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)	2023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	岩崎沙織	1単位 21時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
カラーコーディネートやUC(色のユニバーサルデザイン)など、実践的な色の知識・テクニック修得を目指します。配色ルールや色彩イメージを活用した作品制作を行い、色で表現する力と色を伝える力を身につけます。			
【講義概要】			
デザインにおける色の役割、色彩の基礎知識、UC(色のユニバーサルデザイン)、色彩心理、色彩調和の講義・課題制作。色の効果を活用した作品の制作・発表 ※AFT色彩検定3級・UC級対応。			
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		
2	デザインにおける色の役割・色彩基礎		
3	課題制作①		
4	UC(色のユニバーサルデザイン)		
5	課題制作②		
6	色彩心理		
7	課題制作③		
8	色彩調和		
9	課題制作④		
10	作品制作①		
11	作品制作①		
12	作品制作②		
13	作品制作②		
14	作品発表		
【成績評価方法】			
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、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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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。			
1983年生まれ。お茶の水女子大学生活科学部卒業。服飾史や民俗学を学ぶ。広告会社勤務後、2014年カラーコンサルタントとして独立。パーソナルカラー診断やカラー講座、ブランディング提案を行う。AFT認定色彩講師。UC級認定講師。著書に『「好き」と「似合う」がかなう色の組み合わせBOOK』(池田書店)			

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)	2023年度	2年メディアデザイン専攻・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 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<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。</p>			
【講義概要】			
6/11(土)海外講座A、7/9(土)就職セミナーA、9/17(土)2年就職セミナー、10/15(土)同窓会講座、10/29(土)就職セミナーB、11/19(土)海外講座B、12/11(土)創形展講座、2/10(金)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	海外講座A		
2	就職セミナーA		
3	2年就職セミナー		
4	同窓会講座		
5	就職セミナーB		
6	海外講座B		
7	創形展講座		
8	就職セミナー(就活ポートフォリオ)		
【成績評価方法】			
<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。</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>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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屋間部 (3 年制)	2023年度	2年・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
選択学科	就職講座	アイデム 川 野恵子 秋 山カズオ	1単位 21時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>○一般常識的な求人や採用にまつわる社会状況や知識を学ぶ。(アイデム)</p> <p>○どのような企業や職種が自分に向いているのか？就職して何をやりたいか？を自分自身が理解することにより目標を明確にします。またデザイン・広告業界の現状を理解することで就職活動をよりスムーズにそして有意義なものになることを目指します。(秋山カズオ)</p> <p>○「笑顔」を多角的にアプローチして掘り下げ、スキルとしての笑顔を学習します。笑顔に期待できる効果、好感度の高い笑顔のかたち、TPOに合わせた笑顔、心から笑顔になれる手法を学びます。特にこの授業では、就職面接、コミュニケーションをする上で最も重要視される印象アップの為の笑顔力、プレゼン力をつける授業です。(川野恵子)</p>			
【講義概要】			
<p>○企業の採用担当者や研修担当者から一般的に就活に必要な知識を学ぶ。(アイデム)</p> <p>○1.自分の長所と短所を明確にする。 2.就職することで得られるメリットを理解する。 3.社会や企業で必要とされる人材とはどういったものかを知る。 4.上記をもとに面接での自己PRを考える。(秋山カズオ)</p> <p>○笑顔を知る・育む・実践するの3ステップで進める授業です。笑顔の外的・内的効果を知り、笑顔を育む笑顔トレーニングを実践。また、実際の就職面接で活かせる印象アップのポイントについても講義します。授業前後に笑顔採点機で自身の笑顔を数値判定。受講後のレポート提出で笑顔スペシャリスト検定3級資格を取得できます。(川野恵子)</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	講義及びディスカッション		
2	講義及びディスカッション		
3	講義及びディスカッション		
4	講義及びディスカッション		
5	講義及びディスカッション		
6	講義及びディスカッション		
7	発表		
【成績評価方法】			
<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>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>講義・ディスカッション形式を基本とする。</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)	2023年度	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1	蔣燕萍	3単位 69時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>①日本語能力試験N1対策:N1の試験に合格できる力をつける。 ②語彙力の向上</p>			
【講義概要】			
<p>・言語知識、読解、聴解の実戦練習。 ・模擬試験。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	模擬試験	19	講義
2	講義	20	講義
3	講義	21	講義
4	講義	22	講義
5	講義	23	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	模擬試験		
15	講義		
16	講義		
17	講義		
18	講義		
19	講義		
【成績評価方法】			
<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>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<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>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月株式会社アイテム入社。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 昼間部(3年制)	2023年度	留学生・後期
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2	メロス言語学院教員	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
目上に対する日本語表現とカジュアルな日本語表現の向上を目標として挙げます。			
【講義概要】			
前半90分、後半20分=映像教材を見て、語彙の聞き取り+ディスカッション。 後半70分= (1)会話表現+ロールプレイ(15分) (2)1分間スピーチ(15分) (3)Show & Tell(40分)			
回	授業計画及び学習の内容		
1	講義		
2	講義		
3	講義		
4	講義		
5	講義		
6	講義		
7	講義		
8	講義		
【成績評価方法】			
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、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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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。			

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)	2023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単位 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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とPC(デジタル処理)を使用した映像制作方法の理解。3DCGを使った映像の制作体験。			
【講義概要】			
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 カメラと撮影機材の使い方		
2	カメラと撮影機材の使い方 After Effects 演習		
3	ブルーバック撮影 After Effects 演習		
4	暗幕撮影 After Effects 演習		
5	After Effects 実習		
6	Premiere 演習 コミック映像化(素材準備)		
7	Premiere 演習 コミック映像化(素材準備・編集)		
8	Premiere 演習 コミック映像化(編集)		
9	3DCG実習(頭蓋骨・顔)モデリング		
10	3DCG演習(アニメーション基礎)ペアレント化とコンストレイント		
11	3DCG演習(歩行)ボーンによるアニメーション		
12	3DCG演習(階段を上る)IKを使ったアニメーション		
13	3DCG演習(シーンの制作)テクスチャ・ライティング		
14	総合課題		
15	総合課題		
16	総合課題		
17	講評会		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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 屋間部 (3年制)	2023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 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<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>			
【講義概要】			
<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		
2	カメラワーク1		
3	カメラワーク2		
4	カメラワーク3		
5	企画		
6	ロケーションハンティング		
7	企画プレゼンテーション		
8	撮影準備		
9	撮影		
10	撮影		
11	撮影		
12	クライアント試写		
13	手直し・修正編集		
14	修正編集		
15	クライアント試写		
16	手直し・修正編集		
17	講評		
【成績評価方法】			
<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>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<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>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『パクリ学入門』(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 昼間部 (3年制)	2023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	やすこーん	2単位 63時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。			
【講義概要】			
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教員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	17	制作
2	自己紹介4コマ漫画(ネーム完成)	18	制作
3	自己紹介4コマ漫画(ペン入れ・提出)	19	漫画原稿提出・講評
4	LINEスタンプ作り(発想法)	20	個別指導(出版社別アドバイスなど)
5	制作	21	講評会
6	LINEスタンプ作り(キャラ・アイデア出し)		
7	制作		
8	LINEスタンプ作り(40個作画)		
9	制作		
10	LINEスタンプ作り(提出・申請)		
11	制作		
12	ストーリー漫画製作(アイデア)		
13	制作		
14	キャラ・世界観・ストーリー作成		
15	制作		
16	ネーム最終チェック		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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)	2023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 33時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。			
【講義概要】			
フォト・ストーリーをつくらう			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション、自分の好きな風景や被写体を見つけて学校周辺で写真を撮る。		
2	自分の写真集を作るつもりで、自由に撮る		
3	画像をセレクトし、テーマを決めて、タイトルをつける。		
4	グループに分かれて鑑賞し合う		
5	制作チェック		
6	レクチャー		
7	レクチャー・ブレスト		
8	グループミーティング		
9	制作		
10	編集		
11	発表・講評		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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。			

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)	2023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	2単位 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。			
【講義概要】			
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(ミュージックビデオ)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・手法について 制作の流れ・企画・アイデア出しについて		
2	企画案チェック・キャラクター設定・絵コンテ制作		
3	ビデオコンテ制作・コマ&フレームレートについて		
4	タイムシート制作・プレゼンについて		
5	企画プレゼンテーションと全体講評・検討 撮影方法&レイアウトについて・スケジュール作成		
6	制作実習		
7	制作実習		
8	制作実習		
9	制作実習		
10	制作実習		
11	制作実習		
12	制作実習		
13	制作実習		
14	制作実習		
15	制作実習		
16	制作実習		
17	プレゼンテーション・講評会		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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 昼間部 (3年制)	2023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	2単位 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。前半は主にAfterEffectsを使った基本的なエフェクトおよびアニメーションテクニックの習得。			
【講義概要】			
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	VR動画		
8	VR動画		
9	自由課題制作(構想・デザイン)		
10	自由課題制作(構想・デザイン)		
11	自由課題制作(実制作)		
12	自由課題制作(実制作)		
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)		
15	自由課題制作 (ブラッシュアップ・レンダリング)		
16	自由課題制作 (ブラッシュアップ・レンダリング)		
17	講評		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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 屋間部 (3年制)	2023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	メディアデザイン基礎A	高林直俊	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
各メディアの特徴・特性を理解します。また実践的なクライアントワークを通して、自分のスキルや現状の立ち位置を把握します。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。			
【講義概要】			
各メディアの特性や相互関係などを把握し、クライアントワークに取り掛かる前のベースを学びます。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション(課題発表)		
2	課題曲発表 & 実演		
3	ラフアイデア チェック		
4	制作進行 & 進行チェック		
5	制作進行 & 進行チェック		
6	制作進行 & 進行チェック		
7	制作進行 & 進行チェック		
8	プレゼンテーション&講評		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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。			
1978年東京都生まれ。2001年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業。井上デザイン事務所・カワムラビデオアクティビティを経て2008年に独立。音楽関連の仕事を中心にCD・レコード・アーティストグッズなどを手掛る。また音楽イベント・写真展・美術館企画展などのアートディレクションなども多数手掛ける。			

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 屋間部 (3年制)	2023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	メディアデザイン基礎B	中須賀美和子	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>○将来コーダーやプログラマーを目指さなくても自身のポートフォリオなどをデザインする際にも応用できるように基礎的な知識を身につけてもらいます。</p> <p>○HTML5とCSS3を使ったコーディングで各ファイルの仕組みや役割を理解し、履修終了後には仕様に準拠したセマンティックなWEBページを作成できるように学び、基本的なWEBサイト構築ができるようになってもらいます。</p>			
【講義概要】			
<p>○授業を通してウェブサイトの仕組みからコーディングの基礎を学んでもらいます。</p> <p>○実際にプログラミングエディタ(VScode)を使って手を動かし、コーディングを行います。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	WEBサイトとインターネットの仕組み		
2	エディタの使い方		
3	コーディング実技		
4	コーディング実技		
5	コーディング実技		
6	コーディング実技		
7	コーディング実技		
8	講評会		
【成績評価方法】			
<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>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<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>1978年広島県生まれ。株式会社Playground設立。活動としてアプリケーション開発、Webシステム開発。データ収集、解析。ホームページ制作。プログラミングスクール。Webサービス開発支援など。大手国内、外資系サービスのシステムソフトウェアプログラマー経験。</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)	2023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、岡山拓史	2単位 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。			
【講義概要】			
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	講評		
10	作品制作		
11	作品制作		
12	作品制作		
13	作品制作		
14	作品制作		
15	作品制作		
16	作品制作		
17	講評		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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。			
八幡純和: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 <u>Psychic VR Lab</u> 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 <u>NEWVIEW</u> をスタート。 岡山拓史:1980年神奈川県生まれ。東京デザイン専門学校卒業。 <u>スペースシャワーTVの映像制作部門「SEP」、デザイン事務所「FU TO NEI</u> 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。JAGDA正会員。			

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)	2023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
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。			
【講義概要】			
鉛筆を用いてモチーフを描く。最終課題ではモチーフの選択やアプローチ方法によって、表現のオリジナリティーも追求する。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	人体デッサン		
3	人体デッサン		
4	講評会		
5	構成デッサン		
6	構成デッサン		
7	構成デッサン		
8	講評会		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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。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)	2023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
【授業の到達目標及びテーマ】			
モチーフ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。			
【講義概要】			
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	カラージュしたモチーフを絵の具で描く		
3	カラージュしたモチーフを絵の具で描く 制作①		
4	カラージュしたモチーフを絵の具で描く 制作②		
5	カラージュしたモチーフを絵の具で描く 制作③		
6	カラージュしたモチーフを絵の具で描く 制作④		
7	カラージュしたモチーフを絵の具で描く 制作⑤		
8	講評会		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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)	2023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 25.5時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。			
【講義概要】			
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、演習		
12	講義、ディスカッション		
13	講義、ディスカッション		
14	講義、演習		
15	講義、ディスカッション		
16	講義、演習		
17	発表・講評		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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)	2023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	モーションデザイン	河井 祐	2単位 57時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
限られた短いスケジュールの中で準備、制作、完成までの一連のプロセスの習得。短尺の中でも視聴者の興味を惹きつけられるような映像制作を目指します。			
【講義概要】			
架空のCM、ティザー映像を制作します。演出プラン(コンテ、リファレンス、音楽)を元に映像のイメージを膨らませ、素材の準備から完成まで一連の映像制作の行程を学びます。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	18	制作口
2	制作	19	講評
3	制作		
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		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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年東京生まれ。画家、絵本作家。国内外で数々の個展を開催。書籍、映画、広告、ファッションなどアートワークを手がけるほか、2018年には小学館より絵本「サーベルふじん」を発売。			

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)	2023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	アート&デザイン	松蔭浩之	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
現代美術の世界をわかりやすく解説。特にデザイン的に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。			
【講義概要】			
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	アヴァンギャルドの時代～DADA、BAUHAUS		
2	ヌーボレアリズム～ポップアート		
3	「あえて、美術史～印象派論」		
4	写真論～映像表現		
5	シュミレーションアート～クーンズ		
6	現代の美術のあり方		
7	メディアとアート		
8	講評会		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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)	2023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 30時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>漫画作品(最大16ページ)の制作。 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。</p>			
【講義概要】			
<p>よく知られる物語の要素を置き換え、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込め、作りあげる発想力を問います。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション・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	講評会		
【成績評価方法】			
<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>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<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>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・サザンディア』(祥伝社)発売。</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)	2023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
【授業の到達目標及びテーマ】			
アニメーションのためのドローイングを描き、ガレージバンドなどのアプリケーションを用いて、独自の観点での映像と音楽の小作品を制作する。			
【講義概要】			
映像表現は、自分の時間＝記憶にかたちをあたえます。ストップモーション・アニメーションの技法と、時間芸術としての音楽の作曲で、生きる目的(意味)と想像力(意志)と批評性(意図)をもって、心象をあらわす生き活きたフォルムを探る、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	アニメーション		
4	アニメーション		
5	音楽		
6	音楽		
7	音楽		
8	講評会		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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>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。音楽家。エレクトロニカバンド オルガノラウンジとして活動、国内外での公演、アニエス・ベーパリコレクションへの招聘、細野晴臣氏からのレコメンドなど。2018年PROGRESSIVE FORmより1st「YONA」2nd「VEILS」をリリース。</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)	2023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	1単位 42時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
現代のユーザーが使用しているデバイスやメディアの特性を学びつつ、多様化する現代の生活スタイルに合わせた効果的な動画広告の制作を目指す。			
【講義概要】			
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		
2	企画・演出		
3	企画・演出		
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	講評 納品 & 配信		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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「FU TO NE」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。JAGDA正会員。			

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)	2023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	1単位 39時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<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制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のような土台が必要か、映像作品において意図を持った音の扱い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>			
【講義概要】			
<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		
2	制作		
3	制作		
4	制作		
5	制作チェック		
6	制作		
7	制作		
8	制作チェック		
9	編集		
10	編集		
11	編集チェック		
12	編集		
13	講評		
【成績評価方法】			
<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>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<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>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』『機嫌』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』『アンビエント洞』。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)	2023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 42時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
手描き、コマ撮りなど様々な表現を作品鑑賞から探り、自由にアニメーション作品を制作。編集にはpremieを使用する。			
【講義概要】			
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	作画と作品鑑賞		
5	制作		
6	制作		
7	作画と作品鑑賞		
8	制作		
9	制作		
10	作画と作品鑑賞		
11	編集		
12	編集		
13	編集		
14	上映会(講評)□		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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年タンバリンギャラリーにて個展。その他、MONSTER展(ヒカリエ)、MONSTER展inNY、bustercall ワンピース展など多数。			

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 屋間部 (3年制)	2023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	1単位 39時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
ターゲットに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。			
【講義概要】			
CF、サイネージ広告、電車内ビジョン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		
2	制作		
3	制作		
4	制作		
5	企画書・絵コンテ提出／修正		
6	制作		
7	制作		
8	制作(中間チェック)		
9	制作		
10	初稿／フィードバック		
11	制作		
12	制作		
13	講評		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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／グラフィックアーティスト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、広告や映像制作、空間演出など、多岐に渡り活躍中。近年の主な仕事にWoltCM、PARCO広告など。			

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)	2023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	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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、写真好きになります。			
【講義概要】			
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。			
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	撮影		
7	撮影		
8	講評		
【成績評価方法】			
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			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
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。			

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)	2023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、岡山拓	4単位 93時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<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>			
【講義概要】			
<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	制作
14	制作	31	ポートフォリオチェック
15	3回目(講義:クリエイティブの就職について)	32	制作
16	制作	33	制作
17	制作	34	4回目(講義:クリエイティブの就職について)
【成績評価方法】			
<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>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<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。</p>			
<p>岡山 拓史: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「FU TO NE」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。JAGDA正会員。 上野</p> <p>仁志: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>			