテイストを合わせ手掛ける。							
【授業の学習内容】							
Adobe Photoshop、Clip Studio、Painterのソフトを操作し、イラストを制作することはイラストレーター等の仕事においては不可欠になる。 本授業では、これらポートフォリオ制作を通して学習する。 デジタルだからこその効率的な良い描き方ができるようになる。							
【到達目標】							
自分自身の描きたい世界を表現できるようになることを最終目的とする。 絵柄の個性に合わせて商業ベースに必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることを目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	2回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	17回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。
3回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	18回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	4回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	19回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。
5回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	20回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	6回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる。	21回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる。
7回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	22回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	8回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	23回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。
9回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	24回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	10回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	25回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。
11回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	26回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	12回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	27回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。
13回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	28回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	14回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	29回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	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% + 授業態度評価10% + 作品提出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。 ◎作品提出35% ◎提出枚数以上の取り組み5%						
受講生へのメッセージ	ポートフォリオ一番前のページに持ってこれる作品制作が提出イラストとなります。 自身の個性、完成度、突き詰めて行くことを目標にしてください。途中で飽きてしまったり違うなと思う場合は潔く新しいイラストを描きましょう。 試行錯誤、模索をして途中になった作品でも提出してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
USBデータは基本的に持ち運びのみで使用されるものと考えてください。 ※データ自体が飛び易いので必ずバックアップを取るよう心がけましょう。							

科目名 (英)	デザインベーシック (フォトグラフィ) Photography	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	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>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、ポートレート人物撮影、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	ズームングテクニック、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、パ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)	クリエイティブワーク (動画総合演習) 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	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】						
東京フィルムセンター映画・俳優専門学校在学時、ショートショートフィルムフェスティバル等、国内外の映画祭に4つノミネート。卒業後は1年間、アシスタントディレクター兼編集、カメラマンとして株式会社エクストリームに在籍。その後フリーランスとして、リクルートや株式会社bocoなど企業の映像を制作。企画、構成、撮影、編集、録音、MAまで行う。						
【授業の学習内容】						
撮影、照明、録音、編集、MA、グレーディングを総合的に勉強する。機材等の使い方を学ぶ。また、光の性質や色の性質といった映像制作には欠かせない知識も学習する。						
【到達目標】						
撮影、照明、録音、編集、MA、グレーディングを総合的に勉強することで、高いレベルでのワンオペレーター制作(一人で映像制作)ができる知識技術を習得する。						
授業計画・内容						
1回目	照明の基本を覚える。 キーライト、フィルライト、バックライトの3点照明の意味とセッティング方法を学ぶ。照明の基礎を学ぶことでより魅力的できれいな撮影ができるようになる。	16回目	物撮りをしてみよう①(消え物を撮影しよう) 消え物を撮影することで、撮影時の難しさや注意点、照明などを学ぶ。そのことで、物撮りも撮影できるようになる。			
2回目	スタンダード撮影、log撮影、raw撮影の特徴を理解し、撮影してみよう。 それぞれの撮影データ方式を理解することで、作品ごとに適切なデータで撮影することができるようになる。	17回目	物撮りをしてみよう②(消え物を撮影しよう) 消え物を撮影することで、撮影時の難しさや注意点、照明などを学ぶ。そのことで、物撮りも撮影できるようになる。			
3回目	撮影実践①人物をきれいに撮影しよう! 光と肌の関係やスキントーンについて座学をする。そのことで、適切できれいな人物のカットが撮影できるようになる。	18回目	商品CMを制作しよう① 今まで学習したことの総括として一人で商品CMを制作する。 一人で、企画、撮影、録音、編集、MA、グレーディングする。 一人で制作できる知識と技量を身に着くことが出来るようになる			
4回目	撮影実践②log撮影してみよう! Logを使った撮影をし、log撮影の注意すべき点や設定方法を学び、Log撮影ができるようになる。	19回目	商品CMを制作しよう② 一人で、企画、撮影、録音、編集、MA、グレーディングする。 一人で制作できる知識と技量を身に着くことが出来るようになる			
5回目	編集実践①logデータを編集してみよう。 Logデータを編集し、グレーディングまでをする。そのことで、logを使った色調整ができるようになる。	22回目	商品CMを制作しよう③ 今まで学習したことの総括として一人で商品CMを制作する。 一人で、企画、撮影、録音、編集、MA、グレーディングする。 一人で制作できる知識と技量を身に着くことが出来るようになる			
6回目	撮影編集フィードバック。Log撮影、編集したデータをもとに評価。 問題点を指摘し、さらにきれいにlog撮影できる方法を学ぶ。	21回目	商品CMを制作しよう④ 今まで学習したことの総括として一人で商品CMを制作する。 一人で、企画、撮影、録音、編集、MA、グレーディングする。 一人で制作できる知識と技量を身に着くことが出来るようになる			
7回目	log撮影を使ってMVを制作する。Log撮影で自分でいから作ることで知識を定着させて、撮影時のきれいに撮影できる方法や光の関係を瞬時に引き出せるようになる。	22回目	レンズの種類、レンズの特性、レンズについて学習。 レンズについてが学習することで適切なレンズを選ぶことが出来るようになる。			
8回目	ナレーション撮りをしてみよう① 音響機材を使ってナレーション撮りをする。ナレーションの時の適切な空間づくりから、録音機材の適切な配置場所など勉強することできれいなナレーションが撮影できるようになる。	23回目	カメラの種類学習。カメラの機能学習をすることで、適切なカメラ、作品ごとに適切なカメラを選択できるようになる。			
9回目	自分で撮ったナレーションを適切に処理しよう。 ノイズ処理やチャンネルボリュームを勉強することで、MAの基礎を習得できるようになる。	24回目	構図の種類。構図の意図を知ること、カットごとに瞬時に構図を選べるようになる。			
10回目	log撮影を使ってMVを制作する。フィードバック。いままで、学習してきたことが取り入れられているか確認。定着させる。そのことで、さらにlog撮影できれいに撮影できるようになる。	25回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
11回目	商品CMを作ろう①。商品のCMを企画から撮影、編集、グレーディングまでをすべて一人でやる。そのことでワンオペレーターでも作品ができるようになる。	26回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
12回目	商品CMを作ろう②。商品のCMを企画から撮影、編集、グレーディングまでをすべて一人でやる。そのことでワンオペレーターでも作品ができるようになる。	27回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
13回目	商品CMを作ろう③。商品のCMを企画から撮影、編集、グレーディングまでをすべて一人でやる。そのことでワンオペレーターでも作品ができるようになる。	28回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
14回目	商品CMを作ろう④。商品のCMを企画から撮影、編集、グレーディングまでをすべて一人でやる。そのことでワンオペレーターでも作品ができるようになる。	29回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
15回目	テスト。今まで学習してきたことから実践と筆記のテストをする。 評価対象になる。さらに、テストをすることで定着させ、実際の撮影にも応用できるようになる。	30回目	短編映画上映会。フィードバック。 演技やセリフなどもある短編映画の難しさを体感することで、ストーリー性のあるCMができるようになる。			
準備学習 時間外学習	様々な映像作品を観察する。そして、プロと自分の作品を比較し何が違うのか、改善点を日々模索することが映像の改善に繋がります。					
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	評価は出席、態度はもちろん。 前期は14回と15回の課題提出作品の完成度とテストの点数。主に今まで学習した撮影技法や手法が取り入れられているか。 後期は21回と30回の課題提出作品の完成度。企画から絵コンテ、撮影、編集、照明、MA、グレーディングの出来で評価。					
受講生への メッセージ	授業内だけではなかなか、撮影の技術はあがりません。普段から自主的に撮影するなど撮影機械を多く持ちましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						

科目名 (英)	イラストレーション (クロッキー)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	coquis	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】							
三越・大丸・阪神・近鉄など全国のデパートにて個展 公募団体研水会準委員 月刊誌「一枚の繪」に作品掲載 リビングカルチャー倶楽部にて教室主催							
【授業の学習内容】							
人体の骨格、プロポーションを捉える観察力を養う。短時間で素早く構造を理解し、客観的に捉える力をつける。							
【到達目標】							
モデルを見ながら繰り返し描くことにより、人体の構造を把握的に描写する力をつける。							
授業計画・内容							
1回目	毎回学生が交代でモデルになったの5分クロッキー各1ポーズ	16回目	毎回の5分クロッキー 静物デッサン				
2回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (顔を描く)	17回目	毎回の5分クロッキー 静物デッサン				
3回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (子供を描く)	18回目	毎回の5分クロッキー 静物デッサン				
4回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (動きのあるポーズを描く)	19回目	プロ被写体モデルのポーズによる撮影会 それを基にクロッキー				
5回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (アスリートを描く)	20回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (モデルを描く)				
6回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (乗り物と人物を描く)	21回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (カラーで描く)				
7回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (2人の人物を描く)	22回目	毎回の5分クロッキー 人物細密デッサン1				
8回目	プロモデルのポーズによるクロッキー	23回目	毎回の5分クロッキー 人物細密デッサン2				
9回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (筆を使って描く)	24回目	毎回の5分クロッキー 人物細密デッサン3				
10回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (背景と合わせた人物を描く)	25回目	毎回の5分クロッキー 人物細密デッサン4				
11回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (動物を描く)	26回目	プロモデルのポーズによるクロッキー				
12回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (動物を描く)	27回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。				
13回目	毎回の5分クロッキー 石膏像クロッキー	28回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。				
14回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。	29回目	毎回の5分クロッキー オリジナルのイラストを描く				
15回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。	30回目					
準備学習 時間外学習	美術館での絵画鑑賞 屋外でのスケッチなど						
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	毎回の実技評価80% 出席率や授業態度20%で評価						
受講生への メッセージ	クロッキーはとにかく手を動かして枚数を描くことで観察力が身に付きます。初めは失敗もOK。一緒に描きましょう。						
【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)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Portfolio	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】							
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。</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・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 (デジタルイラストⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	Digital Illustration	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						
【担当教員 実務者経験】							
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。 コンセプトアート、カードイラスト、メインビジュアル背景、キャラクターデザイン、スチル制作等、厚塗りからライトタッチまでテイストを合わせ手掛ける。							
【授業の学習内容】							
Adobe Photoshop、Clip Studio、Painterのソフトを操作し、イラストを制作することはイラストレーター等の仕事においては不可欠になる。 本授業では、これらポートフォリオ制作を通して学習する。 デジタルだからこその効率の良い描き方ができるようになる。							
【到達目標】							
自分自身の描きたい世界を表現できるようになることを最終目的とする。 絵柄の個性に合わせて商業ベースに必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることを目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
2回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	17回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
3回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	18回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
4回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	19回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
5回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	20回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
6回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる。	21回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる。				
7回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	22回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
8回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	23回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
9回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	24回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
10回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	25回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
11回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	26回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
12回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	27回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
13回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	28回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
14回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	29回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
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% + 授業態度評価10% + 作品提出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。 ◎作品提出35% ◎提出枚数以上の取り組み5%						
受講生への メッセージ	ポートフォリオ 一番前のページに持ってこれる作品制作が提出イラストとなります。 自身の個性、完成度、突き詰めて行くことを目標にしてください。途中で飽きてしまったり違うなと思う場合は潔く新しいイラストを描きましょう。 試行錯誤、模索をして途中になった作品でも提出してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
USBデータは基本的に持ち運びのみで使用するものと考えてください。 ※データ自体が飛び易いので必ずバックアップを取るよう心がけましょう。							

科目名 (英)	プレゼンテーション (演技表現) Acting	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】						
<p>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。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>前期では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。 後期ではより番組的な授業を展開し、(企画・台本制作・キャストイング・撮影・編集まで) できるだけ番組の仕上がりに近づけるよう取り組み、YouTubeチャンネルに活かす。</p>						
【到達目標】						
<p>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、 番組やYouTubeチャンネルにも活かせるような制作力と表現力を身に着ける。</p>						
授業計画・内容						
1回目	発想基礎 1 連想ゲームで発想力を養う			16回目	チャンネル制作 積極的なトークをし自分の意見を言うチャンネルをやってみる	
2回目	発想基礎 2 発想をパターン化出来るようになる			17回目	チャンネル制作 前回の素材を編集 (できれば各チャンネルでアップロード)	
3回目	基礎表現 1 文字の表現・言葉の表現が出来るようになる			18回目	トーク基礎 「疑問」をテーマに全員でトークバトルし集団の中での発言力を養う	
4回目	基礎表現 2 感情の表現が出来るようになる。			19回目	チャンネル制作 自分が面白いと思う話を映像化できるようにする	
5回目	基礎表現 3 セリフ体験しセリフを読めるようになる			20回目	チャンネル制作 前回の素材を編集 (できればアップロードまで)	
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	トーク基礎 「学校紹介」をテーマに全員でトークを展開し集団の中での発言力をより養う	
7回目	トーク基礎 2 話し方の方程式を知る			22回目	ドラマ制作 ドラマのワンシーンを真似て、ワンシーンが作れるようになる	
8回目	トーク基礎 3 さまざまな国をPRLプレゼン力を上げる			23回目	ドラマ制作 前回の素材を編集しワンシーンの制作が出来るようになる	
9回目	トーク基礎 4 さまざまな果物をPRLプレゼン力を上げる			24回目	チャンネル制作 本気でクイズに挑戦するチャンネル企画が出来るようになる	
10回目	トーク基礎 5 私の応援歌を発表しプレゼン力を上げる			25回目	チャンネル制作 前回の素材を編集 (できればアップロードまで)	
11回目	トーク基礎 6 すべらない話を体験しすべらない話し方を学ぶ			26回目	チャンネル制作 アメトーク！風チャンネル (アイドルを熱く語る回を実演)	
12回目	バラエティー番組体験 1 クイズ番組のようなことを体験しプレッシャーを学ぶ			27回目	チャンネル制作 前回の素材を編集 (できればアップロードまで)	
13回目	バラエティー番組体験 2 チーム対抗ゲームでプレッシャーをより学ぶ			28回目	短編映画制作 まずは簡単なストーリーを考え映画の企画が出来るようになる	
14回目	バラエティー番組体験 3 アメトーク風に自分の「好き」を語れるようになる			29回目	短編映画制作 ストーリーをより細かく文章にし、台本制作が出来るようになる	
15回目	バラエティー番組体験 4 アナザースカイ風に自分の思い出を語れるようになる			30回目	短編映画制作 撮影・編集を行いショート作品が作れるようになる	
準備学習 時間外学習	YouTubeをはじめ、さまざまなSNSを通じてトレンドを常にとらえておく。					
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	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】						

科目名 (英)	メディアデザイン (音源制作)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Sound Production	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>作編曲家。1998年のデビュー以降、ZARDをはじめピーピング系アーティストの編曲を数多く手がける。 1999年より系列の大阪スクールオブミュージック専門学校にて作、編曲、コンピューターミュージックの講師を務め現在に至る。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>音楽制作ソフト「GarageBand」を使用してのオリジナルBGM制作。 BGM制作にあたり、「GarageBand」の基本操作および音楽の基礎知識も併せて学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>無料のBGM、効果音の使用制限に対応すべく、自身の動画投稿チャンネルのOP、EDタイトル曲制作、自身のサウンドライブラリー制作とその拡充を目的とする。 本授業終了時には音楽初心者でもオリジナルのBGM、SEの制作が出来るようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	音楽の3要素(旋律、和声、律動)について。音源の立ち上げ、サウンドの読み込みができるようになる。	16回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その1。(日常の1シーン用BGM。ほのほの系。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。				
2回目	旋律についての考察その1(音高、音価の変化)。考察を経て簡単な音価の長い旋律を入力できるようになる。	17回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その2。(日常の1シーン用BGM。爽やか系。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。				
3回目	旋律についての考察その2(音階)。考察を経て簡単な音価の短い旋律を入力できるようになる。	18回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その3。(バトルシーン用BGM。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。				
4回目	旋律についての考察その3(旋律リズム)。考察を経て自由なリズムの旋律を入力できるようになる。	19回目	3週目までの3種類のBGM、ジングルのブラッシュアップと2Mixデータ提出。個別アドバイス。				
5回目	単旋律でのジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	20回目	擬音の音楽への変換。(デデン、テッテレーetc...)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。				
6回目	律動(リズム)についての考察その1(8ビート)。8ビートのリズムが入力できるようになる。	21回目	感情の音楽への変換。(恐怖感の演出)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。				
7回目	律動(リズム)についての考察その2(16ビート)。16ビートのリズムが入力できるようになる。	22回目	季節感の演出。(冬っぽい、夏っぽいの表現)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。				
8回目	律動(リズム)についての考察その3(4つ打ちビート)。4つ打ちビートのリズムが入力できるようになる。	23回目	自作動画への音入れ(MA)実習。個別アドバイス。				
9回目	律動(リズム)についての考察その4(シャッフルビート)。シャッフルビートのリズムが入力できるようになる。	24回目	OPタイトル曲制作 1 コンセプト設定、メインフレーズ制作。				
10回目	リズムトラックと単旋律を組み合わせたジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	25回目	OPタイトル曲制作 2 ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニーの制作)。				
11回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その1(メジャーダイアトニック)。明るい曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	26回目	OPタイトル曲制作 3 上モノアレンジ、2Mixデータ作成。自身の動画投稿チャンネルのOPタイトル曲が制作できるようになる。				
12回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その2(マイナーダイアトニック)。暗い曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	27回目	EDタイトル曲制作 1 コンセプト設定、メインフレーズ制作。				
13回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その3(セカンダリドミナント)。複雑な曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	28回目	EDタイトル曲制作 2 ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニーの制作)。				
14回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その4(モーダルインターチェンジ)。部分転調を含む旋律に和声をつける事ができるようになる。	29回目	EDタイトル曲制作 3 上モノアレンジ、2Mixデータ作成。自身の動画投稿チャンネルのEDタイトル曲が制作できるようになる。				
15回目	旋律、和声、律動を組み合わせたジングル及びSE制作。個別アドバイス。	30回目	自作動画への音入れ(MA)実習。(OP、ED、BGM、SE全て含む)最終動画データ提出。個別アドバイス。				
準備学習 時間外学習	GarageBand の操作の反復と内蔵音源の音色確認。内蔵サウンドライブラリ(Apple Loop)の音色確認。 映画、ドラマ、アニメ、ゲームの劇判(バックのBGM)のシーン毎の使われ方を研究する。						
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。 ◎実習課題提出率30% ◎完成度10%						
受講生への メッセージ	音楽初心者でも、音楽の基礎の部分と、ソフトの基本操作、ちょっとしたコツを押さえるだけでオリジナルのBGMが作れるようになります。 音楽制作の楽しさを感じてもらえればと思います。						
【使用教科書・教材・参考書】							

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】自身で製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を学ぶ				
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】自身で製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を学ぶ				
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】自身で製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を学ぶ				
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ある。						
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)、発表する態度)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】							
<small>【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。</small>							

科目名 (英)	映像表現 (映像演出) Motion Graphics	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】						
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応用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、エクスプレッ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。情報の整列、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リ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)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ) (Global Communication Ⅱ)	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)	240 16	開講区分 通年
【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、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	必修	年次	3	
	Computer Design	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】

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・スーパースター商品ロゴ、紀陽銀行ブランディングなど。'88年ADC年鑑、毎日広告デザイン賞部門賞受賞。'09大阪エコプロダクツデザインコンペ大阪府知事賞受賞

【授業の学習内容】

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。特設ピンタレスト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なる。
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なる。	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なる。	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なる。	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なる。
6回目	フォト合成: フォトタッチ&グリザイユ着彩技法 / ビンテージ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なる。
7回目	メイク フォトタッチ: 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なる。	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なる。
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なる。	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なる。	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なる。	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なる。	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なる。	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なる。	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なる。	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なる。	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ビティ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が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 (映像編集) Video Editing	必修 選択	必修	年次	3	
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】						
映像作家 2011年～2014年まで東京都撮影所に在籍。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。						
【授業の学習内容】						
3年間の集大成として、映像作品における企画の立ち上げから撮影・編集までの流れを一通り行う。 また、これからの映像制作の現場で求められるスキルや知識を会得する。 ※授業内容は状況により前後・変更の可能性あり						
【到達目標】						
社会ですぐに通用する知識やテクニック・スキルを会得し、映像制作現場の即戦力となる。						
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	【講義】卒業までの具体的な目標を決める。			
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、卒業・就職への知識を身につける。	17回目	【講義・実習】CM・MVの制作の成り立ちを企画から演習できるようになる。			
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。思考力と企画力を深めることができるようになる。	18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。			
4回目	【実習】即興企画・撮影・編集①企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。	19回目	【講義・実習】短編MV制作実習① 2年間のMV撮影のまとめ。各自の得意分野を鍛え、伸ばす。			
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】短編MV制作実習② 2年間のMV撮影のまとめ。各自の得意分野を鍛え、伸ばす。			
6回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集①資料・プレゼン資料のレベルを見え・内容共に向上できるようになる。	21回目	【実習】写真撮影・デジタルとアナログ 動画の基本である写真から、構図やカメラの知識を改めて考え身につける。			
7回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集②資料・プレゼン資料のレベルを見え・内容共に向上できるようになる。	22回目	【講義・実習】即興企画・撮影・編集 企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。			
8回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集③資料・プレゼン資料のレベルを見え・内容共に向上できるようになる。	23回目	【講義】コロナ禍に負けないSNSの顔作り SNSで苦しまない人格形成をデジタル上に成立させることを目指す。			
9回目	【研究】SNSを最大限に活かすため工夫と映像技術 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	【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。	25回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集①3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。			
11回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練①企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。	26回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集②3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。			
12回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練②企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。	27回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集③3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。			
13回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練③企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。	28回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集④3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。			
14回目	【講義】あらゆる映像作品・アートの見方を知ることができるようになる。	29回目	【講義】2022年の映像業界の行方を考え、次に来る時代への意識を養う。			
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	【講義】2022年の映像業界の行方を考え、次に来る時代への意識を養う。			
準備学習 時間外学習	TikTok・YouTubeを観ることを日常生活に意識的に入れる。 自分が好きなこと・趣味の最新情報を常にチェックする。					
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	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いるはずなので、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】						

科目名 (英)	クリエイティブワーク (動画総合演習) Video making exercise	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	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】							
東京フィルムセンター映画・俳優専門学校在学中時、ショートショートフィルムフェスティバル等、国内外の映画祭に4つノミネート。卒業後は1年間、アシスタントディレクター兼編集、カメラマンとして株式会社エクストリームに在籍。その後フリーランスとして、リクルートや株式会社bocoなど企業の映像を制作。企画、構成、撮影、編集、録音、MAまで行う。							
【授業の学習内容】							
【到達目標】							
撮影、照明、録音、編集、MA、グレーディングを総括的に勉強することで、高いレベルでのワンオペレーター制作(一人で映像制作)ができる知識技術を得得する。また、魅力的な映像企画を作るために、情報収集のフォーマットや企画をまとめる上での思考力を実践で身に着ける。							
授業計画・内容							
1回目	logもしくはraw撮影でMVの撮影をしよう。 企画から撮影、編集、グレーディング、納品まで手法のすべてを実践形式で学ぶ。そのことで、一人でも制作できるクリエイターになれる。			16回目	①短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。		
2回目	logもしくはraw撮影でMVの撮影をしよう。 企画から撮影、編集、グレーディング、納品まで手法のすべてを実践形式で学ぶ。そのことで、一人でも制作できるクリエイターになれる。			17回目	②短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。		
3回目	logもしくはraw撮影でMVの撮影をしよう。 企画から撮影、編集、グレーディング、納品まで手法のすべてを実践形式で学ぶ。そのことで、一人でも制作できるクリエイターになれる。			18回目	③短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。		
4回目	logもしくはraw撮影でMVの撮影をしよう。 企画から撮影、編集、グレーディング、納品まで手法のすべてを実践形式で学ぶ。そのことで、一人でも制作できるクリエイターになれる。			19回目	④短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。		
5回目	完成MVフィードバック。問題点を指摘し次の撮影に活かす。 そのことで、よりクオリティの高い作品が作れるようになる。			22回目	⑤短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。		
6回目	①商品撮りをしてみよう。きれいに商品を撮影するために、必要な撮影方法、照明方法を学び、実践形式で撮影する。そのことで、商品を魅力的にきれいに見せる。			21回目	①ストーリーを魅力的に見せる編集技法を学ぶ。 シーンのカットつなぎや役者を意識した編集技法を学ぶことで、youtubeやMV、CM以外にも映画やストーリー性のある映像の編集ができるようになる		
7回目	②商品撮りをしてみよう。きれいに商品を撮影するために、必要な撮影方法、照明方法を学び、実践形式で撮影する。そのことで、商品を魅力的にきれいに見せる。			22回目	②ストーリーを魅力的に見せる編集技法を学ぶ。 シーンのカットつなぎや役者を意識した編集技法を学ぶことで、youtubeやMV、CM以外にも映画やストーリー性のある映像の編集ができるようになる		
8回目	③商品撮りをしてみよう。きれいに商品を撮影するために、必要な撮影方法、照明方法を学び、実践形式で撮影する。そのことで、商品を魅力的にきれいに見せる。			23回目	③ストーリーを魅力的に見せる編集技法を学ぶ。 シーンのカットつなぎや役者を意識した編集技法を学ぶことで、youtubeやMV、CM以外にも映画やストーリー性のある映像の編集ができるようになる		
9回目	①音の調整をマスターする。音の調整方法。セリフの撮り方、ブームマイクの使い方を学習する。そのことで、きれいな録音ができるようになる。			24回目	撮影応用① 1カットの作り方をプロと同等に照明セッティングからカメラセッティングをし、1カットの映像をこだわる。映像は1カットつなぎのため、1カットの映像の質を高めることで映像全体のクオリティが上がるようになる。		
10回目	②音の調整をマスターする。音の調整方法。セリフの撮り方、ブームマイクの使い方を学習する。そのことで、きれいな録音ができるようになる。			25回目	撮影応用② 1カットの作り方をプロと同等に照明セッティングからカメラセッティングをし、1カットの映像をこだわる。映像は1カットつなぎのため、1カットの映像の質を高めることで映像全体のクオリティが上がるようになる。		
11回目	通る企画書を作成するために① 映像マーケティング論から、プロが行っている企画書の書き方、プレゼンの仕方を実践形式で学び通る企画書を作ることが出来る。			26回目	撮影応用③ 1カットの作り方をプロと同等に照明セッティングからカメラセッティングをし、1カットの映像をこだわる。映像は1カットつなぎのため、1カットの映像の質を高めることで映像全体のクオリティが上がるようになる。		
12回目	通る企画書を作成するために② 映像マーケティング論から、プロが行っている企画書の書き方、プレゼンの仕方を実践形式で学び通る企画書を作ることが出来る。			27回目	①商品CMをスピード重視で作ろう。 実際の企業の納品スピードに合わせて映像を制作することで、事業スピードに合わせた映像制作ができるようになる。		
13回目	①人物をきれいに撮影しよう。 Logもしくはraw撮影をして、スキントーンを意識した撮影をしましょう。 スキントーンや光や肌について学ぶことで、きれいに人物を撮影できるようになる。			28回目	②商品CMをスピード重視で作ろう。 実際の企業の納品スピードに合わせて映像を制作することで、事業スピードに合わせた映像制作ができるようになる。		
14回目	②人物をきれいに撮影しよう。 Logもしくはraw撮影をして、スキントーンを意識した撮影をしましょう。 スキントーンや光や肌について学ぶことで、きれいに人物を撮影できるようになる。			29回目	③商品CMをスピード重視で作ろう。 実際の企業の納品スピードに合わせて映像を制作することで、事業スピードに合わせた映像制作ができるようになる。		
15回目	③人物をきれいに撮影しよう。 Logもしくはraw撮影をして、スキントーンを意識した撮影をしましょう。 スキントーンや光や肌について学ぶことで、きれいに人物を撮影できるようになる。			30回目	④商品CMをスピード重視で作ろう。 実際の企業の納品スピードに合わせて映像を制作することで、事業スピードに合わせた映像制作ができるようになる。		
準備学習 時間外学習	様々な映像作品を観察する。そして、プロと自分の作品を比較し何が違うのか、改善点を日々模索することが映像の改善に繋がります。						
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	評価は出席、態度はもちろん。 前期は5回と15回の課題提出作品の完成度。主に今まで学習した撮影技法や手法が取り入れられているか。 後期は22回と30回の課題提出作品の完成度。いままで学習してきたことの総評として映像制作のすべてを評価。						
受講生への メッセージ	授業内だけではなかなか、撮影の技術はあがりません。普段から自主的に撮影するなど撮影機械を多く持ちましょう。特に3年生は自分から動く自主性を鍛え上げてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	イラストレーション (WEBデザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
	WEB Design	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】						
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	33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	時間外でも質問は受け付けますので、どんどん学んで質問して下さい。最後の一年に成るので、必要な技術をしっかりこの一年で学んで下さい。もう残り一年なので、いきいたい会社や業界に向かってあきらめず進んでいって下さい。					
【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 (ポートフォリオ制作)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Portforio making	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120		
学科・コース	クリエイター科				8		

【担当教員 実務者経験】

現在旅行代理店HISの動画関連のアートディレクション制作やパンフレットなどのディレクションやデザインを担当。OCAで教えて4年目になります。

【授業の学習内容】

メインはポートフォリオの制作で現状持っている作品のクオリティを上げる事と新しく作品を作るクラスで、よりグラフィック色の強い授業を主軸にイラストレーターやフォトショップの使い方からアフターエフェクトの使用方を教えます。

【到達目標】

編集というより、モーショングラフィックに必要なアフターエフェクトの習得。それに準ずるデザインの為のイラストレーターやフォトショップの習得。最も重要なのが各自が目標としている企業への作品集を作り上げる事が目標に成ります。

授業計画・内容

1回目	既存の会社のロゴを使って3から5秒のアニメーションを起こす。	16回目	7秒間でコココーラのイメージ動画を制作すること最後の2秒はココラのロゴの静止画そうが良い。初日は、ロゴをAIでアウトラインでつくってもらって授業から入ります。
2回目	作品制作 AEの基本的な操作が出来るようになります。	17回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。
3回目	作品制作 AEの基本的な操作が出来るようになります。	18回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。
4回目	作品提出 プレゼンテーションが出来るようになります。	19回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。
5回目	良いデザインと悪いデザインを教えます。 デザインの方法を覚えていきます。	20回目	提出 プレゼンテーションのスキル上達のための授業です。(2、3年合同のプレゼンを考えています。)お互い刺激しあえれば良いかと思ひ合同ができれば幸いです。
6回目	HISの夏のセール15秒のCM制作。まずスーパーサマーセールロゴの制作 デザインの方法を覚えていきます。	21回目	7秒間でAPPLEのイメージ動画を制作すること最後の2秒はロゴの静止画そうが良い。
7回目	ロゴ制作 イラストレーターの習得とデザインの方法を覚えていきます。	22回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。
8回目	ロゴ制作 イラストレーターの習得とデザインの方法を覚えていきます。	23回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。
9回目	他必要要素デザイン制作 イラストレーターの習得とデザインの方法を覚えていきます。	24回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。
10回目	デザイン制作 イラストレーターの習得とデザインの方法を覚えていきます。	25回目	提出 プレゼンテーションのスキル上達のための授業です。この授業に関しては上のコココーラで上手く行った場合に限りもう一度やってみたいと思います。上手くシナジーを得れなかったら他の授業を入れていきます。
11回目	アニメーション制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です	26回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です
12回目	アニメーション制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です	27回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です
13回目	アニメーション制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です	28回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です
14回目	アニメーション制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です	29回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です
15回目	提出 プレゼンテーションが出来るようになります。	30回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です

準備学習
時間外学習
イラストレーター、フォトショップ、アフターエフェクトを中心に授業を進めていきます。この3つのソフトの知識はある程度前もって勉強してほしいと思っています。時間外でも個人的にどんどん学んで下さい。

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)、発表す態度)50%を評価基準とする。

受講生への
メッセージ
時間外でも質問は受け付けますので、どんどん学んで質問して下さい。最後の一年に成るので、必要な技術をしっかりこの一年で学んで下さい。もう残り一年なので、いきいたい会社や業界に向かってあきらめず進んで下さい。

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 (英)	グラフィックデザイン (デジタルクリエイティブ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Digital Creative	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>専門学校でデザインやプログラムについて学んだ後、2003年に株式会社 廣済堂に入社し、QuarkXpressやInDesignを用いたDTPスキルを習得。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に必要な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	《オリエンテーション》 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理解し、マーケティングがデザイナーやイラストレーターにとって、必要なスキルであることを理解する。	16回目	《認知心理学/行動経済学》 クリエーティブを通じて態度・行動変容を起こすための、認知心理学や行動経済学の基礎的な活用法を理解する。				
2回目		17回目	《ビジネス理解①》 デジタルクリエイティブ業界で働くクリエイターに必要なスキルやマインドを理解する。				
3回目	《ブランド》 マーケティングと密接な関係にあるブランド(ブランディング)の基礎を理解する。	18回目	《ビジネス理解②》 デジタルクリエイティブの業務内容や案件内容、仕事を進め方を理解する。				
4回目	《市場理解①》 市場におけるモノの価値や、ニーズとウォンツの違いを理解する。	19回目					
5回目	《市場理解②》 デジタルを活用することで台頭している最新のビジネスモデルを理解する。	20回目	《ビジネス理解③》 デジタルクリエイティブの現場で使われている、様々なツール(コラボツール、デザインツール、ノーコードサイト制作ツール、チャットツールなど)の基本的な機能と使い方を、実践を通じて理解する。				
6回目	《フレームワーク》 PEST、5Forces、4P、STPなど、基本的な「フレームワーク」を学び、ロジカルにアイデアを組み立てることができるようになる。	21回目					
7回目		22回目					
8回目	《マーケティング/ブランディング実践》 マーケティングのフレームワークを理解して、様々なデジタルチャネルを活用したセルフ(自分)マーケティングができるようになる。	23回目	《コンテンツマーケティング》 コンテンツマーケティングの基礎を理解する。				
9回目		24回目	《動画マーケティング》 5G時代における動画マーケティングの基礎を理解する。□				
10回目	《SNSマーケティング》 SNSを利用したマーケティングの基礎を理解する。	25回目	《メールマーケティング》 メールマーケティングの基礎を理解する。				
11回目	《SNS広告》 各種SNS広告の特徴を理解する。	26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の基礎と最新動向を理解する。				
12回目		27回目					
13回目	《SNS広告》 SNS広告(Twitter広告やInstagram広告、TikTok広告など)の企画制作ができるようになる。	28回目	《eコマース》 ・eコマースの基礎と最新動向を理解する。 ・各ECプラットフォームの特徴を理解する。				
14回目		29回目					
15回目	《インターネット広告》 インターネット広告の基礎を理解する。	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	「UX」や「デザイン思考」がトレンドワードになっているように、既存の領域以外でもデザインやクリエイティブのスキルが求められています。また、急速に進化するAIが人と見分けがつかないような精度の高いビジュアル表現を行うことが可能になってきています。そんな時代においては、より「デザイン」「クリエイティブ」の本質を理解したデザイナー/クリエイターが社会に求められています。常識や与えられた前提に「そもそも…」と問いかけ、掘り下げ、再定義する思考と、戦略をクリエイティブに落とし込むことができる発想力・表現力を、一緒に身につけていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

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	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】						
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(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 (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	講義・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】							
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るようになる	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。ジェネレーターを使って花が咲くようなアニメーションが出来るようになる				
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るようになる	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るようになる	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るようになる	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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	時間外でも質問は受け付けますので、どんどん学んで質問して下さい。最後の一年に成るので、必要な技術をしっかりこの一年で学んで下さい。もう残り一年なので、いききたい会社や業界に向かってあきらめず進んでいって下さい。						
【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 concept work	必修 選択	必修 選択	年次	3	
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つ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つ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つ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つ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つ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つ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つ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	【OSMコラボ授業予定7】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)			
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	【OSMコラボ授業予定8】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)			
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	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 (映像演出) Film production	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	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】						
アメリカの美術大学を経て、2010年よりグラフィック・モーショングラフィックデザイナーとしてフリーランス活動開始。2011年に帰国後、会社勤務を経て、仕事2018年より再びフリーランスになり現在に至る。企業の展示会映像・製品紹介などを手掛ける。日本タイポグラフィ協会会員。						
【授業の学習内容】						
Cinema4Dを使用して、基本・演習となる操作方法の取得や3D映像作品の制作を目指します。 また、Adobe IllustratorやPhotoshop, After Effectsを併用し操作を学習します。						
【到達目標】						
ソフト操作の基礎技術を身につけること。ネット動画、ソーシャルネットワーク、ポートフォリオなど、自分の作りたい映像に付随するような簡易な3DCG作品をつくる事 を目標とする。 本授業終了時には、実践的な3DCG作品の制作ができるようになる。 授業計画・内容は、授業の進み具合や就職活動の状況に応じて進めていきます。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) 基本的な操作を理解し、簡単な操作ができるようになる			16回目	操作の復習・確認ができるようになる	
2回目	基本のオブジェクトやツールを使用し、立体的な静物が作成できるようになる。①			17回目	基礎応用演習2 基本的な操作を用いた確認作業・創作ができるようになる	
3回目	基本のオブジェクトやツールを使用し、立体的な静物が作成できるようになる。②			18回目	基礎応用演習3 基本的な操作を用いた確認作業・創作ができるようになる	
4回目	カメラの設定やライトの設定を理解し、レンダー(書き出し)ができるようになる。			19回目	エフェクトの応用・表現方法について理解できるようになる1	
5回目	タイムラインを理解しアニメーションとして書き出しができるようになる。			20回目	エフェクトの応用・表現方法について理解できるようになる2	
6回目	カメラの操作応用演習ができるようになる			21回目	エフェクトの応用の確認作業・創作ができるようになる1	
7回目	他ソフトとの連携についての確認・復習・簡単な操作ができるようになる			22回目	エフェクトの応用の確認作業・創作ができるようになる2	
8回目	他ソフトとの連携を使用した確認作業・創作ができるようになる			23回目	エフェクト機能の応用・作品としてクオリティーアップができるようになる	
9回目	実写と3DCGを組み合わせる事ができるようになる1			24回目	エフェクト機能の応用・作品としてクオリティーアップし、ポートフォリオに落とし込みができる	
10回目	実写と3DCGを組み合わせる事ができるようになる2			25回目	演習応用1 これまでの操作の確認・アイデアだし・創作ができるようになる1	
11回目	演習基礎1 これまでの操作の確認・創作ができるようになる			26回目	演習応用1 これまでの操作の確認・創作ができるようになる2	
12回目	演習基礎1 見直し・クオリティーアップ ポートフォリオへの落とし込みができるようになる			27回目	演習応用1 見直し・クオリティーアップ・自信のポートフォリオへの落とし込みができるようになる	
13回目	演習基礎2 これまでの操作の確認・創作ができるようになる1			28回目	演習応用2 これまでの操作の確認・アイデアだし・創作ができるようになる1	
14回目	演習基礎2 これまでの操作の確認・創作ができるようになる2			29回目	演習応用2 これまでの操作の確認・創作ができるようになる2	
15回目	演習基礎2 見直し・クオリティーアップ ポートフォリオへの落とし込みができるようになる			30回目	演習応用2 見直し・クオリティーアップ・自信のポートフォリオへの落とし込みができるようになる	
準備学習 時間外学習	授業内での完結を目指しますが、課題によっては事前のアイデア準備などが必要な場合があります。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、D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	各授業での授業到達目標や授業態度、課題のクオリティによって評価を行います。 出席評価50% 授業評価(聴く、制作への取り組みなど)10% 技術評価40%(課題の完成度) とし、それぞれの合計で最終評価します。					
受講生への メッセージ	慣れない3DCGに最初は大変で戸惑う事もあるかと思いますが、使い方によっては表現の幅やクオリティーが広がるソフトです。少しづつ慣れて行き、他のクリエイターと差をつけれることもできます。少しづつでも良いので、自分のものしポートフォリオや作品に取り入れるようにしていきましょう。TVやYouTubeでも動画に登場する3DCGに目を向けてみましょう!					
【使用教科書・教材・参考書】						

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)	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、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、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	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							