

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	3年II専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
学科	古美術研修	専任教員、北 進一	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
ファインアート科、ビジュアルデザイン科3年生合同で行動。京都に3泊4日。仏像や障壁画を拝観。一般には公開していない特別拝観の寺院などに行く。（等伯の襖絵・等伯の障壁画・探幽の障壁画・狩野永岳の襖絵など）			
【講義概要】			
研修で見る寺院、仏閣にある仏像や襖絵、障壁画などは図録や美術書といった図版でしか普段は目にすることができません。たまに美術館で特別展示を行うこともあります。現地で間近に見るのは全く雰囲気も感じ方も違います。参加することはたとえ分野が違っていても今後の制作にいい刺激になることでしょう。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	東京から京都へ新幹線で移動		
2	智積院宝物庫見学		
3	南禅寺特別拝観見学		
4	平等院見学		
5	石峰寺見学		
6	醍醐寺見学		
7	広隆寺、東寺見学		
8	京都から東京へ新幹線で移動		
【成績評価方法】			
研修の参加を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】			
講義形式を基本とする。研修に参加しない学生にはレポート課題を提出。 和光大学卒業後、中国・山東大学に留学。群馬県立女子大学兼任講師。専攻は日本および東洋美術史。著書に『ほとけを知る－仏像めぐりハンドブック』（シンミュージック・エンターテイメント）『アシュラブック』（美術出版社）、共著に『カラー版東洋美術史』（美術出版社）。			

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	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	デザインと仕事/ルポイラスト	大嶋暁子 キタ大介	1.5単位 36時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
○授業を通してデザイナーやデザイン会社の仕事はどういったものか、イラストレーターとデザイナーの関係などを学んでいきます。前半は広告、グラフィック領域の作品を制作、後半はWEB領域の作品を制作します。(大嶋暁子) ○ルポイラストの行程を学ぶ。今後ポートフォリオに入れて自身の営業活動に役立つ作品を制作するのが目標。ジャンルやニーズを意識した作品づくりや具体的な営業活動を明確にする。(キタ大介)			
【講義概要】			
○デザイナーとデザイン会社の仕事を学ぶ。制作を通して将来へ向けた仕事の幅と自身の可能性を広げる事を目標とする。前半は「広告・グラフィック領域」、後半は「WEB領域」の講義内容となります。(大嶋暁子) ○現地取材をしてイラストで記事を制作。文章、構成、着眼点などを意識して制作することで、将来イラストレーターとして幅広い依頼に対応することの重要性を学ぶ。各自、夏季休暇を利用して現地取材を行います。今後ポートフォリオに入れて自身の営業活動に役立つ作品を制作するのが目標。(キタ大介)			
回	授業計画及び学習の内容		
1	講師自己紹介/課題1_自己紹介GR制作		
2	デザインの仕事の仕組みや流れ/リサーチ実習		
3	社会のなかのイラストレーション/プレゼンテーション実習		
4	アイデアの考え方/課題2_GR制作		
5	課題2_GR制作/制作講評		
6	オリエンテーション		
7	依頼者を想定する/リサーチ実習		
8	企画を考えて提案する/ディスカッション実習		
9	アイデアスケッチ/ミーティング実習		
10	アイデアスケッチ/ミーティング実習		
11	制作指導		
12	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。			
大嶋 暁子: 東京都生まれ。多摩美術大学大学院グラフィックデザイン領域修了。アートディレクター。化粧品メーカー、個人事業主、総合広告代理店と三様の組織環境で、視座を拡張しながらクリエイティブおよびアートディレクション職の専門性を高める。グッドデザイン賞アセアンデザインセレクション等。			
キタ大介:			

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	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	セルフプロデュース	killdisco	3単位 81時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
自身のイラストレーションがどのように出来上がっているかを知ることで、そのイラストレーションを誰にどのように届けるかということを考える力を身につけ個性を伸ばすことを目標とする。			
【講義概要】			
イラストを描く上でテーマにしていることや影響を受けたものをテキスト、ガオ図などでまとめた資料を作成する。その資料を元に一度客観的に自分自身の作品や自分の強みを見つめ直し、ターゲット層などを地震で設定しイラストを使用した成果物(書籍、パッケージ、ポスターなど)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	制作
2	制作	19	制作
3	資料作成	20	制作
4	制作	21	制作
5	制作	22	制作
6	制作	23	制作
7	資料発表、課題作品オリエンテーション	24	制作
8	制作	25	制作
9	制作	26	制作
10	制作	27	講評会
11	個別指導		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
16	制作		
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。 <u>デザイン会社勤務、アパレルブランドのインハウスデザイナーなどを経てイラストレーターに。</u> <u>物の形を曖昧にすることで立ち現れる個性を大切に、シンプルで温かなイラストを描き続けている。</u> <u>Afternoon Tea LIVING、サンリオ、studio CLIPなどコラボレーション多数。</u> <u>アーティストのジャケットや音楽フェスのグッズを手がけながら、自身もDJとして活動している。</u>			

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	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	セルフブランディング	田中北斗	3単位 81時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
各自の進路や課題に合わせ、自信をブランディングし個別の課題を制作することで、ポートフォリオ強化につなげます。			
【講義概要】			
各自の進路を見据え、希望するジャンルや方向性を検証。 ポートフォリオに不足している作品など、各自に合った課題を制作していただきます。 ①課題説明 及び ヒアリング（各自のポートフォリオ内容をもとに課題を決定） ②各自の課題内容に沿って制作 ③作品完成後は、ポートフォリオ用に撮影を実施 ④講評は個別に行います			
回	授業計画及び学習の内容		
1	課題説明・ヒアリング	18	制作
2	制作	19	制作
3	アイデアチェック	20	制作
4	制作	21	作業 及び 撮影
5	制作	22	作業 及び 撮影
6	制作	23	制作
7	作業 及び 進捗確認	24	制作
8	制作	25	制作
9	制作	26	制作
10	制作	27	講評会
11	作業 及び 進捗確認		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
16	制作		
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。 手術室看護師からヘアメイクアップアーティストへ転身し、その活動の中でアート作品を作り始める。鮮やかで透明な樹脂を組み合わせた独自の作品は、不可思議でスタイリッシュであると同時に、生命の持つエネルギーを内包しているかのような躍動感と優さが入り混じっている。またデジタルやパフォーマンスとの今までにない新しいコラボレーション作品を展開し活躍の場を国内外に広げている。			

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	3年IL専攻・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2	やすこーん	3単位 81時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>原作を元に漫画を描く。文章を漫画として再構築し、いかに読ませることができるか。セルフプロデュース能力を身につける。</p>			
【講義概要】			
<p>2年生の授業で学習したことを基盤に、更に深く掘り下げ、トータルで構成できる方法を学ぶ。実際にアイデアを形にした際に、どのようにして相手に伝えるか、客観的に自分を見据えてプレゼン力等も鍛える。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション、原作選択、作品紹介	21	制作
2	制作	22	制作
3	制作	23	ペン入れ・原稿仕上げ
4	制作	24	制作
5	制作	25	制作
6	制作	26	制作
7	制作	27	講評会
8	制作		
9	キャラ設定・ネーム制作		
10	制作		
11	制作		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
16	ネーム制作・下絵		
17	制作		
18	制作		
19	制作		
20	制作		
【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>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。</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)	2024年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	メディアデザイン応用	伊波英里	1.5単位 42時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
多種多様な街頭ビジョンやデジタルサイネージが集まる"渋谷"の街を舞台に、デジタル広告の可能性を探ります。			
【講義概要】			
渋谷の街頭ビジョンやデジタルサイネージを使ったデジタル広告制作を想定し、企画、実制作、プレゼンまでを一貫して行います。実際の仕事の流れを体験することで、プロとしての制作スキルを養うことを目標とします。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	課外授業（渋谷）サイネージ視察		
3	企画立案／リサーチ・企画書制作		
4	企画書初回提出：A		
5	企画書初回提出：B		
6	企画書修正提出・絵コンテ初回提出：A		
7	企画書修正提出・絵コンテ初回提出：B		
8	動画制作		
9	動画制作		
10	動画初回提出：A		
11	動画初回提出：B		
12	動画修正提出：A		
13	動画修正提出：B		
14	プレゼン・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 屋間部 (3年制)	2024年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	イラストレーション(仮)	吉泉ゆう子	1単位 18時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
授業を重ねながら、ショップカードやチラシ、POP作りなどデザインも含めて展開させる。グッズの見せ方、包装、イメージに合わせたフォントや台紙。アパレル展開など話していく。アイデア出しの段階から個々でSNS等で発信。自分のグッズを求めて外部の人が来てくれる、固定ファンを掴む発信方法を考える。=学生からどんどん発信してもらうことで創形祭の盛り上げ、集客も望む。出来たグッズからどんどん撮影してポートフォリオに掲載する準備をする。			
【講義概要】			
ポートフォリオに掲載するためのグッズ・ショップカードやPOP作り。創形祭で実際に出展することで意識を高め、グッズ展開をよりリアルにする目的。			
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、アイデア出し		
2	グッズ制作進捗報告		
3	グッズ制作進捗報告		
4	グッズ制作進捗報告		
5	グッズ制作進捗報告		
6	講評(売上、制作費、純利益、在庫管理の話)		
【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。 東京生まれ。セツ・モードセミナー、創形美術学校グラフィックデザイン科卒業。 MJイラストレーションズ修了。フリーのイラストレーターとして幅広く活動。			

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)	2024年度	3年IL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	高林直俊	1単位 24時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>ポートフォリオ作成では、デザインをする前の『作品の整理』がかなり重要なポイントとなります。また全てのスケジューリングは『作品の整理』『全体的構成(イメージ)』『客観的な視野』で決まりますので、この3点を意識しながら短期間の中でスムーズに進行する事を目標とします。</p>			
【講義概要】			
<p>卒業後の進むべき進路を想定し、その目指すべきジャンルへ向けて自身のスキル・個性・魅力をアピール出来る様なポートフォリオ制作を行います。この講座でやる事は2点のみです。</p> <p>今までに制作してきた作品の中で、PFに載せたい候補作品を一度全て整理します。</p> <p>必要なデータを準備・追加作成し、レイアウトやページネーションを考えデザインします。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエン&個別面談		
2	作品のデータ整理		
3	作品のデータ整理&PF制作		
4	PF制作		
5	PF制作		
6	PF初回提出		
7	PFの修正		
8	PFの最終提出		
【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。</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>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。</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)	2024年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	雑誌表紙イラストレーション	マツモトヨーコ	3単位 81時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
イラストレーション制作においては、描く技術だけでなく、イメージを発想する力も必要不可欠なものである。これらの能力および個性を磨くことを目標とする。			
【講義概要】			
与えられたいくつかのテーマをもとにイラストレーションを制作する。ラフスケッチを制作、講師に提出し、カウンセリングを受けた後、イラストレーション制作にうつる。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	21	制作
2	制作	22	制作
3	制作	23	制作
4	制作	24	制作
5	制作	25	制作
6	ラフ制作 ひとりずつカウンセリング	26	制作
7	制作	27	講評会
8	制作		
9	制作		
10	制作		
11	制作		
12	制作		
13	ラフ制作、ひとりずつカウンセリング、実制作		
14	制作		
15	制作		
16	制作		
17	制作		
18	制作、修正点チェック		
19	制作		
20	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、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。 1984年京都市立芸術大学院版画専攻修了。画家。イラストレーター。エッセイ+イラスト集『偏愛京都』出版(2010年小学館)。多摩美術大学非常勤講師。			

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 屋間部 (3年制)	2024年度	3年IL専攻・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	卒業制作	花島百合 関根秀星 須田浩介	16単位 408時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
創形で学んだ3年間の集大成として、自身の表現の領域に於けるクオリティを追求しつつ、卒業制作としてふさわしい、社会性を意識した完成度の高い作品を制作します。そのうえで校内外の卒業制作展で発表することを目標とします。 プロのクリエイターとして充分通用する表現とプロとしてあるべき姿勢を求めます。			
【講義概要】			
卒制ガイダンスにて、詳細は説明します。 各専攻の専任教員の個別指導に従い、コミュニケーションを大切にしながらゼミ形式での授業を行います。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	～5 制作、制作指導	86	～90 制作、制作指導
6	～10 制作、制作指導、中間チェック	91	～95 制作、制作指導
11	～15 制作、制作指導	96	～100 制作、制作指導
16	～20 制作、個別指導	101	～105 制作、制作指導
21	～25 制作、個別指導、中間チェック	106	～110 制作、制作指導、中間チェック
26	～30 制作、制作指導	111	～115 制作、制作指導
31	～35 制作、制作指導	116	～120 制作、制作指導
36	～40 制作、個別指導、中間チェック	121	～125 制作、制作指導
41	～45 制作、個別指導	126	～130 制作、制作指導
46	～50 制作、個別指導	131	～135 制作、制作指導
51	～55 制作、制作指導	136	講評会
56	～60 制作、個別指導、中間批評会		
61	～65 制作、制作指導		
66	～70 制作、個別指導		
71	～75 制作、個別指導、中間チェック		
76	～80 制作、個別指導		
81	～85 制作、個別指導、中間チェック		
【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。			
<p>山本 哲次：1962年千葉県生まれ。東京藝術大学大学院V.C.D専攻修了。花王株式会社を経て、1993年山本デザイン室を設立。花王、りそな銀行をはじめとした広告、パッケージ、クラレ、東京交響楽団、NewYorkerなどのCI/VIのデザインに携わる。日本雑誌広告賞、グッドデザイン賞、デザインフォーラム、世界ポスタートリエナーレトヤマ他、受賞多数。JAGDA総務財務委員・東京TDC会員・日本デザイン団体協議会(D-8)JDM設立研究委員・東京都中央区サッカー協会理事。 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> <p>飯田 淳：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『バルトゥーズ』をプロデュース。TIS会員。</p>			