

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
学科	色彩論Ⅱ	初谷希代香	1単位 24時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
色彩論Ⅰの内容から、さらに色彩の知識を深めていきます。配色の応用方法と活用のしかた、UC（色のユニバーサルデザイン）など、色の捉えられ方や、調和論を活用した表現の取り組みを行います。			
<b>【講義概要】</b>			
色の効果を活用した作品の制作（コンクール応募作品含む） AFT色彩検定2級・UC（色のユニバーサルデザイン）級対応。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	カラーイメージと配色1（課題①）		
2	カラーイメージと配色2（課題②）		
3	課題①、②制作		
4	課題①、②制作		
5	課題①、②制作		
6	配色技法について（課題③）		
7	課題③制作		
8	色の表示：色名・マンセル表色系（課題④）		
9	課題④制作		
10	課題④制作		
11	UC（色のユニバーサルデザインについて）（課題⑤）		
12	課題制作⑤		
13	コンクール作品説明と制作		
14	コンクール作品制作、色彩検定質問対応（希望者）		
15	コンクール作品制作、色彩検定質問対応（希望者）		
16	コンクール作品制作、色彩検定質問対応（希望者）		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題の提出を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、成績評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
講義・演習形式を基本とするが、各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1972年埼玉県生まれ。東洋工学専門学校（現東京環境工科専門学校）インテリアデザイン科卒。 住宅地図会社勤務後、グラフィックデザイナーの伴侶のもとで、色彩提案、CGデザインアシスタントを行いながら、色彩講師、パーソナルカラーアドバイザーとして活動中。AFT認定色彩講師。UC級認定講師。UC級アドバイザー。1級カラーコーディネーター（ファッション）。			

## 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
選択学科	フランス語II	内田雅之	2単位 37.5時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
フランス語1の修了者を対象として、一年次に習得した基礎力を基盤としながら会話表現・文法の両面での知識を広げていきます。また、少しずつ書かれたものを読む練習も行います。			
<b>【講義概要】</b>			
前期は、まず問題練習などを通じて、書くという別観点を少し意識しながら昨年の復習を行います。その後複合過去、単純未来へと文法面で次のステップへと移っていきます。後期は、フランス旅行の機会を想定して、オリジナルのフランス旅行のしおりを作成していく課題が課され、校内展示の機会を設けます。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	17	講義
2	講義	18	講義
3	講義	19	講義
4	講義	20	講義
5	講義	21	講義
6	講義	22	講義
7	講義	23	講義
8	講義	24	講義
9	講義	25	講義
10	講義	26	講義
11	講義	27	講義
12	講義	28	講義
13	講義	29	講義
14	講義	30	講義
15	講義	31	講義
16	中間試験	32	後期試験
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>期末ごとに試験を行い100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。</p> <p>なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。</p> <p>合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
<p>講義・ディスカッション形式を基本とするが、各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p> <p>1969年福岡県生まれ。早稲田大学大学院文学研究科仏文専攻修士課程修了。多摩美術大学非常勤講師。また俳優養成所を経て映画・舞台に出演、受賞作多数。またTHEATRE茶房の冠でプロデュースも行ない、ギャラリー・プントでの『クロワゼ』公演、朗読、ミュージシャンやビデオアートとのコラボレーションなど活動の幅を広げている。</p>			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期/後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
選択学科	特別講座/就職セミナー	ゲスト講師	1単位 18時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
<p>特別講座：現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいきます。</p> <p>就職セミナー：就職活動から入社後の心構えやクリエイターとしての取り組みなどについてセミナー講座を開催。 *1年生は夏課題と合わせて単位修得</p>			
<b>【講義概要】</b>			
7/11(土)就職セミナー1（卒業生）、9/5(土)海外留学準備コース講座1、9/26(土)同窓会特別講座、10/2(金)海外留学準備コース講座2、12/12(土)創形展特別講座、2/13(土)就職セミナー（就活ポートフォリオ）			
回	授業計画及び学習の内容		
1	就職セミナー1		
2	海外留学準備コース講座1		
3	同窓会特別講座		
4	海外留学準備コース講座2		
5	創形展特別講座		
6	就職セミナー（就活ポートフォリオ）		
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。</p> <p>なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。</p> <p>合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
講義・ディスカッション形式を基本とする。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年留学生・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
選択学科	日本語能力試験N1対策	蔣 燕萍	2単位 63時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
<p>①日本語能力試験N1に合格できる力を付けること。                  ②試験対策にとどまらない全般的な語彙の力をつけること。</p>			
<b>【講義概要】</b>			
試験に出題される「文字語彙」「文法」「聴解」の練習問題の解答を通じて日本語力を向上させること。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	17	講義
2	講義	18	講義
3	講義	19	講義
4	講義	20	講義
5	講義	21	試験
6	講義		
7	講義		
8	講義		
9	講義		
10	講義		
11	講義		
12	講義		
13	講義		
14	講義		
15	講義		
16	講義		
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>試験を行い100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。                  なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。                  合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
<p>講義・ディスカッション形式を基本とするが、各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。                  中国福建省出身。2008年来日。2011年日本語能力試験N1合格。2014年3月札幌大学経営学部経営学科卒業。                  2014年4月株式会社アイデム入社。新卒担当のエージェントとして留学生の就職をトータルサポート。2016年7月より創形美術学校にて主に広報活動と留学生教育に携わる。</p>			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	映像制作1A	奥牧裕介	2.5単位 120時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
Adobe CC(クリエイティブクラウド)など、映像制作に関連したソフトの演習。カメラや照明などの撮影機材やエフェクトを使用した映像制作方法の理解。3DCGによる映像制作方法の紹介。			
<b>【講義概要】</b>			
デジタル技法を用いた映像制作の基本・課題制作。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	21	3DCG実習 簡易アニメーション(惑星・眼球とハエ)
2	Premiere 実習 素材準備	22	制作
3	Premiere 実習 素材準備	23	3DCG実習 ボーンによるアニメーション(歩行)
4	Premiere 実習 素材準備	24	制作
5	After Effects 実習	25	制作
6	制作	26	制作
7	カメラ、機材の使い方	27	3DCG実習 IKを使ったアニメーション(階段を上る)
8	制作	28	制作
9	ブルーバック撮影・合成(After Effects 実習)	29	制作
10	制作	30	制作
11	暗幕撮影	31	制作
12	制作	32	制作
13	After Effects 実習	33	3DCG実習 テクスチャ・ライティング(森の制作)
14	制作	34	制作
15	Premiere 実習 コミック映像化(編集)	35	制作
16	制作	36	制作
17	Premiere 実習 コミック映像化(編集)	37	制作
18	制作	38	制作
19	3DCG実習 モデリング(頭蓋骨・顔)	39	制作
20	制作	40	講評会
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100~95:A+ 94~80:A 79~70:B 69~60:C) 不合格(59~0:D) 仮処置:保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1981年長野県生まれ。2004年岡山県立大学デザイン学部ビジュアルデザイン学科映像コース卒業。2005年A.T-ILLUSION株式会社デジタル部入社。アナログ・デジタル問わず、TV-CM、映画、イベントムービーなどのビジュアルエフェクト制作や編集等に参加。現在はフリーで活動中。マクドナルド『ハッピーセット』、東芝『REGZA』映画『星になった少年』等多数。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	アニメーション&サウンド	松本 力、本多裕史	1単位 24時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
アニメーションのためのドローイングと、ガレージバンドなどのアプリケーションで、独自の観点の映像と音楽の小作品を制作する。			
<b>【講義概要】</b>			
映像表現は、それぞれの現実を実感する時間＝記憶にかたちを与え、自らの目的と想像力（意志）と批評性（意図）で、生き活きとした心象のフォルムを探ります。視覚芸術としてのストップモーション・アニメーションの作画、時間芸術としての音楽の作曲で、映像と音楽の魅力を追求します。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	アニメーション		
3	音楽		
4	アニメーション		
5	音楽		
6	アニメーション		
7	音楽		
8	講評会		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 松本 力：1967年東京都生まれ。多摩美術大学美術学部GD専攻卒業。手描きアニメーション作品の制作を、国内外の展覧会で発表、手製映像装置『絵巻物マシーン』によるワークショップを行う。また、エレクトロニカバンド『オルガノラウンジ』や音楽家『VOQ』とのライブパフォーマンスやイベントに、VJとして参加している。 本多 裕史：1976年群馬県生まれ。エレクトロニカ・バンド『オルガノラウンジ』ボーカルコンポーザー。2006年アニエスパーバリコレクション、2008年東京都現代美術館、森美術館にてライブ。CD『cos mos』をリリース。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	メディアブランディング基礎	佐藤芽生	2単位 45時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
メディアとはなにかを『知り』、『考え』、『アウトプットする』の工程を繰り返し経験し、クリエイティブに向かう基本姿勢を身に着けることを目指します。			
<b>【講義概要】</b>			
メディアの性質を学び、思考を制作物に落とし込むワークを行います。また、他者との対話を通じて集客課題に取り組みます。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション① (想定課題)		
2	企画/プレゼン演習		
3	ラフ制作		
4	制作		
5	制作指導		
6	制作/プレゼン準備		
7	講評①		
8	オリエンテーション② (グループ制作)		
9	企画		
10	企画		
11	ラフ制作		
12	制作		
13	制作/プレゼン準備		
14	制作/プレゼン準備		
15	講評② (ふりかえり)		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格 (59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1990年生まれ。創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業後、web制作会社に入社。その後、一般企業でインハウスデザイナーとしてブランディングを担当。現在はフリーで活動。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	撮影技法	黒川芳信	2単位 54時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
<p>写真＝レンズによる描写の基本を学ぶ。動画という表現の構成を学ぶ。調査した情報を視聴者にとって興味のある有益な情報に変容させるかを学ぶ。自らの企画をプレゼンテーションし、他者に企画意図を伝えることを学ぶ。出来上がった作品についてプレゼンテーションし、企画意図などを伝えることを学ぶ。</p>			
<b>【講義概要】</b>			
<p>映像表現の一つの基礎である写真を学び、動画制作につなげます。課題は、豊島区広報課をクライアントに、豊島区に取材した動画作品を制作します。撮影技法に始まり、企画立案、調査、ロケーションハンティング、シナリオ制作、絵コンテ制作、撮影、編集を経て作品を完成させます。完成した作品は、豊島区のケーブルテレビで放送の予定です。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	18	編集
2	カメラワーク1	19	編集・MA
3	カメラワーク2	20	試写・プレゼンテーション
4	カメラワーク3	21	講評
5	企画		
6	企画プレゼンテーション		
7	カメラ、機材の使い方		
8	撮影		
9	撮影		
10	撮影		
11	撮影		
12	撮影		
13	撮影・編集		
14	編集		
15	編集		
16	編集		
17	編集		
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1954年千葉県生まれ。1977年創形美術学校造形科卒業。1979年『身体気象研究所』の設立に参加。1981年より映像作家として活動。実験映画、ビデオアート、映像パフォーマンスを手がける。 1981年シドニービエンナーレ出品。2000年ロッテルダム映画祭出品。著書に『バクリ学入門』（英治出版）がある。</p>			



# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	VR	八幡純和	1単位 36時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
ゲームやファッションの世界だけでなく現代の様々なカルチャーやサービス、イベントなどと連動して発展している「VR（バーチャルリアリティ）」の世界。そのVRの仕組みと特性を理解しながらバーチャル空間ならではの作品制作を個々に試みます。			
<b>【講義概要】</b>			
VRという技術とそこに連動して様々な新しい魅力を展開しているサービスへの理解。また先端技術を応用した作品制作への展開。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション／VRの概要		
2	STYLY基礎		
3	Unity基礎		
4	Unity基礎		
5	Unity応用		
6	Unity応用		
7	Unity応用		
8	Unity応用		
9	作品制作		
10	作品制作		
11	作品制作		
12	講評		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 携帯キャリア公式コンテンツ配信プラットフォームやアプリストアなど、主に大規模システムの開発・運用に携わる。2015年 Psychic VR Lab 設立に参画。三越伊勢丹やパルコ、ファッションブランドとVRを活用した様々な企画・製作を手掛ける。2018年パルコらと共に様々なクリエイター／アーティストとVR/MRを使って超体験をデザインするプロジェクト NEWVIEW をスタート。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	コミック表現1	ヤスコーン	2単位 48時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
実践力を伴うコミック表現とは。紙、デジタルほか、自分に合う表現方法を見つけます。			
<b>【講義概要】</b>			
社会に出てすぐ通じるような自己表現方法を身に付けるべく講師が経験してきた仕事等を紹介しつつ、コミックの手法で実技制作、講評を行なう。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション／自己紹介4コマ漫画		
2	自己紹介4コマ漫画		
3	作品紹介、課題4コマ指導		
4	課題4コマ完成&提出、講評		
5	LINEスタンプ作り(発想法・キャラ・世界観)		
6	LINEスタンプ作り(40個アイデア出し)		
7	LINEスタンプ作り(40個作画)		
8	LINEスタンプ作り(提出・申請)		
9	ストーリー漫画・エッセイ漫画(アイデア)		
10	キャラ・世界観・ストーリー作成		
11	ネーム作成		
12	ネーム最終チェック		
13	漫画原稿チェック、修正		
14	漫画原稿提出・講評		
15	個別指導、アイデアスケッチ、似顔絵		
16	個別指導、出版社別アドバイスなど		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100~95:A+ 94~80:A 79~70:B 69~60:C) 不合格(59~0:D) 仮処置:保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 漫画家、文筆家。1991年小学館でデビュー。最近は鉄道旅の紀行文や漫画、エッセイなどでも活躍中。 代表作は『GOGO♪たまごっち!』シリーズ、『おんな鉄道ひとり旅』(小学館)、『メシ鉄!!!』(集英社)など。他、東洋経済オンライン『鉄道漫遊記』など連載多数。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	描写イラストレーションA	関根秀星	1単位 24時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
モノの本質的、外見的な観察力を養い、正しいプロポーションで描く。インプットからアウトプットへ、表現における一連の作業の大切さ、方法を学ぶ。講評により、自作品を客観的に見る力をつける。			
<b>【講義概要】</b>			
鉛筆を用いてモチーフを描く。最終課題では画面構成や見せ方も意識し、作品としての高い完成度をを目指す。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	制作指導		
3	課題作品講評		
4	制作指導		
5	課題作品講評		
6	制作指導		
7	制作指導		
8	制作指導・講評		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 2008年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業。Free Art Magazine S 編集兼、掲載アーティスト。千葉デザイナー学院非常勤講師。鉛筆と色鉛筆を用い、フットボールイラストレーション、ポートレイトを中心に描くイラストレーター。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	映像ワークショップ	三田村光土里	1単位 30時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
<p>現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブな発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。</p>			
<b>【講義概要】</b>			
<p>フォト・ストーリーをつくる</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	制作チェック		
3	制作		
4	制作チェック		
5	制作チェック		
6	制作		
7	制作チェック		
8	制作チェック		
9	制作		
10	発表・講評		
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。          なお出席が全体の2/3以下の場合、成績評価の対象外となる。          合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。          現代美術家。1964年生まれ。写真を使った空間作品を国内外で発表。2006年ウィーン分離派館にて個展。2003年東京都写真美術館『日本の新進作家展vol.2』。2016年あいちトリエンナーレ他。</p>			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	描写イラストレーションB	須田浩介	1単位 24時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
対象物をよく見る事でその物の持つ色や質感などを捉え、アクリル絵の具を混色する事や、色を重ねる事で生の絵の具やデジタルでは生み出せない色を自らの手で作り対象の持つ色の再現度を高める事を目指します。			
<b>【講義概要】</b>			
水張りした紙、アクリルガッシュ、筆を使用し用意したモチーフをカラーで描く、絵の具を使う時のルールを授業時に指示します。イラストレーションにおけるリアリティーと想像で描く事とモチーフを見て描く事の違いを考え学ぶ。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	モチーフを見て描く		
3	制作		
4	中間講評		
5	コラージュしたモチーフを描く		
6	制作		
7	制作		
8	講評会		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 イラストレーター。2008年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業、同年シテデザールに派遣。2008年～2013年フリーアートマガジンS発行、雑誌・装画・ポスター等の仕事を手がけ、アクリル絵の具を使ったファッション感のある人物、動物等を主に描く。跡見学園女子大学イラスト非常勤講師			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	写真と撮影	藤谷勝志	0.5単位 18時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
<p>デジタル一眼レフカメラをオート撮影だけでなく、マニュアル撮影でも使えるようにします。 JPEGとTIFFの違い、RAWデータについて理解してもらいます。 聞き慣れない言葉が多いかと思いますが、最後は写真の面白さを知り、写真好きにします。</p>			
<b>【講義概要】</b>			
<p>カメラの種類、カメラの基本的構造、レンズの種類、特性を知ってもらいその使い方を理解していただきます。 iPhoneはなぜ押すだけで写真が撮れるのか、オート撮影とマニュアル撮影の違い、そして使い方をカメラを手にして教えます。カメラ操作が理解できたら写真を撮る上で最も大切な「光」について説明します。 実際に外での撮影と代々木にある僕のスタジオで撮影実習を行います。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	撮影		
3	撮影		
4	撮影		
5	撮影		
6	講評		
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1959年、秋田県生まれ。東京工芸大学写真技術科中退。写真家細谷秀樹氏に師事後、(有)藤谷勝志写真事務所設立。ファッション、ビューティー、ポートレート撮影を主に雑誌、広告写真を中心に活動。2004年渋谷区千駄ヶ谷に「studio flower」設立。</p>			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	妄想アニメーション	網代幸介	2単位 60時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
立体作品をつくる。ものの構造を理解し、想像をより具体化していく。			
<b>【講義概要】</b>			
ストップモーションで撮影するための、立体や、舞台をつくる。最終的には、短いアニメーションを撮影し上映する。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	18	制作
2	制作	19	制作
3	制作	20	講評
4	制作		
5	制作チェック		
6	制作		
7	制作		
8	制作		
9	制作		
10	制作		
11	制作チェック		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
16	制作チェック		
17	制作		
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。</p> <p>なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。</p> <p>合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p> <p>1980年東京都生まれ。桑沢デザイン研究所ビジュアルデザイン科卒業。パッケージデザイン会社に勤務後、作家に転向。国内外の個展で作品を発表。平面、立体、アニメーションなど様々な方法で、物語のある空想世界を表現。</p>			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	ストップモーション・アニメーション	こぐまあつこ	1単位 30時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
アニメーションの基礎講座と手作り素材を使ったアニメーション制作。			
<b>【講義概要】</b>			
アニメーション表現についての基本と実践 手作りの素材(粘土・切り紙等)のアートワークを楽しみながら、アニメーションの基本を学び、短編作品を制作する。個々に立てた企画テーマに合わせて、制作の時間配分にはじまり、シノプシス、絵コンテ、ビデオコンテ、タイムシートといった制作過程を通して作品を完成させる。及び、自己管理とプレゼンテーション能力の育成。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	企画・アイデア出し		
3	企画案チェック・キャラクター設定・絵コンテ制作		
4	ビデオコンテ制作		
5	タイムシート制作		
6	企画プレゼンテーションと講評・検討		
7	制作実習(1)		
8	制作実習(2)		
9	制作実習(3)		
10	プレゼンテーション・講評会		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 アニメーション作家。グラフィックデザイナーを経て、アニメーションの世界へ。森まさあき氏に師事。1999年よりフリーランス。現在は主にTV-CM・ビデオなどのアニメーション企画、演出、制作を手掛ける。その他に、人形制作・イラストレーションなどで活躍。日本アニメーション協会(JAA)理事。			



# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	デザインとアート	松蔭浩之	1単位 21時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
現代美術の世界をわかりやすく解説。特にデザインの的に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。			
<b>【講義概要】</b>			
美術史の流れの中で生まれた技法や手法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。座学とワークショップ形式の授業から現代美術を体感する。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	DADA～アヴァンギャルドの時代		
2	イヴ・クライン～ヌーヴォレアリスム		
3	アンディ・ウォーホル～ポップアート		
4	ジェフ・クーンズ～シュミレーションニズム		
5	会田誠と小沢剛～シュミレーションニズム2		
6	現代の美術のあり方		
7	講評会		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1965年福岡県生まれ。1988年大阪芸術大学写真学科卒業。現代美術家。写真、グラフィック、空間デザインなど多岐にわたって活動。ヴェネツィアビエンナーレ、シンガポールビエンナーレ出展。『昭和40年会』会長。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	イラストコミック	石山さやか	1単位 33時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
これまで培ってきた自分の作風・興味のあるテーマを大事にしつつ、さらに発想力・考える力を磨いてゆきます。			
<b>【講義概要】</b>			
よく知られるおとぎ話の要素を置き換え、自分の漫画作品に仕上げる『翻案』を行います。物語の趣旨を捉える理解力、自分なりのアイデアを含め、作りあげる発想力を問います。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション・プレスト		
2	制作指導		
3	制作指導		
4	進捗チェック（ネーム）		
5	制作指導		
6	進捗チェック（ネーム直し・下書き）		
7	制作指導		
8	進捗チェック（作画）		
9	制作指導		
10	制作指導		
11	講評		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1981年埼玉県生まれ。創形美術学校ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻卒業。都内の広告代理店で勤務後、イラストレーター・漫画家としての活動を始める。主な仕事は書籍装丁、雑誌挿絵、児童書挿絵、CDジャケットなど。2017年に初の単行本『サザンウィンドウ・サザンドア』（祥伝社）発売。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	映像制作1B	奥牧裕介	3単位 45時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
映像制作に関連したソフトや機材を使用した実践的な映像制作技法の習得と、それを応用した作品制作。			
<b>【講義概要】</b>			
デジタル技法を用いた映像制作の応用と課題制作。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション／前期映像制作1Aの続きとして		
2	Adobe Bridge・レイヤーの親子構造・3Dレイヤー		
3	トラックマット・ウィグラー・調整レイヤー・トラッキング		
4	モーションスケッチ・ヌル・ペイント・パペットピン		
5	レイヤーモード・パーティクル・ネットワークレンダリング		
6	VR動画		
7	自由課題制作（構想・デザイン）		
8	自由課題制作（構想・デザイン）		
9	自由課題制作（実制作）		
10	自由課題制作（実制作）		
11	自由課題制作（実制作）		
12	自由課題制作（ブラッシュアップ）		
13	自由課題制作（ブラッシュアップ）		
14	自由課題制作（ブラッシュアップ・レンダリング）		
15	講評		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1981年長野県生まれ。2004年岡山県立大学デザイン学部ビジュアルデザイン学科映像コース卒業。2005年A.T-ILLUSION株式会社デジタル部入社。 アナログ・デジタル問わず、TV-CM、映画、イベントムービーなどのビジュアルエフェクト制作や編集等に参加。現在はフリーで活動中。マクドナルド『ハッピーセット』、東芝『REGZA』映画『星になった少年』等多数。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	動画広告1	岡山拓史	2単位 60時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
一つの商品をセレクトし現代のユーザーが使用しているデバイスとメディアの関係を学びつつ、より効果的な動画広告の制作を目標とします。			
<b>【講義概要】</b>			
映像制作だけでなく一つのプロモーションとして、企画や演出、細部のデザインから世界観までアートディレクターの視点を持って動画広告を制作する。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	18	編集
2	企画・演出	19	編集
3	企画・演出	20	講評 納品 & 配信
4	企画・演出		
5	制作チェック		
6	デザイン・撮影		
7	デザイン・撮影		
8	デザイン・撮影		
9	デザイン・撮影		
10	デザイン・撮影		
11	制作チェック		
12	編集		
13	編集		
14	編集		
15	編集		
16	制作チェック		
17	編集		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1980年神奈川県生まれ。東京デザイン専門学校卒業。スペースシャワーTVの映像制作部門「SEP」、デザイン事務所「FUTONE」を経て2016年独立。グラフィック、ムービー、ウェブなどジャンルを問わずデザイナー／アートディレクターとして活動中。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	デザインの仕事と現場	大久保裕文	1単位 39時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
印刷媒体を中心としたグラフィックデザインのアイデアや実際の作業の説明。			
<b>【講義概要】</b>			
いままで経験したデザイン事例の解説。数回、編集者やカメラマンを呼んで、彼らとの仕事の関連事例を伝える。課題としては街の風景写真、フライヤー制作、アルファベットのタイポグラフィ制作など。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	講義、ディスカッション		
3	講義、ディスカッション		
4	講義、演習		
5	講義、ディスカッション		
6	講義、ディスカッション		
7	講義、演習		
8	講義、ディスカッション		
9	講義、ディスカッション		
10	講義、演習		
11	講義、ディスカッション		
12	講義、ディスカッション		
13	発表・講評		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
講義およびディスカッション形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 1959年東京都下谷生まれ。セツ・モードセミナー、桑沢デザイン研究所卒業。雑誌を中心に書籍、ポスター、新聞広告等で活動中。2005年、2006年読売広告金賞。2009年桑沢賞受賞。			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	サウンド	虹釜太郎	2単位 60時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
<p>映像作品の音楽、音響、音、アニメーションにおけるそれらの製作をする際にまず最低限注意しておきたいこと、多くの人が陥りやすい問題をいかに回避できるか、繰り返し鑑賞できる作品にするにはどうしたらいいか、映像作品における音楽と音の未知なる関係を自分自身でつくりだせるようになるためにはどういう土台が必要か、映像作品において意図を持った音の扱い方ができるようになるためには何に注意すればよいかを具体的な演習を通して学んでいく。</p>			
<b>【講義概要】</b>			
<p>さまざまなジャンルの映像作品で音楽と音がどう使われているか、どういう実験がなされているかについてどれだけ立体的に認識できるかについての演習、映像作品に様々な音をつけていく音効果演習、音のさまざまなストックを自分なりに把握するため関連音楽史の参照(アンビエントミュージック、アウトサイダー音楽、音響派音楽、ドローン、逸話的音楽、フィールドレコーディング、非音楽)、自分以外の人に音楽、音響を依頼する際にどう伝えたらいいかの工夫、現場のプロが陥りやすい失敗を回避するために必要な演習などを行う。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	18	編集
2	制作	19	編集
3	制作	20	講評
4	制作		
5	制作チェック		
6	制作		
7	制作		
8	制作		
9	制作		
10	制作		
11	制作チェック		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
16	制作チェック		
17	制作		
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。          なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。          合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。          東京都生まれ。映画音楽監督に『ストロベリーショートケイクス』『隣 REN』『夏の娘たち』他。音楽×音響ワークショップに『アンビエントリサーチ』『アンビエント渦』。映像における音についての連載『映画音楽急性増悪』（爆音映画祭主催boid）。</p>			

# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	イラストアニメーション	飯田 萌	1単位 48時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
手描き、コマ撮りなど様々なアニメーション表現を作品鑑賞から探り、絵が動く楽しさを、自身の制作を通し経験する。			
<b>【講義概要】</b>			
様々なアニメーション作品の鑑賞とアニメーション制作。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	作画と作品鑑賞		
2	制作		
3	制作		
4	制作		
5	作画と作品鑑賞		
6	制作		
7	制作		
8	作画と作品鑑賞		
9	制作		
10	制作		
11	制作		
12	制作		
13	編集		
14	編集		
15	編集		
16	上映会（講評）		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 2010年多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。2012年同大学院修了。フジテレビ『ベビスマ』、NHK『デジスタ・ティーンズ』にて作品紹介。アニメーション作品『臓器大学』が学生CGコンテスト銀賞、TSSショートムービーフェスティバル佳作受賞など。2015年タンパリンギャラリーにて個展。その他、MONSTER展（ヒカリエ）、MONSTER展inNYなど多数。			

## 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	プロモーション映像	伊波英里	2単位 78時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
伝えたい事を人や世の中に広く訴えかける、プロモーション映像制作を学び、実践力を養います。			
<b>【講義概要】</b>			
MV、CF、サイネージ広告等の商業映像を作るプロセスの一連の流れを学習します。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション／企画立案	18	初稿／フィードバック
2	制作	19	制作
3	制作	20	制作
4	制作	21	制作
5	企画書・絵コンテ提出／修正	22	制作
6	制作	23	制作
7	制作	24	制作
8	制作	25	制作
9	制作	26	講評
10	制作		
11	制作		
12	制作		
13	制作（中間チェック）		
14	制作		
15	制作		
16	初稿／フィードバック		
17	制作		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 2003年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業。ニューヨーク滞在を経て、2010年よりアートディレクターとしての活動を開始。グラフィックデザインに軸足を置きつつ、広告制作やCMやMVといった映像制作、空間演出など、多岐に渡り活躍中。近年の主な仕事にPARCO広告、GINZA SIXショーウィンドーなど。			



# 創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2020年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	就活ポートフォリオ/インターンシップ	上野仁志、山本哲次	2単位 90時間
<b>【授業の到達目標及びテーマ】</b>			
<p>仕事に対する意識を高め、就職活動を知り、将来計画のきっかけをつくることを目標とします。            インターンシップを経験することにより、専門的知識についての実務能力を高めるとともに、学習意欲に対する刺激を得られ、高い就業意識を身につけることができます。さらに、将来の進路選択において自らの適性や能力について実践的に考える機会になります。クリエイティブ業界の最新の情報を得られるとともに、会社が求める人材に対するニーズが把握できる事も大きなメリットです。</p>			
<b>【講義概要】</b>			
<p>自分のポートフォリオを制作し、プレゼンテーションを行ないます。また、就職についての講義を行ないます。            就業体験（インターンシップ）をし、実習レポートをまとめて提出。（希望選択制）</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	1回目（講義：ポートフォリオについて）	18	ポートフォリオチェック
2	ポートフォリオチェック	19	制作
3	講義（面接・プレゼン）	20	個別アドバイス
4	制作	21	制作
5	ポートフォリオチェック	22	ポートフォリオチェック
6	制作	23	制作
7	ポートフォリオチェック	24	個別アドバイス
8	制作	25	制作
9	制作	26	制作
10	2回目（講義：クリエイティブの就職について）	27	ポートフォリオチェック
11	制作	28	制作
12	ポートフォリオチェック	29	制作
13	制作	30	4回目（講義：クリエイティブの就職について）
14	制作		
15	3回目（講義：クリエイティブの就職について）		
16	制作		
17			
<b>【成績評価方法】</b>			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。            なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。            合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格(59～0：D) 仮処置：保留</p>			
<b>【授業の特徴・形式と教員紹介】</b>			
<p>講義及び実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。            1960生まれ。1980年立教大学経済学部経営学科中退。1984年東京藝術大学美術学部デザイン科卒業。1986年同大学大学院美術研究科デザイン専攻修了。株式会社博報堂入社。            デザイナー、アートディレクター、を経てマネジメントディレクターとしてクリエイターの人材発掘と育成を担う。</p>			