

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)	2024年度	2年MD専攻・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 24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	色彩基礎		
5	色彩基礎		
6	色彩心理		
7	課題制作②		
8	色彩調和		
9	課題制作③		
10	作品制作①		
11	作品制作①		
12	UC（色のユニバーサルデザイン）		
13	UC（色のユニバーサルデザイン）		
14	作品制作②		
15	作品制作②		
16	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・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 昼間部 (3年制)	2024年度	2年MD専攻・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	2単位 36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、写真好きにします。			
【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	カメラの種類、構造、使い方の説明		
3	ヒカリについての講義		
4	スタジオ実習		
5	スタジオ実習		
6	スタジオ実習		
7	スタジオ実習		
8	スタジオ実習		
9	スタジオ実習		
10	スタジオ実習		
11	スタジオ実習		
12	講評		
【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 昼間部 (3年制)	2024年度	2年MD専攻・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 36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めます。			
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	アニメーション		
6	アニメーション		
7	音楽		
8	音楽		
9	音楽		
10	音楽		
11	音楽		
12	講評会		
【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。			
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『繪巻物マシーン』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。			

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)	2024年度	2年MD専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	豊島区広報A	黒川芳信	2単位 48時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。			
【講義概要】			
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。			
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	カメラワーク4		
6	企画オリエンテーション		
7	ロケーションハンティング		
8	企画制作1		
9	企画制作2		
10	企画書・絵コンテ作成		
11	企画書・絵コンテ作成		
12	企画書・絵コンテ作成		
13	学内プレゼンテーション		
14	クライアントプレゼンテーション		
15	企画修正		
16	撮影準備		
【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。			
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。			

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)	2024年度	2年MD専攻・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	2単位 51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	アーティストライブ		
3	デザインの方向性と可能性の模索		
4	ラフアイデアチェック		
5	絞り込み案チェック		
6	絞り込み案 制作進行		
7	絞り込み案 制作進行		
8	課外授業		
9	制作集中日 & 個別相談		
10	制作集中日 & 個別相談		
11	制作集中日 & 個別相談		
12	プレゼンテーション		
13	フィードバック		
14	最終デザイン提出 & SNS展開力		
15	SNS展開力		
16	SNS展開力		
17	SNS用 作品提出		
【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。 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ける。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 昼間部 (3年制)	2024年度	2年MD専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	タイポグラフィ基礎	木村文敏	2単位 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
文字形状を見る目を養い、活字書体の知識を身に付け、組版や造形のセンスを磨きます。同時に課題を通して「読みやすさ」とは、「文字を組む」とは一体どういうことなのかを考えます。			
【講義概要】			
文字造形の基礎演習を経て、書体の歴史や変遷を学び、定番フォントの特徴や個性を探り、文字組みの基本とフォントの使い方を学習した後、オリジナルのフォントを制作します。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	概要説明・錯視と視覚調整		
3	和文書体の基本		
4	和文書体・縦組みと横組み		
5	欧文書体の基本		
6	欧文書体・ラインシステムと文字のセット		
7	定番フォントのいろいろ		
8	文字を「組む」		
9	文字のサイズ、字間、行間		
10	フォントのデザイン		
11	デザインチェック 1		
12	フォント作成のプロセス		
13	デザインチェック		
14	組版チェック・修正 1		
15	組版チェック・修正 3		
16	組版チェック・修正 4		
17	講評		
【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。 1964年神奈川県生まれ。武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業。株式会社写研を経て、有限会社字游工房でヒラギノ明朝、ヒラギノ角ゴシックなどの書体制作に携わる。1998年よりフリー、文字デザインを中心に活動中。			

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)	2024年度	2年MD専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	WEBデザインA	秋山カズオ	2単位 48時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
WEBサイトを知識と実習で理解します。WEB用語の習得やWEBデザインの内容、最新のトレンドなど生活の一部となったWEBサイトを理解するとともに、伝わる表現や使いやすいWEBデザインの習得を目標とします。			
【講義概要】			
WEBを利用したマーケティングやコミュニケーションは今や日常生活には欠かせないものになっています。最新のWEBのトレンドやルールを知識として学習するだけでなく、背景にある想いやメッセージを理解する力を育みます。最終的にはWEBサイトの制作を行い、実践的なスキルの習得を目指します。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	WEBのお話		
2	言葉で学ぶWEBの世界！		
3	社会はWEBで溢れている！		
4	WEBサイトデザイン制作・模写1		
5	WEBサイトデザイン制作・模写2		
6	WEBサイトデザイン制作1		
7	WEBサイトデザイン制作2		
8	WEBサイトデザイン制作3		
9	WEBサイトデザイン制作4		
10	WEBサイトデザイン制作5		
11	WEBサイトデザイン制作6		
12	WEBサイトデザイン制作7		
13	WEBサイトデザイン制作8		
14	WEBサイトデザイン制作9		
15	WEBサイトデザイン制作10		
16	講評		
【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。 秋山 カズオ：1970年香川県生まれ。株式会社DELUXE設立。クリエイティブディレクター。コミュニケーションディレクター。ブランディング、WEBプロモーション、パッケージ、CI/VI、広告制作。東京TDC正会員。日本BtoB広告賞金賞、日本パッケージデザイン大賞。			

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)	2024年度	2年MD専攻・前期
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 48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・課題と手法の説明・シノプシス&キャラクター設定制作		
2	絵コンテ描き方&用語について・企画案チェック・絵コンテ制作		
3	絵コンテチェック&制作(データ化)		
4	コマ&フレームレートについて、ビデオコンテ制作		
5	プレゼンについて・タイムシート制作		
6	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・レイアウト&スケジュール&作り物リスト作成		
7	制作実習(1)・スケジュール&作り物リストチェック		
8	制作実習(2)		
9	制作実習(3)		
10	制作実習(4)		
11	制作実習(5)【個別講評・検討】		
12	制作実習(6)		
13	制作実習(7)		
14	制作実習(8)		
15	制作実習(9)		
16	制作実習(10) プレゼンテーション・全体講評会		
【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)	2024年度	2年MD専攻・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 48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(モデリング・スカルプト/顔・頭蓋骨)		
10	3DCG演習(アニメーション基礎/親子構造とコンストレイント)		
11	3DCG演習(ボーンによるアニメーション/歩行)		
12	3DCG演習(IKを使ったアニメーション/階段を上る)		
13	3DCG演習(テクスチャ・ライティング/シーンの制作)		
14	総合課題		
15	総合課題		
16	講評会		
【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 昼間部 (3年制)	2024年度	2年MD専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	ポートフォリオ	白川桃子	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>ポートフォリオ制作を通して、自身のクリエイティビティを発揮した上でブランディング構築をしたり、仕事に対する意識を高めたりと、将来のキャリア形成に役立てることを目標とします。ポートフォリオに完成はなく、日々アップデートしていくものです。いきなり100点は目指さず、まずは手を動かしてつくってみることからはじめましょう。</p>			
【講義概要】			
<p>「伝わるポートフォリオづくり」</p> <p>就職活動時に必要なポートフォリオにおける、基本から実制作までステップを経て進めていきます。</p> <p>基本では、そもそもポートフォリオをつくる目的や、自己分析、業界理解、制作プロセス・ポイントなどを学びます。実制作では個別のフィードバックを通して一緒に相談しながらポートフォリオをつくりあげ、自身の今後につなげていきましょう。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション/ポートフォリオの「目的や役割」		
2	ポートフォリオの「構成とテーマ」		
3	ポートフォリオの「デザインとレイアウト」		
4	ポートフォリオ制作・個別フィードバック		
5	ポートフォリオ制作・個別フィードバック		
6	ポートフォリオ制作・個別フィードバック		
7	ポートフォリオ制作・個別フィードバック		
8	ポートフォリオ制作・個別フィードバック		
【成績評価方法】			
<p>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。</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>			
【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>静岡大学教育学部卒業。2009年株式会社コンセント入社。企業の広告プロモーション、コミュニケーション支援などメディア問わず幅広くアートディレクション・デザインを手掛ける。編著に、企画編集・デザインを自身で行った『たのしく、イラストディレクション!』（株式会社ピー・エヌ・エヌ）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)	2024年度	2MD専攻年・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 18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	発表・講評		
【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)	2024年度	2年MD専攻・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	パッケージデザイン & セールス プロモーション	岩谷昇 藤本陽	1単位 27時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
パッケージデザインの授業では購入者ターゲットを明確に決め、ブランディングやターゲットに有効な訴求をすることが目的です。また、セールスプロモーションの授業では先にデザインしたパッケージ（商品）の特徴を魅力的にアピールし、購買意欲を喚起させるツールを制作するのが目的です。			
【講義概要】			
1.デザインする商品を決める。 2.ペルソナ（購入者ターゲット）を設定する。 3.売場を設定する。（学校外への視察も検討） 4.実際にデザインする。紙面上だけでなく、モック（ダミー）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、課題説明		
2	パッケージ企画制作		
3	企画プレゼン		
4	パッケージ制作		
5	講評、個別指導		
6	セールス企画会議		
7	プロモーションツール制作		
8	プロモーションツール制作		
9	プレゼンテーション、講評		
【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。 東京都生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。『HERMÈS Collection Homme Automne-Hiver 2008 INVITATION』のイラストレーション。『THE CONRAN SHOP』07と08のオリジナルイラストダイアリー。『an・an』『クロワッサン』『クーネル』など、多数の女性誌イラストレーション。雑誌『GINZA』のロゴデザイン。原宿のハンカチーフショップ『パルトウーズ』をプロデュース。TIS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 昼間部 (3年制)	2024年度	2年MD専攻・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	豊島区広報B	黒川芳信	2単位 45時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
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。			
【講義概要】			
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。			
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	カメラワーク4		
6	企画オリエンテーション		
7	ロケーションハンティング		
8	企画制作1		
9	企画制作2		
10	企画書・絵コンテ作成		
11	企画書・絵コンテ作成		
12	企画書・絵コンテ作成		
13	学内プレゼンテーション		
14	クライアントプレゼンテーション		
15	講評		
【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。			
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。			

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)	2024年度	2年MD専攻・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	adobe検定	三浦英介	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>デザイナーが必須としているアドビ社のアプリケーションツール、イラストレーター、フォトショップの能力検定対策講座。PC操作と検定試験の過去問題を解説し傾向と対策を行う。サーティファイ検定試験(スタンダード)の合格率向上を目指すと共に、就職活動に向けた意識向上をはかる。</p>			
【講義概要】			
<p>試験内容の概要。アドビCCのログインと書体アクティベート設定。アプリケーションの基本操作とツール解説を行いながら、問題集「模擬問題-1」から「模擬問題-3」までの「実技・実践」のポイントを説明する。また就職に向けての最低限必要なデザイン・スキルを身につける。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	イラストレーター能力検定対策講座		
3	基本操作とツール解説		
4	フォトショップ能力検定対策講座		
5	基本操作とツール解説		
6	PC操作と検定試験の過去問題解説		
7	模擬問題-1解説		
8	模擬問題-1実技・実践		
9	模擬問題-2解説		
10	模擬問題-2実技・実践		
11	模擬問題-3解説		
12	模擬問題-3実技・実践		
13	サーティファイ検定試験(スタンダード)模擬試験		
14	サーティファイ検定試験(スタンダード)模擬試験		
15	就職対策講座		
16	総括		
【成績評価方法】			
<p>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</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>1993年から映像制作会社にてキャリアをスタートする。デザイナーとしてクリエイティブ分野に携わったのち、フリーランスを経て、現在はアマテリアス代表。オーストラリアのゴールドコーストを中心に異文化教育の指導。アニメ制作会社タイフーン・グラフィックスの立ち上げから参加している。</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)	2024年度	2年MD専攻・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	WEBデザインB	中須賀美和子	1単位 33時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
WEBメディアを利用したコミュニケーションやプロモーションの基礎知識を理解します。WEB用語の習得やWEBデザインの内容、最新のトレンドなど生活の一部となったWEBを理解するとともに、伝わる表現や使いやすいWEBデザインの習得を目標とします。			
【講義概要】			
WEBを利用したマーケティングやコミュニケーションは今や日常生活には欠かせないものになっています。最新のWEBのトレンドやルールを知識として学習するだけでなく、背景にある想いやメッセージを理解する力を育みます。最終的にはWEBサイトの制作を行い、実践的なスキルの習得を目指します。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	WEBって何？1		
2	WEBって何？2		
3	サイト制作の裏側		
4	WEBプロモーション		
5	リスティング・リターゲティング・SEO		
6	WEBサイトデザイン制作・模写		
7	WEBプロモーション企画		
8	コーディング基礎		
9	WEBサイトデザイン制作1		
10	WEBサイトデザイン制作2		
11	発表・講評		
【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。 1979年愛知県生まれ。名古屋芸術大学美術学部デザイン学科卒業。レシップ株式会社デザイン室勤務を経て株式会社DELUXEに入社。ウェンディーズ・ファーストキッチン、L'OCCITANE、ROLA×REBECCA MINKOFF、Cafe de Miki with Hello Kitty、キャラクター制作・監修にふなっしー、ガチャピン・ムック、うえたんなど。			

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)	2024年度	2年MD専攻・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】			
<p>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。</p>			
【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】			
<p>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</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。</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)	2024年度	2年MD専攻・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	VR	岡山拓史	2単位 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>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。</p>			
【講義概要】			
<p>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。</p>			
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】			
<p>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</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>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。</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)	2024年度	2年MD専攻・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	広告デザイン	近藤 忠	2単位 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
課題をとおり、広告表現の面白さと発想と技術を学ぶ。			
【講義概要】			
<ul style="list-style-type: none"> ●課題①：コピーを考える（授業内完結） ●課題②：ビジュアルにコピーを付ける（授業内完結） ●課題③：公共広告を制作する（ラフ提出→講評→完成物提出→プレゼン→講評） 			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	課題①制作		
3	制作		
4	課題①制作チェック		
5	制作		
6	課題②制作		
7	制作		
8	制作		
9	課題②制作チェック		
10	制作		
11	課題③制作		
12	制作		
13	制作		
14	課題③制作チェック		
15	制作		
16	制作		
17	プレゼン、講評		
【成績評価方法】			
<p>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。</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>			
【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>1958年新潟市生まれ。武蔵野美術短大専攻科卒。1990年近藤忠デザイン事務所設立。和光大学芸術学科特任教授。毎日広告デザイン賞／公共広告の部・最高賞、毎日広告デザイン賞／広告主参加の部・最高賞、東京ADC賞、等受賞。</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)	2024年度	2年MD専攻・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	2単位 51時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>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。</p>			
【講義概要】			
<p>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。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	作画と作品鑑賞		
3	制作		
4	制作		
5	制作		
6	制作		
7	作画と作品鑑賞		
8	制作		
9	制作		
10	制作		
11	制作		
12	作画と作品鑑賞		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
16	制作		
17	講評会(作品鑑賞)		
【成績評価方法】			
<p>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</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>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『ベピスマ』、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。</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)	2024年度	2年MD専攻・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	岡山拓史	2単位 51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		
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	制作		
10	制作		
11	制作		
12	制作チェック		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
16	制作		
17	講評会		
【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」を発刊。			

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)	2024年度	2年MD専攻・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	上野仁志 田中北斗 岡山拓史	2単位 51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。</p> <p>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。</p> <p>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）		
2	ポートフォリオチェック		
3	講義（面接・プレゼン）		
4	制作		
5	ポートフォリオチェック		
6	制作		
7	制作		
8	制作		
9	2回目（講義：クリエイティブの就職について）		
10	制作		
11	ポートフォリオチェック		
12	制作		
13	制作		
14	3回目（講義：クリエイティブの就職について）		
15	制作		
16	制作		
17	講評会		
【成績評価方法】			
<p>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。</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>			
【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>上野 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> <p>田中北斗：1971年東京都生まれ。1994年創形美術学校グラフィックデザイン科卒業。1995年同校研究科修了。2002年ホクトデザインルーム設立。企業や店舗のブランディング、グラフィックデザイン、WEBディレクションなどを中心に活動。豊島区のイベントプロデュースも手掛ける。東京都中小企業支援専門家（デザインコンサルティング）。</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。</p>			