

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	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と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	映像ディレクション	白石慶子	3単位 81時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
映像は、多様な人々が観られる大衆芸術でもあります。自分の画や話を動かすことで、作品を媒体に人とコミュニケーションを取り、他者の心を動かすことを目指します。			
【講義概要】			
映像は、絵画・文学・音楽など多様な得意技を生かせる総合芸術でもあります。全員がディレクターになり、画コンテ・作画・撮影・編集など、自身の映像を制作します。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション・コンテ	21	追加作画・撮影・編集
2	作画	22	追加作画・撮影・編集
3	作画	23	追加作画・撮影・編集
4	作画・撮影	24	追加作画・撮影・編集
5	作画・撮影	25	仕上げチェック
6	作画・撮影	26	仕上げチェック
7	作画・撮影	27	上映・講評
8	作画・撮影		
9	編集		
10	編集		
11	編集		
12	編集		
13	追加作画・撮影・編集		
14	作画・撮影		
15	作画・撮影		
16	編集		
17	編集		
18	編集		
19	編集		
20	編集		
【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。 東京藝術大学大学院アニメーション専攻修了。(株)サンライズCGアニメーター勤務後、独立。劇場・TVアニメ『地縛少年花子くん』『ダンガンロンパ3』『暗殺教室』『デジモンアドベンチャーtri.』OP・ED監督。NHKみんなのうた『日々』監督。			

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	メディアデザイン実習	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PARCO広告、SONY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	UIデザイン	中須賀美和子	1.5単位 36時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
ひとつのテーマから情報を整理し、Adobe XDを使用してデジタルコンテンツを設計するまでのプロセスを身につけることが目標です。常に客観的に観察する視点を持ちながら、UIデザインを通してサービスそのものを考えていきます。			
【講義概要】			
UIデザインの基礎として、デジタルコンテンツにおけるユーザー体験の向上とその考え方を学び、実践に役立つ演習を試みます。ウェブサイト・スマホアプリにおける情報の整理、ワイヤーフレーム設計、導線や画面遷移といったウェブの仕組みを理解し、修得します。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション・UIとは		
2	実習 セルフコンテンツ制作企画		
3	実習 セルフコンテンツ制作		
4	リサーチ報告・発表		
5	ガジェットアプリ制作 ①		
6	ガジェットアプリ制作 ①		
7	講評		
8	ガジェットアプリ制作 ②		
9	ガジェットアプリ制作 ②		
10	講評		
11	最終課題 制作		
12	最終課題 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。 <u>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。</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 屋間部 (3年制)	2024年度	3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	岡山拓史	3単位 81時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
2年次の授業で学習したことをベースに、より短期間でのアイデア出しから制作まで、スピードとクオリティを意識した動画広告の制作を目指す。			
【講義概要】			
幅広いジャンルと様々な表現方法が存在する映像の世界で、自分が将来進みたい業界や具体的に携わりたい職種など、個別にコミュニケーションを取りながら制作を進める。			
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	進捗確認
4	制作	24	制作
5	制作	25	制作
6	企画、デザイン、絵コンテチェック	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	制作		
14	制作		
15	制作		
16	進捗確認		
17	制作		
18	制作		
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。 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)	2024年度	3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	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 昼間部 (3年制)	2024年度	3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2	奥牧裕介	3単位 81時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
卒業制作の進行とレベルアップ。もしくは、それに必要な技術の研究と習得。			
【講義概要】			
個々の卒業制作の進行とクオリティアップを目的とした技術的・技法的指導。校外展・展覧作品の制作。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	21	制作、相談、ブラッシュアップ
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	制作	26	制作
7	制作	27	講評会
8	全体構成の把握とスケジュール確認		
9	制作		
10	制作		
11	制作		
12	制作		
13	制作		
14	状況の確認、制作、相談、問題解決		
15	制作		
16	制作		
17	制作		
18	制作		
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。 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)	2024年度	3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	卒業制作	岡山拓史	16単位 408時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>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。</p>			
【講義概要】			
<p>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。</p>			
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】			
<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>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>			