

科目名	スケッチ I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小柳裕也
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社KEN OKUYAMA DESIGN チーフデザイナー						
授業の学習 内容	<p>(1)クリエイティブな現場におけるコミュニケーションツールとしてのスケッチスキルの養成。  (2)単純なものから複雑なものまで立体を頭の中で構成し、イメージの幅を広げる能力を養成する。  (3)実際の現場ではデジタルが主流になったため、習得の機会が減ってきているが、どの分野でも手で描く技術は基本になるため、個々の成長具合に応じてマーカーやパステルを用いた多様な表現方法を養う。  (4)授業の過程で作成したスケッチはファイリングし、生徒それぞれの課題と目標を明確にする。</p>						
到達目標	<p>単純な絵の上手さ(写實的)ではなく、初期のアイディアスケッチ検討段階や、クライアントへの提案、エンジニアリング検討の際など、目的に応じてその都度必要とされる表現が変わってくるため、それぞれ形状や意図が効果的に伝わるような絵を描けるようになるのがこの講義の到達目標。</p>						
評価方法と基準	<p>①課題評価 60%(・アイデア展開・スケッチ)  ②ファイリング 20%  ③出席態度 20%</p>						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	オリエン・講義	ラインドロ잉	スケッチ課題
2	4月28日	講義・実習	立体構成	スケッチ課題
3	5月12日	実技	立体構成2	スケッチ課題
4	5月19日	実技	パース1	スケッチ課題
5	5月26日	実技	パース2	スケッチ課題
6	6月2日	実技	パース3	スケッチ課題
7	6月16日	実習・評価	パース4	スケッチ課題
8	6月23日	実技	立体表現/トーン表現(マーカースケッチ)	スケッチ課題
9	6月30日	実技	立体表現/トーン表現(マーカースケッチ)	スケッチ課題
10	7月7日	実技	素材表現1	スケッチ課題
11	7月14日	実習・評価	素材表現2	スケッチ課題
12	9月1日	実技	陰影表現1	スケッチ課題
13	9月8日	実習・評価	陰影表現2	スケッチ課題
14	9月15日	講義・評価	作品講評会	前期授業感想レポート
15	9月22日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			レクチャー・個人ワーク・宿題	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
鉛筆・サインペン・マーカー・パステル・ポートフォリオファイル等				

科目名	3DCG制作 I C	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	島添徹
学科・コース	スーパークリエイター科屋間部ー 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	2011年7月～2018年9月:CGCGスタジオ株式会社[CGデザイナー] 2018年10月～2019年10月: STUDIO GOONEYS[リードモデラー] 2019年10月～:フリーランス3DCGモデラー						
授業の学習 内容	作品制作に必要なモデリング操作をハンズオン形式で学ぶ。 ※毎回の学習内容は変更する場合があります。						
到達目標	【1年生】 ・木箱・樽などの無機物のアセット、アニメーション可能なキャラクター素体の制作。 ・1ショットの静止画および、ターンテーブル動画を用いた制作物の見せかた、作品のアウトプットの方法を学ぶ。 ・Photoshop ,AfterEffects ,SubstancePainterなどのソフトウェアとの連携を学ぶ						
評価方法と基準	・課題評価:100% ※課題のある週は【金曜日18時迄】に指定の場所に提出をお願いします。(毎回の授業の終盤にお伝えします。) ・作品のコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーションにて評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月24日	講義と演習	【講師自己紹介・Mayaを触ってみよう】 超カンタン! Mayaを知ろう	前期の各自計画表、ロードマップ制作
2	05月15日	講義と実技	【Mayaを触ってみよう】 テクスチャ・ライティング・レンダリングの基礎を学ぼう	修正指摘箇所を次回修正して提出
3	05月22日	講義と実技	【ノードを知ろう】(ノードとその役割について) Mayaの根幹を成す(ノード・アトリビュート)を知ろう	修正指摘箇所を次回修正して提出
4	05月29日	講義と実技	【モデリング実践】:木箱を作ろう マテリアルで木箱を表現しよう	修正指摘箇所を次回修正して提出
5	06月05日	講義と実技	【モデリング実践】:樽を作ろう 木・鉄の質感を分けて表現しよう	修正指摘箇所を次回修正して提出
6	06月19日	講義と実技	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう① Mayaで木箱・樽を配置。カメラとライトを用いて構図をハンティングしよう	修正指摘箇所を次回修正して提出
7	06月26日	講義と実技	【モデリング実践】:メッシュのエラーを解決しよう モデリング中に意図せず生じたメッシュのエラー解決方法を知ろう	修正指摘箇所を次回修正して提出
8	07月03日	講義と実技	【モデリング実践】:メッシュのエラーを解決しよう 解決できなかったデータの問題について答えます	修正指摘箇所を次回修正して提出
9	07月10日	講義と実技	【色々なモデリングの方法】大砲+砲弾・ロープを作ろう 大砲の可動を前提としたグループ構造、 デフォーマを用いたモデリングをしてみよう	修正指摘箇所を次回修正して提出
10	07月17日	講義と実技	【テクスチャリング実践】:テクスチャ表現をアップさせよう! ① Photoshopを用いて[木箱・樽・大砲・砲弾・ロープ]のテクスチャ にペイントや素材 加工を加えよう	修正指摘箇所を次回修正して提出
11	09月04日	講義と実技	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう② HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作ろう	修正指摘箇所を次回修正して提出
12	09月11日	講義と実技	【テクスチャリング実践】:テクスチャ表現をアップさせよう② Photoshopを用いて[diffuse/specular/bump/normal]マップを作ろう	修正指摘箇所を次回修正して提出
13	09月18日	講義と実技	【レイアウト】木箱・樽を使って1ショットをレイアウトしよう② HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作る	修正指摘箇所を次回修正して提出
14	09月25日	講義と実技	【レンダリング実践】AfterEffectsで画面効果を付けてみよう Maya Arnoldでレンダリングしよう・レンダラーエレメントを理解しよう。	修正指摘箇所を次回修正して提出
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				
・『Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版』 授業や課題で作ったものがハンズオンのための教材になります。 周りの友達と知識を共有し合い、授業の目標をクリアしていきましょう。				

科目名	デザインシンキングIB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	篠塚 正典
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	30時間 1単位		
教員の略歴	ランドーアソシエイツSF本社にてデザイナーとして勤務、米国アートセンターカレッジオブデザイン卒業、加州在住7年						
授業の学習 内容	1:クリエイターになるために必要な心得、プロとしての振る舞い、考え方をデザインシンキングメソッドを基に学ぶ。 2:1年生の前期に学ぶことによってその後の全科目、授業に貢献する基礎知識、思考力を身につける。 3:深い思考能力、高い対応力、自分だけの独創性を習得し、グローバルに活躍できるクリエイターを目指す。 最終的にはプレゼンテーションテクニックを活かした本当のプレゼンテーションが個人でできるようになる。						
到達目標	デザインシンキングメソッド基にコンセプチュアルな考え方を学び、市場のニーズの捉え方から問題発見そして問題解決 の発見、それをデザインとして形にするプロセスを学ぶ。 結果、市場のニーズを的確につかみ問題を発見しその解決案を最適なデザインに落とし込める能力を身に付ける。						
評価方法と基準	授業に出席し、全ての課題作品を提出したうえでの総合評価						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月21日	講義	このクラスの到達目標の理解と確認	講義の振り返り、自分の目標到達への計画作り	
2	4月28日	講義	プロのクリエイターになるための必要な考え方を学ぶ	アジェンダを基に復習	
3	5月12日	講義	コンセプトとアイデアの違いとは。	アジェンダを基に復習	
4	5月19日	講義と実技	グループの一員として協調できるようになるワークショップ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめる	
5	5月26日	講義と実技	問題発見から問題解決の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめる	
6	6月2日	講義と実技	問題解決案をどうデザインに落とし込むか(プロトタイピング)	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる	
7	6月16日	講義と実技	グループとして最大限の力が出せるようになるワークショップ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめる	
8	6月23日	講義と実技	問題発見から問題解決の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめる	
9	6月30日	講義と実技	問題解決案をデザインに落とし込み、それが最適な案か検証する。	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる	
10	7月7日	講義	ほんとうのプレゼンテーションとは何かを学び、勝てるプレゼンテーションテクニックを身につける	アジェンダを基に復習	
11	7月14日	講義と実技	問題発見から問題解決の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめる	
12	9月1日	講義と実技	問題発見から問題解決の導き方をグループワークを通して学ぶ	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる	
13	9月8日	講義と実技	問題解決案をデザインに落とし込み、それが最適な案か検証する。	次週に向けてのプレゼンテーション準備	
14	9月15日	講義と実技	最終プレゼンテーション、前期総評	最終プレゼンテーションの振り返り	
15	9月22日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	2DCG制作 I B	必修 選択	選択	年次	2	担当教員 渡辺 とんそく
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	映像デザイナーとして6年					
授業の学習 内容	映像・エフェクト制作における業界標準のコンピジットソフトであるAdobeAfterEffectsの基本的な使い方を習得する事が目的。 映像作品を制作する上で必要となる技術を一定のレベルで使えるようになってもらいたいと思います。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術の習得</li> <li>・映像表現の基礎を身に付ける</li> <li>・イメージネーションを広げる</li> <li>・社会人基礎力として出席を重視する</li> </ul>					
評価方法と基準	課題評価点100%					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義	オリエンテーション	
2	4月26日	講義・実技	After Effectsの使い方(トランスフォーム)	
3	5月10日	講義・実技	After Effectsの使い方(トランスフォーム・親と子)	前回の復習をしてから臨むと良い
4	5月17日	講義・実技	After Effectsの使い方(パス・イーズ)	前回の復習をしてから臨むと良い
5	5月24日	講義・実技	After Effectsの使い方(テキストアニメーション)	前回の復習をしてから臨むと良い
6	5月31日	講義・実技	After Effectsの使い方(マスク・シェイプ)	前回の復習をしてから臨むと良い
7	6月7日	講義・実技	After Effectsの使い方(エフェクト①)	前回の復習をしてから臨むと良い
8	6月21日	講義・実技	After Effectsの使い方(エフェクト②)	前回の復習をしてから臨むと良い
9	6月28日	講義・実技	After Effectsの使い方(パーティクル①)	前回の復習をしてから臨むと良い
10	7月5日	講義・実技	After Effectsの使い方(パーティクル②)	前回の復習をしてから臨むと良い
11	7月12日	講義・実技	After Effectsを使用した映像制作	前回の復習をしてから臨むと良い
12	9月6日	講義・実技	After Effectsを使用した映像制作	進捗具合によって自分で制作を進める
13	9月13日	講義・実技	After Effectsを使用した映像制作	進捗具合によって自分で制作を進める
14	9月27日	講義・実技	After Effectsを使用した映像制作	進捗具合によって自分で制作を進める
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			映像作品やゲームなどを観て、表現方法などを観察	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ノート・筆記用具持参				

科目名	クリエイティブワーク I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	Aiki kanoh
学科・コース	クリエイティブデザイン科屋間部二 1年Bクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	デザイン事務所、プランニングアフィスカノウ代表。広告、パッケージ等のデザインにとどまらず、店舗プロデュース等、幅広くクリエイティブ業務に携わっている。						
授業の学習 内容	テーマを設定し各自イメージするビジュアル又はアートを制作して、商品化を考え広告を制作しプレゼンテーションをする。 ●クリエイティブ作業の楽しさと各自の好きなビジュアルが社会に適応できることを体験できる。 新しいテクニックを学び、スキルとする事が可能になる。 アイディアを創り出す楽しさとプロになる為の準備をして2年時につなげて欲しい。						
到達目標	●一般社会をターゲットに考える事で、不特定多数の考えを理解できる。 ●商品化を考え制作する事でロゴデザインの大切さが理解出来る。 ●対象者を設定する事で、色彩心理や流行と理解できる。 ●ポスターや広告を制作する事で、制作テクニックが身につく。 ●プレゼンテーションをする事で、自己表現と伝達方法を身につける。						
評価方法と基準	評価方法 作品40% / 授業態度30% / プレゼンテーション能力30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と実技	プレゼンテーション(自己表現) 考え方を説明できる	現時点各自チャレンジ、描いたもの準備
2	4月27日	講義と実技	テーマに沿ったビジュアル・アートを考え制作 各自のイメージをビジュアル化する体験できる	各自のイメージをスケッチする
3	5月11日	講義と実技	ビジュアル制作と評価確認 他の作品と自分の作品の違いを確認する	資料等の収集と修正と制作
4	5月18日	講義と実技	ビジュアル制作と修正チェック 修正前後作品の違いを確認する	制作ビジュアルの修正と制作
5	6月1日	講義と実技	ビジュアル制作と評価確認 修正と違いを確認する	制作ビジュアルの修正と制作
6	6月8日	講義と実技	作品イメージと広告または商品化の関連性を考える 各自のイメージがどのように資格伝達できるか確認	ネーミングとロゴタイプグラフィックデザインの制作
7	6月15日	講義と実技	商品化のネーミングとロゴタイプを考える 各自のイメージがどのように資格伝達できるか確認	商品ロゴタイプの制作
8	6月22日	講義と実技	商品化又は広告を考える-1 商品又は広告を制作する事で市販製品を経験でき	パッケージのデザイン
9	6月29日	講義と実技	商品化又は広告を考える-2 広告(ポスター制作)を経験する	不特定多数の人々に伝える方法を考える
10	7月6日	講義と実技	商品化又は広告を考える-3 パッケージの撮影陰影の表現を確認できる	パッケージの完成を目指す
11	7月13日	講義と実技	商品化又は広告を考える-4 商品写真の画像処理を経験する	制作中の作品の整理と制作
12	7月20日	講義と実技	プレゼンテーション-1と講評 自分の作品の進行状況を確認できる	問題点の整理と修正
13	9月7日	講義と実技	制作作品の修正 最終プレゼンに向けて準備できる	B2サイズの大判プリント
14	9月14日	講義と実技	プレゼンテーション-2(最終) 一つのテーマに沿って制作作品を確認できる	修正と制作
15	9月21日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				
講義用ノート(B5)クロッキー BOOKは不可、筆記用具、USB、				

科目名	クリエイティブワーク I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 やまざき たかゆき
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部21年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	元本田技術研究所デザイナー・現フリーランスインダストリアルデザイナー					
授業の学習 内容	①自分のアイデアを具現化し、第三者に伝える必要性を学び、表現する大切さを体感する。 ②全てのデザイン基礎に関連し、その習得技術を活用しアイデアを表現する。 ③自分らしいクリエイションを実践できるよう幅広い視野と柔軟な発想力を身につける。 ④ミッドタウンアワードに作品応募。					
到達目標	①与えられた課題に対して自分なりのクリエイションでアイデアを出す体験。 ②自分のアイデアを表現する技術を身につける。(1年時は表現テクニック・スキルは問わない) ③表現した自分のアイデアを第三者にプレゼンテーションする体験(内容がしっかり伝わるか) ④スケジュール管理ができ、締切までに作品をアウトプット出来る事を第一目標とする。□					
評価方法と基準	①定期試験 60% (コンセプト・アイデア展開・スケッチ) ②プレゼンテーション 40%					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	オリエン・講義	自己紹介・授業内容説明・個人面談	
2	5月15日	実技	デザイン基礎実習	
3	5月22日	実技	デザイン基礎実習	
4	5月29日	実技	デザイン基礎実習	
5	6月5日	実技	デザイン基礎実習	ミッドタウンアワード過去リサーチ
6	6月19日	講義・実技	企画(ポストイットプレストコンセプトワーク)	コンセプトアイデア出し
7	6月26日	実技	企画(コンセプトワーク)	コンセプトワーク
8	7月3日	実技	コンセプトプレゼン・意見交換	コンセプト修正・煮詰め
9	7月10日	実技・評価	コンセプトチェック・コンセプトフィックス	スケッチアイデア出し
10	7月17日	実技	スケッチ技術指導・スケッチ展開	スケッチ展開
11	9月4日	実技	スケッチフィニッシュワーク	プレゼンボード案展開
12	9月11日	実技・評価	プレゼンボードチェック・修正	プレゼンボード最終仕上げ
13	9月18日	評価	プレゼンテーション・アワードエントリー	
14	9月25日	講義	前期まとめ	
15	10月2日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	クレイ&ドローイング	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	福井秀 行
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習 内容	モニター上での3D造形に深みと実在感を与えために、手指を駆使しての粘土による造形を経験して作品に説得力を持たせる。						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを三次元でデザイン展開し、矛盾点などを立体確認するため効率的かつある程度高精度なクレイモデルを完成させることで、立体的なデザイン感覚を身につけて3DCGにフィードバックする。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度と粘土モデルの習熟度合い。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月24日	講義／演習	クレイモデル制作の意味&意図の概説。基礎形態の作成1。	
2	05月15日	実技／講評	基礎形態の作成2。	完成させて提出
3	05月22日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
4	05月29日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
5	06月05日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
6	06月19日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
7	06月26日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
8	07月03日	実技／講評	講評 友人をクロッキー	完成させて提出
9	07月10日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
10	07月17日	講義／演習	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
11	09月04日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
12	09月11日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
13	09月18日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	完成させて提出
14	09月25日	実技／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作/講評	完成させて提出
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】 スケッチブック 鉛筆 消しゴム				

科目名	クレイモデリング	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	福井秀 行
学科・コース	スーパークリエイター科屋一1年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習 内容	デザイナーのための、三次元的立体感覚の訓練および把握、デザイン確認のためのクレイモデリングを教えます。						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを三次元でデザイン展開し、矛盾点などを立体確認するため効率的かつある程度高精度なクレイモデルを完成させることで、立体的なデザイン感覚を身につける。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度とクレイツールの習熟度合い。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義／演習	クレイおよびクレイツール制作時の安全面での注意／クレイツール制作1		
2	5月13日	講義／演習	クレイモデル概論(制作意義および目的等)／クレイツール制作2	クレイツールを仕上げる	
3	5月20日	実技	基礎形態制作1(クレイ及びクレイツールの特性に慣れるため、直方体の基礎的な立体を手掛ける)	クレイになれるための自主訓練	
4	5月27日	実技	基礎形態制作2(基礎的な直方体からエッジ部への45度面取りおよびフィレットアール加工を施す)	クレイになれるための自主訓練	
5	6月3日	実技	基礎形態制作3(制作2の状態から上部平面を二次曲面に加工する)	クレイになれるための自主訓練	
6	6月10日	演習／講評	基礎形態制作4(制作3の状態から更に上部曲面を三次曲面に加工する) 基礎形態講評	クレイになれるための自主訓練	
7	6月17日	実技	相関形態制作1(基礎形態をベースに新たに相関形態を設定し、追加制作をおこなう)	クレイになれるための自主訓練	
8	6月24日	実技	相関形態制作2(制作1の形態からエッジ部へのアレンジを施す)	クレイになれるための自主訓練	
9	7月1日	演習／講評	相関形態制作3(制作2の形態から更に新たな相関形態を設定し追加加工をおこなう)講評	クレイになれるための自主訓練	
10	7月8日	講義／演習	スピードシェイプ概論(スピードシェイプとは何かの説明とどのようなものかを概説)デザイン(二次元スケッチでデザイン展開)	スピードシェイプになれるための自主訓練	
11	7月15日	実技	作図作業(寸法を設定して三面図の作成) スピードシェイプ制作1(三面図から中子制作/クレイ荒盛り)	スピードシェイプになれるための自主訓練	
12	9月2日	実技	スピードシェイプ制作1(クレイ荒盛り～ツールで荒削り作業)	スピードシェイプになれるための自主訓練	
13	9月9日	実技	スピードシェイプ制作2(荒削り～三面図からの型紙を用いての形状再現作業)	スピードシェイプになれるための自主訓練	
14	9月16日	演習／講評	スピードシェイプ制作3(制作2の続き～仕上げ)講評	スピードシェイプになれるための自主訓練	
15	9月30日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口		
【使用教科書・教材・参考書】クレイツール一式					



科目名	コピーライティング	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤 2号
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	デザイン事務所から世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブディレクターなど30年以上のコピーライター歴と10年以上のクリエイティブディレクター歴を持つ。						
授業の学習 内容	キャッチフレーズ制作や広告企画制作、実践的プレゼンテーションなどを□□□□通して 広告コミュニケーションの面白さを再発見し、コミュニケーションに□□必要不可欠なコンセプトアルな、思考力を学部ことで、一方的な押しつけではないコミュニケーションスキルを身につける。						
到達目標	①自由な思考力を身につける ②客観的な視点を身につける ③気づき、発見、ブレイクスルーを体験する ④相手に伝わるプレゼンテーション力を身につける						
評価方法と基準	課題提出数、課題評価点数など						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	講義と演習	自己紹介を兼ねて自分のキャッチフレーズを考える	
2	5月15日	講義と演習	共通のビジュアルから3つの切り口を考える	思考整理
3	5月22日	プレゼンと講評	共通のビジュアルから3つの切り口を考える	発表準備
4	5月29日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明1	思考整理
5	6月5日	実技	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明1	思考整理
6	6月19日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表1	発表準備
7	6月26日	課題発表と実技	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明2	思考整理
8	7月3日	実技	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明2	思考整理
9	7月10日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表2	発表準備
10	7月17日	課題発表と実技	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明3	思考整理
11	9月4日	実技	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明3	思考整理
12	9月11日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表3	発表準備
13	9月18日	課題発表と実技	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明4	思考整理
14	9月25日	実技	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明4	思考整理
15	10月2日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表4	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンピューターデザインベーシック	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木島朝子
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	武蔵野美術大学卒業。グラフィックデザイナー。デザイン事務所、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。						
授業の学習 内容	Macを使用して「Illustrator」と「Photoshop」の基礎から学ぶ。 ツールや機能などの基本操作から ロゴデザイン、名刺、チラシなど実践的な課題に取り組み グラフィックデザインの基礎(レイアウトから入稿手順まで)などのデザインスキルを身につける。						
到達目標	「Illustrator」と「Photoshop」の基本操作をマスターする。 1年間を通じて、クリエイティブ業界の現場で通用するデザインスキルを身につけることを目標とする。						
評価方法と基準	☆出席率:50% ☆評価点(課題評価):50%						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義と実技	デジタルアートワークとIllustratorの基本 デジタルアートワークの基礎知識とIllustratorの基礎知識	復習
2	4月26日	講義と実技	Illustrator基礎1 図形を描く、オブジェクトの変形・編集	復習
3	5月10日	講義と実技	Illustrator基礎2 線を描く(フリーハンド含む)	復習
4	5月17日	講義と実技	Illustrator基礎3 オブジェクトの合成、色の設定、透明	復習
5	5月24日	講義と実技	Illustrator基礎4 文字を扱う	復習
6	5月31日	講義と実技	Photoshop基礎1 色の設定と描画の操作、文字とパス・シェイプ、レイヤー操作	演習課題1のアイデア出し
7	6月7日	講義と実技	Photoshop基礎2 グラデーションとパターン、選択範囲、マスクと切り抜き	演習課題1のアイデア出し
8	6月21日	講義と実技	Photoshop基礎3 写真の色を補正する、写真の修正・加工、フィルター	演習課題1のアイデア出し
9	6月28日	実技	演習課題1-1 名刺制作(ロゴ制作・文字を扱う)	復習
10	7月5日	実技	演習課題1-2 名刺制作(出力データの作成)	演習課題2のアイデア出し
11	7月12日	実技	演習課題2-1 イベントフライヤー制作(地図の作成)	復習
12	7月19日	実技	演習課題2-1 イベントフライヤー制作	復習
13	9月6日	実技	演習課題2-1 イベントフライヤー制作	復習
14	9月13日	実技	演習課題2-1 イベントフライヤーの講評	復習
15	09月27日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 教科書「世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書」、「世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書」				

科目名	モデリング	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	エルド 吉水
学科・コース	スーパークリエイター科 1年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	フランス、シンガポール、日本各地にパブリックアートをデザイン。ル・コルビジエのユニテ・ダビダシオンで個展、秋にパリで個展。						
授業の学習 内容	AI化が進むこの業界でも、それを観たり楽しむのは人間の感覚です。ヒトの感性に響くのは作り手の経験値や造形力です。キャラクターの重心や重量感や躍動感を体得するには「触覚」を鍛えるのが近道です。粘土による造形経験はモニターでの作業に深みが付加されます。CGモデリング時にキャラクターや物体などをよりリアルに出来る造形力を身につけて欲しいです。本科目では人物やモンスターなどのフィギュアモデリングをメインにこれらを鍛えます。						
到達目標	作る対象を良く観察することから始めましょう。そして丁寧に造形する。粘土造形にはモニター上とは違い物理的な重力や構造強度の考慮が難点ですが、手による原始的な造形経験は必ずあなたの表現力を高めます。理想に近づけるように修正することを面倒くさがらないことも肝要です。目標は、イメージしたデザインやポーズを作れるようになる造形力を身につけることです。						
評価方法と基準	各作品完成後の講評時に採点します。採点の基準は、プロポーションは正確であるか？、自然な重心が表現出来ているか？造りこみは十分か？などです。ただし、各自の描画の個性は尊重します。この個性に関しては完成度を相対的に採点します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と実技	人体の基本講義。友人クロッキー。	手のクロッキー
2	4月27日	講義と実技	ヌードモデル(男性)のクロッキー	手のクロッキー
3	5月11日	講義と実技	針金での心棒の作り方講義、フィギュア制作。	手のクロッキー
4	5月18日	講義と実技	粘土でフィギュア制作。	手のクロッキー
5	6月1日	講義と実技	粘土でフィギュア制作。	手のクロッキー
6	6月15日	講義と実技	粘土でフィギュア制作。	手のクロッキー
7	6月22日	講義と実技	採点。友人クロッキー	手のクロッキー
8	6月29日	講義と実技	ヌードモデル(女性)のクロッキー	手のクロッキー
9	7月6日	講義と実技	粘土でフィギュア制作。	足のクロッキー
10	7月13日	講義と実技	粘土でフィギュア制作。	足のクロッキー
11	7月20日	講義と実技	粘土でフィギュア制作。	足のクロッキー
12	9月7日	講義と実技	粘土でフィギュア制作。	足のクロッキー
13	9月14日	講義と実技	採点。友人クロッキー	足のクロッキー
14	9月21日	講義と実技	ヌードモデル(男性)のクロッキー	足のクロッキー
15	9月28日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 美術解剖学資料。クロッキー帳。鉛筆&消しゴム				

科目名	製図・図面	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 笹川 征典
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	インテリア・空間デザイン設計の実務経験27年以上					
授業の学習 内容	インテリアや建築・プロダクトなどの工作物等を製作するための必要不可欠な図面作成のための知識や作成方法を学ぶ。平行定規を使用した手書きの製図からスタートし後期ではPCを使ったCADによる製図を行い、製図の基礎の勉強と手書きからPCを使用した図面の表現方法(プレゼンテーションのテクニック)についても習得する。また空間や立体のデザインなどの知識やデザインの手法やプロセスについても指導を行いたい。					
到達目標	図面の基礎知識の習得と図面作成のスキルを身につける 具体的には第三角法による三面図作成(図面独自のルールや表現等を踏まえ) アイソメやアクソメによる透視図法の練習図面作成から縮小模型を作成しモノづくりのプロセスを体験。					
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作図内容や課題等成果物による評価 — 技術面・デザイン面(独自性)</li> <li>・ 授業態度による評価 — 観点評価の「関心・意欲・態度」を授業態度より評価</li> </ul>					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	自己紹介・製図について講義	講義内容について復習
2	4月27日	講義・演習	三面図 練習	講義・練習について復習
3	5月11日	実技	三面図 練習	講義・練習について復習
4	5月18日	講義・演習	三面図 練習	講義・練習について復習
5	6月1日	実技	三面図 練習	講義・練習について復習
6	6月8日	講義・演習	「Red and Blue Chair」図面作成	自主的に制作進行
7	6月15日	実技	「Red and Blue Chair」図面・模型作成	模型制作準備・自主的に制作進行口
8	6月22日	実技	「Red and Blue Chair」模型作成	遅れている場合は自主的に完成させる
9	6月29日	講義・演習	「家具の図面作成」講義・プランニング	復習並びに自主的に制作進行
10	7月6日	講義・演習	「家具の図面作成」プランニング	自主的に制作進行
11	7月13日	実技	「家具の図面作成」図面作成	自主的に制作進行
12	7月20日	実技	「家具の図面作成」模型作成	自主的に制作進行
13	9月7日	実技	「家具の図面作成」模型作成	自主的に制作進行
14	9月14日	実技	「家具の図面作成」フィニッシュ	遅れている場合は自主的に完成させる
15	9月21日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			授業進行に遅れがある場合は次週までに課題制作を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
参考書は随時コピーを配布、クリアファイルA4を用意。製図道具一式、カッター、カッターマット、スチールのり、ステレンボード(6/15授業使用予定)				

科目名	製品デザイン	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 やまざき たかゆき
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	元本田技術研究所デザイナー・現フリーランスインダストリアルデザイナー					
授業の学習 内容	①自分のアイデアを具現化し、第三者に伝える必要性を学び、表現する大切さを体感する。 ②全てのデザイン基礎に関連し、その習得技術を活用しアイデアを表現する。 ③自分らしいクリエイションを実践できるよう幅広い視野と柔軟な発想力を身につける。					
到達目標	①与えられた課題に対して自分なりのクリエイションでアイデアを出す体験。 ②自分のアイデアを表現する技術を身につける。(1年時は表現テクニック・スキルは問わない) ③表現した自分のアイデアを第三者にプレゼンテーションする体験(内容がしっかり伝わるか) ④スケジュール管理ができ、締切までに作品をアウトプット出来る事を第一目標とする。□					
評価方法と基準	①定期試験 60% (コンセプト・アイデア展開・スケッチ) ②プレゼンテーション 40%					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	オリエン・講義	個人面談	模型選択・発注
2	5月15日	講義・実技	制作手順説明・模型製作	模型製作
3	5月22日	実技	模型製作	模型製作
4	5月29日	実技	模型製作	模型製作
5	6月5日	実技	模型製作	模型製作
6	6月19日	実技	模型製作	模型製作
7	6月26日	実技・評価	企画(コンセプトワーク)	コンセプトワーク
8	7月3日	実技	コンセプトワーク	コンセプト修正・煮詰め
9	7月10日	講義・実技	コンセプト発表・ディスカッション	アイデアスケッチ展開
10	7月17日	実技	アイデアスケッチ展開	アイデアスケッチ展開
11	9月4日	講義・実技	アイデアスケッチ評価・ディスカッション	ファイナルスケッチ展開
12	9月11日	実技	ファイナルスケッチ・ボード作成	ボードまとめ
13	9月18日	実技・評価	プレゼンテーション	
14	9月25日	講義	前期まとめ	
15	10月2日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	製品計画 I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 川瀬和幸
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	30時間 1単位	
教員の略歴	フリーランスデザイナー／KEN OKUYAMA DESIGN／東北芸術工科大学 プロダクトデザイン 大学院					
授業の学習 内容	デザイン行為が形や思いだけの先行したものにならないように、デザインの前に行うべきリサーチ、ターゲット像の明確化、コンセプト策定などを実践的にできるように、「モノを作る＝使う、買う人がいる」ということを理解し学ぶ。 ①ターゲット・ユーザーについての理解と分析 ②ブランド、ブランドイメージの学習とリサーチ学習 ③リサーチ情報の整理とまとめ ④校外学習(展示会及び店舗リサーチ)					
到達目標	デザイン行為の前後におけるリサーチ、分析、コンセプト策定、ターゲット設定、プレゼンの重要性と役割、基礎的な表現力を得る。 ①ターゲット・ユーザーを明確にして自分が認識できること、相手に伝えられるようになること:提案資料作成 ②イメージ構築の基本的な考え方を理解すること。リサーチが適切にできるようになる。:ブランド分析資料 ③リサーチ内容から必要なものを資料としてまとめられるようになること。:リサーチ資料まとめ ④リアルな現場を知り自身の知識、経験とする。:レポート提出					
評価方法と基準	・課題提出、プレゼン、レポート:60% ・出席率:40%					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	オリエン・講義	製品計画就学内容、目標、今後の課題について	
2	5月15日	実技	①身近な人へのプレゼント:ターゲット設定・分析	
3	5月22日	実技	:ディスカッション、コンセプト策定	ターゲット設定・分析
4	5月29日	実技	:プレゼン	プレゼン資料作成
5	6月5日	講義	②ブランドとは?	
6	6月19日	実技	:簡易ブランドリサーチ、分析、発表	ブランドについて調査
7	6月26日	実技	:ブランドイメージボード作成1	
8	7月3日	実技	:発表、ディスカッション	イメージボード作成
9	7月10日	実技	:ブランドイメージボード作成2	ブランド調査
10	7月17日	実技	:発表、ディスカッション	イメージボード作成
11	9月4日	実技	④校外学習(展示会or店舗訪問)	事前調査
12	9月11日	講義・実技	③ブランドリサーチ、分析、資料化	
13	9月18日	実技	:リサーチ、分析	リサーチ、分析
14	9月25日	実技	:リサーチ、分析、プレゼン	プレゼン資料作成
15	10月2日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	WEBデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	横川
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間部二 2年Bクラス	授業形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習 内容	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI（ユーザーインターフェイス=どのように使ってもらうか）とUX（ユーザーエクスペリエンス=どのように体験してもらうか）を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。Adobe XD、Dreamweaverを使用します。						
到達目標	スマートフォンの画面やウェブサイトがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザインの基本を作成できるようにします。						
評価方法と基準	講義中の課題への取り組み度、提出課題で採点します。						

授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)		
1	4月20日	講義と実技	【XD】XDの基本操作の復習とコンポーネントを使用した作成方法を体験します。		XDの操作方法は今後の基礎になるので、いろいろ試してみること。		
2	4月27日	講義と実技	【XD】デザインに奥行きを与え、演出する、アニメーション（動き）を作成します。		アドビのチュートリアルなど、XDのプロトタイプ機能についていろいろ試して		
3	5月11日	講義と実技	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます。		興味のあるウェブサイトを観察してみること。		
4	5月18日	講義と実技	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます。		興味のあるウェブサイトを観察してみること。		
5	5月25日	実技	【XD】デザインの基本となる、デザインシステムを作成してみます		興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。		
6	6月1日	実技	【手作業・XD】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます(1)		興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。		
7	6月8日	実技	【XD】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます(2)		興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。		
8	6月15日	講義と実技	【XD】自分の作品集（ポートフォリオ草案）を作成してみます(1)		1年次に作った課題などのデータを確認しておくこと。		
9	6月22日	講義と実技	【XD】自分の作品集（ポートフォリオ草案）を作成してみます(2)		1年次に作った課題などのデータを確認しておくこと。		
10	6月29日	実技	【XD】自分の作品集（ポートフォリオ草案）を作成してみます(3)		1年次に作った課題などのデータを確認しておくこと。		
11	7月6日	実技	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)		指定のページのワイヤーフレームを観察しておくこと。		
12	7月13日	実技	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)		前回の内容を確認しておくこと。		
13	9月7日	実技	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)		前回の内容を確認しておくこと。		
14	9月14日	実技	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)		前回の内容を確認しておくこと。		
15	9月28日	試験	課題評価試験				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
授業時にプリントを配布しますので、ファイリングするようにしてください。							

科目名	クレイモデリングⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	福井
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習 内容	クレイモデリングⅠをさらに発展させ、立体把握のためのクレイモデリング技術を養成。スピードシェイプ技法を中心にインダストリアルクレイを使った技法を習得する						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを三次元で立体確認するために、効率的かつ高精度なクレイモデルを完成させる。 社会人基礎力として出席率を重視する。						
評価方法と基準	①課題評価 60% ③出席態度 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	オリエン・講義	スピードシェイプ1	自学習
2	5月14日	講義・実技	スピードシェイプ1	自学習
3	5月21日	実技	スピードシェイプ1	自学習
4	5月28日	講義・実技	スピードシェイプ2	自学習
5	6月4日	実技	スピードシェイプ2	自学習
6	6月18日	実技	スピードシェイプ2	自学習
7	6月25日	講義・実技	スピードシェイプ3	自学習
8	7月2日	講義・実技	スケッチからのモデル制作1	自学習
9	7月9日	実技	スケッチからのモデル制作1	自学習
10	7月16日	実技	スケッチからのモデル制作1	自学習
11	9月3日	講義・実技	スケッチからのモデル制作2	自学習
12	9月10日	実技	スケッチからのモデル制作2	自学習
13	9月17日	実技	スケッチからのモデル制作2	自学習
14	9月24日	講義・評価	作品講評会	
15	10月1日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			レクチャー・個人ワーク・宿題	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
クレイツールー式				



科目名	モーション映像制作	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	吉川 マツハス ベシヤル
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	映像デザイナーとして10年						
授業の学習 内容	映像制作における業界標準のコンポジットソフトであるAdobeAfterEffectsを習得し、最終的にポートフォリオに追加する作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。 またアニメーションとしての演出の押さえどころや、テクニックを教えていけたら良いと思います。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術の習得</li> <li>・一本の動画作品を作ることができる・自分でコンテンツの内容を考えることができる</li> <li>・イメージーションを広げる</li> </ul>						
評価方法と基準	課題評価100% 評価点は、取り組み方・仕上がりの内容						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	#####	講義	オリエンテーション	
2	#####	講義・演習	高度なAfterEffects1(テキスト)	
3	#####	実技	高度なAfterEffects2(モーショ)	完成し、提出できるようにする
4	#####	講義・演習	高度なAfterEffects3(3Dレイヤー)	
5	#####	実技	高度なAfterEffects4(キャラクターアニメーション)	完成し、提出できるようにする
6	6月2日	講義・実技	3、Premiere Proを使った動画編集	
7	#####	講義・実技	4、ショートリリックVの制作 ワークフロー説明・構想	
8	#####	講義・実技	Vコン・ラフ制作(オフライン)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	#####	講義・実技	Vコン・ラフ制作(オフライン)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月7日	講義	中間発表・講評	
11	#####	講義・実技	制作(オンライン)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	9月1日	講義・実技	制作(オンライン)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月8日	講義・実技	制作(オンライン)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	#####	講義	課題の発表・講評	
15	9月29日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			映像作品やゲームなどを観て、表現方法などを観察	
【使用教科書・教材・参考書】				
ノート・筆記用具持参				

科目名	2DCG制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	長行事
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	主に映像のCGデザイナーです。デザイン、3DCG、コンポジットまで行うジェネラリストとして活動しています。						
授業の学習 内容	CG業界を目指す学生に、業界標準ツールのAFTER EFFECTSを使った実践的な映像制作を学習する。PCによるコンポジットソフトの実習。						
到達目標	前期は基本的なaftereffectsの操作の習得。後期の後半に映像製作ができるよう基礎固めをし前期は昨年度に習得していない部分の強化。前期の後半に映像製作ができるよう基礎固めをしましょう。						
評価方法と基準	課題50% 講義内容試験50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月15日	実技	オリエンテーション 残った時間で業界とコンポジットソフトの話	
2	4月22日	実技	After effectsのツール強化 グラフ、モーションパス	課題作品を完成させる
3	5月13日	実技	After effectsのツール強化 3Dレイヤーとカメラ。カメラマッチについて	課題作品を完成させる
4	5月20日	実技	After effectsのツール強化 エクスプレッションとモーショングラフィックス	課題作品を完成させる
5	5月27日	実技	After effectsのツール強化 クロマキ素材と合成(後期に実際に撮影実習を目指します)	課題作品を完成させる
6	6月3日	実技	合成映像制作 AE、PSを使ってフォトバッシュ&映像制作	課題作品を完成させる
7	6月10日	実技	合成映像制作 3Dレイヤーを使ったアニメーション	課題作品を完成させる
8	6月17日	実技	合成映像制作 シェイプマスクを使ったアニメーション	課題作品を完成させる
9	6月24日	実技	合成映像制作 グラフエディターとパスアニメーション	課題作品を完成させる
10	7月1日	実技	HUD実写合成 テスト 撮影素材にCGを合成。	課題作品を完成させる
11	7月8日	実技	HUD実写合成 テスト 撮影素材にCGを合成。	課題作品を完成させる
12	9月2日	実技	HUD実写合成 テスト 撮影素材にCGを合成。	
13	9月9日	実技	HUD実写合成 テスト 撮影素材にCGを合成。	
14	9月16日	実技	HUD実写合成 テスト 撮影素材にCGを合成。	課題作品を完成させる
15	9月30日	試験	課題評価試験・作品総評、前期振り返り	
準備学習 時間外学習		予習・復習に毎週1時間以上。(次回スムーズに講義ができるよう、講義外でも心がけてください) □		
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	クリエイティブワークⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて15年従事						
授業の学習 内容	本講義の目標は、想定した企業課題に対してリサーチ・企画～デザインを行う一連の能力を養います。 大まかな流れとして、ひとつのプロジェクトの流れ同様①リサーチ ②コンセプトメイキング ③デザイン(デザイン→版下データ制作→モックアップ制作)を行い一個のデザインプロジェクトとして制作を行います。						
到達目標	提示された企業課題に対して、リサーチ・コンセプトメイク、最終的には、ディスプレイ上でのデザインデータ制作に留まらず、制作した各種ツールデータを用い、実際のモックアップまで行うことで、模型制作の知識や技術を習得すると共に、デザインプロジェクトの一連の流れを理解します。  また、本授業で制作したデザインは、最終的にポートフォリオへ掲載することを目標にします。						
評価方法と基準	評価は、 ①リサーチ(30%) ②コンセプト(30%) ③デザイン・モックアップ(30%) の3段階でそれぞれ提出するレポート・プレゼン内容及びデザイン・モックアップの完成度と出席(10%)によって決定します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	導入①:基本的な企画の流れを理解する	
2	5月13日	講義	導入②:企画事例を読み解くことで企画を知る	導入②の課題提出準備
3	5月20日	講義と実技	導入③:自己紹介を企画に見立て作成することで企画の大枠を理解する	導入②の課題提出
4	5月27日	講義と実技	リサーチ導入:リサーチの方法論を理解する	導入③の課題提出
5	6月3日	実技	リサーチ:レポートの大枠を作成する	
6	6月10日	実技	リサーチ:レポートをブラッシュアップし、書式に落とし込む	
7	6月17日	実技	リサーチ:自ら作成したレポートを通し、リサーチの一連の流れを理解する	リサーチシートの課題提出準備
8	6月24日	講義と実技	コンセプトワーク導入:コンセプトワークの方法論を理解する	リサーチシートの提出
9	7月1日	実技	コンセプトワーク:レポートの大枠を作成する	
10	7月8日	実技	コンセプトワーク:レポートをブラッシュアップし、書式に落とし込む	
11	7月15日	実技	コンセプトワーク:自ら作成したレポートを通し、リサーチの一連の流れを理解する	コンセプトシートの課題提出準備
12	9月2日	講義と実技	デザイン導入:モックアップ作成の方法論を理解する	コンセプトシートの提出
13	9月9日	実技	デザイン:モックアップを実際に作成する	
14	9月16日	講義と実技	デザイン:モックアップをブラッシュアップし完成させる	モックアップの提出
15	9月30日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】 □ 各段階それぞれの講義用オリジナルスライドを用います。				

科目名	コンセプト&プランニングB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	やまざき たかゆき
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部-2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	元本田技術研究所デザイナー・現フリーランスインダストリアルデザイナー						
授業の学習 内容	①自分のアイデアを具現化し、第三者に伝える技術をさらに向上させる。 ②全てのデザイン基礎に関連し、その習得技術を活用しアイデアを表現する。 ③自分らしいクリエイションを実践できる幅広い視野と柔軟な発想力を身につける。 ④企業プロジェクト・ミッドタウンアワードに作品応募。						
到達目標	①与えられた課題に対して自分なりのクリエイションでアイデアを出す体験。 ②自分のアイデアを表現する技術を身につける。(1年時は表現テクニック・スキルは問わない) ③表現した自分のアイデアを第三者にプレゼンテーションする体験(内容がしっかり伝わるか) ④スケジュール管理ができ、締切までに作品をアウトプット出来る事を第一目標とする。□						
評価方法と基準	①定期試験 60% (コンセプト・アイデア展開・スケッチ) ②プレゼンテーション 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	オリエン・講義	個人面談	※企業プロジェクトによって変更あり
2	5月15日	実技	ミッドタウンアワード過去リサーチ	
3	5月22日	実技	ミッドタウンアワード過去リサーチ	
4	5月29日	講義・実習	企画(ポストイットプレストコンセプトワーク)	コンセプトアイデア出し
5	6月5日	実技	コンセプトワーク	コンセプトワーク
6	6月19日	実技・評価	コンセプト評価・ディスカッション	コンセプトフィニッシュ
7	6月26日	実技	スケッチワーク	アイデアスケッチ展開
8	7月3日	実技	スケッチワーク	ファイナルスケッチ展開
9	7月10日	実技	プレゼンボード・ファイナルスケッチ	ボード・ファイナルスケッチリファイン
10	7月17日	実技・評価	プレゼンボードチェック・修正	ミッドタウンは時間外学習で推進
11	9月4日	実技	企業プロジェクト	詳細未定
12	9月11日	実技	企業プロジェクト	
13	9月18日	実技	企業プロジェクト	ミッドタウン提出・前期授業感想レポート
14	9月25日	講義	前期まとめ	
15	10月2日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	コンピューターデザインA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	木島朝子
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	武蔵野美術大学卒業。グラフィックデザイナー。デザイン事務所、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。						
授業の学習 内容	Macを使用して「InDesign」の基礎から学ぶ。 演習課題やPhotobook制作などに取り組みデザインスキルを磨き、 後期は就職活動時に必要なポートフォリオを完成度の高い作品に作り上げる。						
到達目標	「InDesign」の基本操作をマスターする。 また、「Illustrator」についてはフォントや文字組などの理解を深め、 「Photoshop」は、フォトレタッチスキルなどの向上を図り、デザインスキルを身につける。						
評価方法と基準	☆評価点(課題評価): 100%						

授業計画・内容					授業計画・内容	
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)	
1	4月23日	講義と演習	レイアウトについて 実際の印刷物を観察してみよう①	復習		
2	5月14日	講義と演習	InDesignとは 実際の印刷物を観察してみよう②、編集デザインとは	復習		
3	5月21日	講義と演習	InDesign基礎1 ツール、ページ、マージン・段組、フレーム、配置 etc	復習		
4	5月28日	講義と演習	InDesign基礎2 書式設定、文字の装飾、ルビなどの設定、カラーとスウォッチ	復習		
5	6月4日	講義と演習	InDesign基礎3 ノンブルとセクション、印刷・PDF書き出し、パッケージ etc	復習		
6	6月18日	講義と演習	フォントと文字組みと製本について フォントと文字組み、製本について	復習		
7	6月25日	演習と実技	演習課題1-1 文字組み(インデント、禁則処理、ぶら下がり、タブ、字形)	復習		
8	7月2日	演習と実技	演習課題1-2 文字組(インデント、禁則処理、ぶら下がり、タブ、字形)	復習		
9	7月9日	演習と実技	演習課題2-1 レタッチ(色調補正、合成、変形、選択範囲、マスク etc)	復習		
10	7月16日	演習と実技	演習課題2-1 レタッチ(レイヤー効果、フィルター etc)	次回課題のアイデア出しおよび撮影		
11	9月3日	実技	Photobook制作 復習: ページ、ノンブルとセクション	復習		
12	9月10日	実技	Photobook制作 復習: 色調補正	復習		
13	9月17日	実技	Photobook制作 印刷・製本(ブックレットプリント)	復習		
14	9月24日	講義と演習	講評 講評・これまでの不明点の確認と復習	復習		
15	10月1日	試験	課題評価試験			
準備学習 時間外学習						
【使用教科書・教材・参考書】						

科目名	コンピュータデザインC	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本周 司
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーランス。						
授業の学習 内容	1年次で習得した [ Adobe Illustrator ]、[ Adobe Photoshop ] の復習に加え画像加工やレイアウト、文字組などのスキルの向上やデザイン力を身につける。異なる分野のデザインを紹介、体現することで知識とデザインの幅を広げる。また、1年を通しての一貫した流れを作る事でより実践的なスキルを培う。						
到達目標	1年を通じて、Macintoshを使用したデザインの技術を学び、ポートフォリオ制作や企業課題、作品制作などの実践に生かせる技術を身につける。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義と実技	Illustrator復習と応用1 図形の制作、加工ができる。	学習課題：図形をデザイン	
2	4月28日	実技	Illustrator復習と応用2 ペンツールでパスの操作ができる。	学習課題：パス	
3	5月12日	実技	Illustrator復習と応用3 文字の入力、デザインができる。	学習課題：文字組み	
4	5月19日	実技	Photoshop復習と応用1 画像の選択ができる。	学習課題：画像選択	
5	5月26日	実技	Photoshop復習と応用2 描画系ツールを扱える。	学習課題：ブラシトレース	
6	6月2日	実技	Photoshop復習と応用3 画像補正ができる。	学習課題：画像補正	
7	6月16日	実技	Photoshop復習と応用4 画像合成ができる	学習課題：画像合成	
8	6月23日	実技	演習課題 レイアウトデザインできる。	学習課題：画像合成	
9	6月30日	実技	演習課題 レイアウトデザインできる。	学習課題：レイアウト	
10	7月7日	実技	演習課題 レイアウトデザインできる。	学習課題：レイアウト	
11	7月14日	実技	演習課題 プロフィールをデザインできる。	学習課題：デザイン	
12	9月1日	実技	演習課題 プロフィールをデザインできる。	学習課題：デザイン	
13	9月8日	実技	演習課題 プロフィールをデザインできる。	学習課題：デザイン	
14	9月15日	実技	演習課題 プロフィールをデザインできる。	学習課題：デザイン	
15	9月22日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習					
テキスト・課題データ					

科目名	デジタル2D I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	福井秀 行
学科・コース	スーパークリエイター科 2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習 内容	フォトショップを用いてデジタル2Dスケッチを学習する。特にパスやレイヤーの概念の理解応用を習熟。また、液晶タブレットでのスケッチ作業に習熟する。						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを、よりリアルな質感表現/効果的なアピランスを持った2DCGで表現するために観察眼を養い、またその観察成果を的確に作品に反映/完成させる。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度およびソフトウェア/ハードウェアの熟練度。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月23日	講義/実技	フォトショップ概論(参考図版を使用しながらフォトショップでできること、様々な効果を概説)基礎1(基礎概念とツールの実習)		
2	5月14日	講義/実技	フォトショップ概論(作品図版を用いて良い作品例と悪い作品例を概説)基礎2(各ツールの効果確認と訓練1)		
3	5月21日	講義/実技	フォトショップ概論(フォトショップで制作された作品の図版を用いて、到達目標などの提示)基礎3(各ツールの効果確認と訓練2)		
4	5月28日	講義/実技	デモンストレーション(基礎形態のフォトショップスケッチ制作) 模写1(上記の基礎形態の模写)		模写1の提出
5	6月4日	講義/実技	デモンストレーション(前回授業のスケッチの素材表現バリエーション) 模写1-2(素材表現バリエーション)		模写1-2の提出
6	6月18日	講義/実技/講評	デモンストレーション(基礎形態2のフォトショップスケッチ制作) 模写1-3(基礎形態2の模写) 模写1の講評		模写1-3の提出
7	6月25日	講義/実技	デモンストレーション(簡単なプロダクトのフォトショップsk制作) 模写2(上記のスケッチの模写)		模写2の提出
8	7月2日	実技/講評	模写2/模写2の講評		
9	7月9日	講義/実技	デモンストレーション(複合素材のプロダクトのフォトショップスケッチ制作)模写3(上記のスケッチの模写)		
10	7月16日	実技	模写3(前回授業の続き)		模写3の提出
11	9月3日	実技/講評	模写3/模写3の講評		
12	9月10日	講義/実技	デモンストレーション(やや複雑な形状のプロダクトのスケッチ制作) 模写4(上記のスケッチの模写)		
13	9月17日	実技	模写4(前回授業の続き)		
14	9月24日	実技/講評	模写4/模写4の講評		
15	10月01日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作		
【使用教科書・教材・参考書】 スケッチ用具一式					

科目名	デジタル3D I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	グジャチョン
学科・コース	スーパークリエイター科昼-2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	TCA卒業後KODに就職、10年以上勤務						
授業の学習 内容	1. 図面の捉え方 2. 3次元の物体としてイメージする力を養う 3. デザイナーとしての3Dソフト活用について						
到達目標	1. フロントビュー、サイドビュー、プランビューの視点で同時に考えることを学ぶ 2. 図面を3次元の物体としてイメージする力を養う 3. 高度なモデリングの力を養う						
評価方法と基準	1. 3次元の理解度 2. 3Dソフトの習得度 3. 出席率						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	RHINO実技	モデリング基礎	<a href="http://docs.mcneel.com/rhino/6/users">http://docs.mcneel.com/rhino/6/users</a>
2	4月28日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
3	5月12日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
4	5月19日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
5	5月26日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
6	6月2日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
7	6月16日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
8	6月23日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
9	6月30日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
10	7月7日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
11	7月14日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
12	9月1日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
13	9月8日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
14	9月15日	RHINO実技	モデリング基礎	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
15	9月22日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習		授業時間では足りない、アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。		
【使用教科書・教材・参考書】				



科目名	パッケージデザイン	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	篠塚 正典
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	パッケージデザイナーとして30年余、主として(株)明治ザバスのパッケージ全般をディレクションしている。						
授業の学習 内容	1:商品企画からパッケージデザインまでの基を学び商品コンセプト作り、そのコンセプトに合ったデザイン創りを学ぶ。 2:パッケージデザインを通してユーザーのニーズを的確に掴む思考力、デザイン力を身につける。 3:産学協同プロジェクトを経験し、深い思考能力、高い対応力、自分だけの独創性を習得し、グローバルに活躍できるクリエイターを目指す。						
到達目標	企業プロジェクトを通じて実践的かつ応用的なデザイン技術、デザイン速度、プレゼンテーションテクニック、クライアント対応マナーなどを習得する。 全国規模プロジェクトではグループ校とコンペティションになるが競合してデザインを勝ち得る実力、精神力の習得を目指し、真の実力を身に付け卒業後プロのデザイナーとして永く活躍できる基礎を構築する。						
評価方法と基準	授業に出席し、全ての課題作品を提出したうえでの総合評価						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義	このクラスの到達目標の理解と確認		講義の振り返り、自分の目標到達への計画作り
2	4月28日	講義	プロジェクト:オリエンテーション		アジェンダを基に復習
3	5月12日	講義	リサーチ&コンセプトワーキング:1		リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
4	5月19日	講義と実技	リサーチ&コンセプトワーキング:2		リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
5	5月26日	講義と実技	リサーチ&コンセプトワーキング:3		リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
6	6月2日	講義と実技	コンセプト決定		次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
7	6月16日	講義と実技	コンセプト&デザインスケッチ:1		次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
8	6月23日	講義と実技	デザインスケッチ:2		次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
9	6月30日	講義と実技	デザインスケッチ:3		次週に向けてのプレゼンテーション準備
10	7月7日	講義	コンセプト中間審査		コンセプトの見直し、ブラッシュアップ
11	7月14日	講義と実技	デザインスケッチ:4		次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
12	9月1日	講義と実技	デザインスケッチ:5、ダミーパッケージ製作		ダミーパッケージ製作復習、ブラッシュアップ
13	9月8日	講義と実技	ダミーパッケージ最終、プレゼン資料製作		次週に向けてのプレゼンテーション準備
14	9月15日	講義と実技	クライアントプレゼンテーション、総評		最終プレゼンテーションの振り返り
15	9月22日	試験	課題評価試験		
準備学習		時間外学習			
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	製品計画Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川瀬和幸
学科・コース	スーパークリエイター科 昼-2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	30時間 1単位		
教員の略歴	フリーランスデザイナー／KEN OKUYAMA DESIGN／東北芸術工科大学 プロダクトデザイン 大学院						
授業の学習 内容	デザインにおけるリサーチ、ターゲット、コンセプト策定などを実践的に行い、デザインだけでなくトータルなレベルの高い提案ができるように課題を進める。 ①リサーチとアイデアワークの実践 ②課題解決、目標達成のためのデザインワーク ③校外学習(産地訪問)						
到達目標	実在する問題などを自身で見つけ明確にして、解決するための提案力と伝えるための表現力を身につける。 ①常に問題定義と解決の思考を持って物事を見るようになる:リサーチとアイデアの資料化 ②実在するコンペ応募を通して提案力、プレゼン力を強化する:コンペ応募 ③リアルな現場を知り自身の知識、経験とする。:レポート提出						
評価方法と基準	・課題提出、プレゼン、レポート:60% ・出席率:40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/24	オリエン・講義	授業概要、校外学習の相談、個人面談	
2	5/15	講義・実技	①自己設定による課題解決:リサーチ、アイデア	
3	5/22	実技	:プレゼン、ディスカッション	リサーチ、アイデア
4	5/29	実技	:リサーチ、アイデア	リサーチ、アイデア
5	6/5	実技	プレゼン、ディスカッション	リサーチ、アイデア
6	6/19	講義・実技	②コンペ応募によるデザインワーク:リサーチ	
7	6/26	実技	:リサーチ、アイデア	リサーチ、アイデア
8	7/3	実技	:リサーチ、アイデア、ディスカッション	リサーチ、アイデア
9	7/10	実技	:中間プレゼン	プレゼン資料作成
10	7/17	実技	:最終提案作成	デザイン
11	9/4	実技	:最終提案作成	デザイン
12	9/11	実技	③校外学習:産地訪問	事前調査
13	9/18	実技	:産地訪問	
14	9/25	講義	前期まとめ	
15	10/2	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	3Dモデリング制作II VFX・CG・映像マスター 計・15名	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 島添聡 Shimazoe Akira
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	2007年～2012年 株式会社スクウェア・エニックス(セットアップアーティスト) 2012年～2017年 株式会社シーアールドライブ(取締役副社長) 2017年～現在 株式会社PointLights for entertainment(代表取締役)					
授業の学習 内容	モデルの基本は習得済みの想定として、 比較的簡単な手順、及び一般的なフローを用い作品をフィニッシュするための、ツールや工程の習得 (セットアップ・ライティング・レンダリング・コンポ) 一通りの後、セットアップの工程を深堀していく。					
到達目標	自分の作品をポートフォリオ用に出力できるようになる。 セットアップにおける基本を知る。 社会人基礎力として、出席を重視する。					
評価方法及び基準	・コンセプト ・クリエイティビティ ・プレゼンテーション(コミュニケーション)					



授業計画・内容						
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)		
1	4月24日	講義・実技 オリエンテーション CG制作における プロダクションフローの再確認	講師自己紹介 どんなことをやっていくかの説明/授業の使い方 別の授業で行っている内容の重要性  学生自己紹介 (主に講師に向かって。名前、やってきたこと、 やりたいこと、好きなものとか)  映像制作とゲーム制作の3DCG部分のフローや セクションの再確認 1年生で学んだ最低限のセットアップビデオへの誘導  チャットワークの整理	■1年時の復習動画    ■次回の予習動画  		
2	5月8日	講義・実技 セットアップI	Mayaにおける、最小単位(Node)の再認識と、 Skelton構造制作のためのジョイントの知識 (&使用するツールの知識)を得る	 		
3	5月15日	講義・実技 スキニングI	スキニング超基礎 ゼロからのスキニング(ペイントでの方法)			
4	5月22日	講義・実技 スキニングII	スキニング超基礎 追加ジョイントとPostでのスキニング方法	  		
5	5月29日	講義・実技 お手軽セットアップ	HIKを使用してのrig作成 mGearを用いてのセットアップを知ってもらう。			
6	6月5日	講義・実技 ライティングとは？ ArnoldShaderの超基礎	CGにおけるフィニッシュに欠かせないライティングとは 何だろうを学ぶ。 また動画実習における、実際の機材を用いて行う ライティングの大事さを認識する。			
7	6月19日	講義・実技 レンダリングI	レンダリングとは何だろうを学ぶ。 シェーダーとレンダラーの認識。 空間やオブジェクトでのライティング。 (レンダリング設定/ライトの影響/シェーダーの影響)	 		
8	6月26日	講義・実技 レンダリングII	パスレンダリングとは？ レンダーレイヤーの使用手法と意味を理解する。 レイヤーの代表的なものの種類と、 そのAEでのコンポ。 最終書き出し。	動画随時更新中		
9	7月3日	講義・実技 セットアップII-1	rigとスキニングのジョイントは別というフローを学ぶ。 mayaの代表的なConstraintの説明とConnectionの違い、 DAG階層の感覚も合わせて。 ロボットアームをセットアップしてみる	動画随時更新中		
10	7月10日	講義・実技 セットアップII-2	IKとsplineIKの説明 ロボットアームのIkver	動画随時更新中		
11	7月17日	講義・実技 セットアップII-3	UtilityNodeを用いての足っぽいもののセットアップ (condition/multipleDivide/reverse/etc...)	動画随時更新中		
12	9月4日	講義・実技 セットアップIII	伸びるIKをセットアップ	動画随時更新中		
13	9月11日	講義・実技 アニメーション外伝 エクスペッションI	超基礎のエクスペッションを学ぶ	動画随時更新中		
14	9月18日	講義 前期まとめオリエンテーション	全体を通しての質問と合わせ、後期の方針説明。 また、今後への活かし方の相談等。	動画随時更新中		
15	9月25日	試験	課題評価試験	今まで制作した作品を完成させ提出		
準備学習 時間外学習			動画を見ながら学習			
【使用教科書・教材・参考書】 □						

科目名	クリエイティブワークⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	泉 紀行
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・web動画 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「実写合成(HUD)によるショートムービー制作」(課題テーマ「未来の学校」) <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 撮影・照明技術とワークフローをチーム制作で実践的に学びます。</li> <li>→ 長行事先生のAE授業と連携して制作します。</li> </ul> </li> <li>・講義と実習を繰り返して、体験的に学習していきます。</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトウェア操作技術でなく、「作品制作能力」を育てます。</li> <li>・ワークフローとカメラや照明技術を習得し、後期に実施する「グリーンバック実写合成によるVFX短編映画 / MV」(マットペイントの林先生、AEコンポジットの長行事先生、CGの島添先生と連携)の制作に活かします。</li> </ul>						
評価方法と基準	出席率50% 評価点(課題評価)50%						


授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	講義と演習	説明 / 要望ヒアリング / 見極め課題	
2	5月14日	講義	「演出のねらい」を知る / 過去作品鑑賞	
3	5月21日	講義と演習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション① 企画	企画プランニング 2時間
4	5月28日	講義と実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション② 制作	スケジュール/香盤表作成 2時間
5	6月4日	講義と実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション③ 演出コンテ	コンテ作成 5時間
6	6月18日	講義と実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション④ ロケハン	ロケハン 1時間
7	6月25日	講義と実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション⑤ PPM	PPM資料作成 1時間
8	7月2日	講義と演習	撮影と照明の技術を知る	
9	7月9日	実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション① 撮影	
10	7月16日	実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション② 撮影	
11	9月10日	実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション③ 撮影	
12	9月17日	実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション④ 編集	カット表作成 2時間
13	9月24日	実技	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション⑤ 編集	編集データ構築 2時間
14	10月1日	講義と演習	作品合評会	
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			学生が「自分で考えて行動すること」を基本方針とする	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフト				

科目名	スケッチⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	千葉
学科・コース	スーパークリエイター科屋間部ー 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/株式会社セガ/武蔵野美術大学 造形学部卒業						
授業の学習 内容	<p>①自らの考えを提案出来るツールとしてのスケッチを学ぶ。設定条件や環境によってキャラクター(アニメ、マンガ、ゲーム、プロダクト)が変化する多様な方向性があることを理解し考え方を深める。その過程でスケッチの基本スキルと効果的な見せ方を身に着ける。ユーザー設定からくる実践的な提案力あるスケッチを身に着ける。②全科目に共通するスケッチの基礎③この授業を通して自身の考え方の引き出しの数が増えれば良い</p> <p>【課題1 スケッチ】使い方や機能(設定)からくるキャラクタースケッチの展開 【課題2 シーンスケッチ】環境と時間(設定)からくるキャラクタースケッチの展開 【課題3 ギフトスケッチ】ユーザー(設定)からくるキャラクタースケッチの展開実際の友人、恋人、家族が望むキャラクターをスケッチしてプレゼントする。</p>						
到達目標	<p>1. 基本的なスケッチができる。(パース、プロポーション、見せ方) 2. テーマを設定し展開力を身に着け、考え方の幅を広げることができる。 3. ユーザーを想定した提案力あるスケッチを描くことができる。</p>						
評価方法と基準	①課題評価60% 出席態度40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	オリエン・講義	課題1 スケッチ復習/スケッチテーマ設定	スケッチ課題
2	4月28日	講義・実技	課題1 スケッチテーマ設定におけるスケッチの展開	スケッチ課題
3	5月12日	実技	課題1 スケッチテーマ設定におけるスケッチの展開	スケッチ課題
4	5月19日	実技	課題1 スケッチテーマ設定におけるスケッチの展開	スケッチ課題
5	5月26日	実技	課題1 スケッチテーマ設定におけるスケッチの展開	ポートフォリオ
6	6月2日	実技	課題2 環境とキャラクターのスケッチの展開	スケッチ課題
7	6月16日	実技	課題2 環境とキャラクターのスケッチの展開	スケッチ課題
8	6月23日	実技	課題2 環境とキャラクターのスケッチの展開	ポートフォリオ
9	6月30日	講義・実技	課題3 ギフトスケッチ(ユーザーへヒアリング)	アンケート
10	7月7日	実技	課題3 ギフトスケッチ展開	スケッチ課題
11	7月14日	実技	課題3 ギフトスケッチ展開	スケッチ課題
12	9月1日	講義・実技	課題3 ギフトスケッチ	ポートフォリオ
13	9月8日	講義・実技	課題3 ギフトスケッチ(フィードバック)	ポートフォリオ
14	9月15日	講義・評価	作品講評会	前期授業感想レポート
15	9月22日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				
筆記用具・ポートフォリオファイル				

科目名	2DCG制作Ⅲ(アフターエフェクト)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 吉川 マツハス ベシヤル
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	映像デザイナーとして10年					
授業の学習 内容	映像・エフェクト制作における業界標準のコンポジットソフトであるAdobeAfterEffectsを習得し、最終的にポートフォリオに追加する作品を制作することが目的。 ゲーム内に登場するようなエフェクト制作や、ゲームのPV制作を通じて、ソフトの扱い方を教えていきます。 またアニメーションとしての演出の押さえどころや、テクニックを教えていけたら良いと思います。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術の習得</li> <li>・動くもの(映像)としての演出表現の幅を広げる</li> <li>・イメージーションを広げる</li> </ul>					
評価方法と基準	出席率50% 評価点50% 評価点は、取り組み方・仕上がりの内容					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義	オリエンテーション	
2	4月27日	講義	高度な映像制作課題・説明	
3	5月11日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月18日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
5	5月25日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
6	6月1日	講義・実技	課題発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
7	6月8日	講義	高度な映像制作課題②・説明	
8	6月15日	講義・演習	企画	
9	6月22日	講義・実技	課題制作(Vコン)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	6月29日	講義・実技	課題制作(Vコン)・チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月6日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月13日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月7日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月14日	講義	課題の発表	
15	9月28日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			映像作品やゲームなどを観て、表現方法などを観察	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ノート・筆記用具持参				

科目名	3Dモーション制作II	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	島添聡 Shimazoe Akira
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	2007年～2012年 株式会社スクウェア・エニックス(セットアップアーティスト) 2012年～2017年 株式会社ジューアルドライブ(取締役副社長) 2017年～現在 株式会社PointLights for entertainment(代表取締役)						
授業の学習 内容	・セットアップに必要な基礎ツールを習得する ・MELの文法を学び、読み書き出来るようになる。						
到達目標	セットアップ及びMELの基礎を習得 社会人基礎力として、出席を重視する。						
評価方法及び基準	・内容理解度 ・復習及び授業進捗への到達度合い ・コミュニケーション能力						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	講義・実技 オリエンテーション	講師自己紹介 どんなことをやっていくかの説明/授業の使い方 別の授業で行っている内容の重要性  学生自己紹介 (主に講師に向かって。名前、やってきたこと、 やりたいこと、好きなものとか)  チャットワークの整理	 
2	5月8日	講義・実技 セットアップI	Mayaにおける、最小単位(Node)の再認識と、 Skelton構造制作のためのジョイントの知識 (&使用するツールの知識)を得る	 
3	5月15日	講義・実技 スキニングI	スキニング超基礎 ゼロからのスキニング(ペイントでの方法)	
4	5月22日	講義・実技 スキニングII	スキニング超基礎 追加ジョイントとPostでのスキニング方法	動画随時更新中
5	5月29日	講義・実技 セットアップII-1	mayaの代表的なConstraintの説明とConnectionの違い DAG階層の感覚も合わせて。 ロボットアームをセットアップしてみる	動画随時更新中
6	6月5日	講義・実技 セットアップII-2	IKとsplineIKの説明 ロボットアームのIkver	動画随時更新中
7	6月19日	講義・実技 セットアップII-3	UtilityNodeを用いての足っぽいもののセットアップ (condition/multipleDivide/reverse/etc...)	動画随時更新中
8	6月26日	講義・実技 セットアップIII	伸びるIKをセットアップ	動画随時更新中
9	7月3日	講義・実技 アニメーション外伝 キャラクターの動き	超基礎のエクスペッションを学ぶ	動画随時更新中
10	7月10日	講義・実技 MEL I-1 コマンド実行で起きること 四則演算の説明	pSphereくらのコマンド実行と、履歴の見方 コマンドに対してのフラグの説明。  printコマンドを用いて、四則演算の結果を表示してみる。	動画随時更新中
11	7月17日	講義・実技 MEL I-2 変数・配列 と代入・アサイン	変数・配列の概念を学ぶ(タイプも) 書き方を学ぶ。変数への代入を用いてプリントしてみる。 変数・配列への代入と合わせ コマンドの戻り値・アサインの概念を伝える。	動画随時更新中
12	9月4日	講義・実技 MEL I-4 制御文(if/case & for/while)	if/case & for/whileの記述を学ぶ	動画随時更新中
13	9月11日	講義・実技 MEL I-5 制御文を用いての記述 ネストやスコープ	for文で繰り返し実行させつつ、条件によって変化をつける。 ネスト&スコープの概念を知る	動画随時更新中
14	9月18日	講義・実技 MEL II エクスペッションII	変数や配列、アサイン及び制御構文をエクスペッションへ応用 と合わせ、 出来ない内容を習得。また、Expressionコマンドのオススメ書き 方。 複数のオブジェクトを任意の数で任意のオフセットで並べてみよ う また、エクスペッションを用いて任意のオブジェクトの位置で表 示非表示を出来るようにしてみよう	動画随時更新中
15	9月25日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	WEBデザインⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福永
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	フリーランスグラフィック、WEBデザイナー。講師歴25年						
授業の学習 内容	複数の既存サイトのリ・デザイン企画・制作						
到達目標	前期ではいろいろなカテゴリーのHPのリ・デザインの企画、製作することでデザインカのUPをねらう。後期では卒業するにあたってWEB制作の基礎をしっかりと把握し、あまり複雑なテクニックを使わずとも、WEBページ全体を完成出来ることを体験し、WEBデザインへの苦手意識をなくすことを到達目標とする。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):100%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	演習	作品アーカイブサイトの制作	全作品の画像データ準備
2	4月28日	実技	WEBサイトのリ・デザイン1(XD)	WEBサイト解析、資料収集口
3	5月12日	↓	↓	↓
4	5月19日	↓	↓	↓
5	5月26日	↓	↓	↓
6	6月2日	実技	WEBサイトのリ・デザイン2(XD)	WEBサイト解析、資料収集口
7	6月16日	↓	↓	↓
8	6月23日	↓	↓	↓
9	6月30日	↓	↓	↓
10	7月7日	実技	WEBサイトのリ・デザイン3(XD)	WEBサイト解析、資料収集口
11	7月14日	↓	↓	↓
12	9月1日	↓	↓	↓
13	9月8日	↓	↓	↓
14	9月15日	↓	↓	↓
15	9月22日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】 □				



科目名	クレイモデリングⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福井秀 行
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習 内容	デザイナーの立体把握、デザイン確認・検討・展開のためのクレイモデリングを教えます。						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを三次元で立体把握・確認し、第三者に効果的に提示するための高精度なクレイモデルを完成させる。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月23日	実技	デザイン課題のモデルを制作1(個々のデザインを立体化するためにデザイン検討・リファインし、三面図を制作)		三面図を完成させる
2	5月14日	実技	デザイン課題のモデルを制作1(モデルベースを作成・制作対象に即して制作素材を選択)		
3	5月21日	実技	デザイン課題のモデルを制作1(三面図に即して高精度に留意しつつモデルを制作1)		
4	5月28日	実技	デザイン課題のモデルを制作1(三面図に即して高精度に留意しつつモデルを制作2)		
5	6月4日	実技／講評	デザイン課題のモデルを制作1(三面図に即して高精度に留意しつつモデルを制作/仕上げ)講評		モデルを仕上げる
6	6月18日	実技	デザイン課題のモデルを制作2(個々のデザインを立体化するためにデザイン検討・リファインし、三面図を制作)		三面図を完成させる
7	6月25日	実技	デザイン課題のモデルを制作2(モデルベースを作成・制作対象に即して制作素材を選択)		
8	7月2日	実技	デザイン課題のモデルを制作2(三面図に即して高精度に留意しつつモデルを制作1)		
9	7月9日	実技／講評	デザイン課題のモデルを制作2(三面図に即して高精度に留意しつつモデルを制作2)講評		モデルを仕上げる
10	7月16日	実技	デザイン課題のモデルを制作3(個々のデザインを立体化するためにデザイン検討・リファインし、三面図を制作)		三面図を完成させる
11	9月3日	実技	デザイン課題のモデルを制作3(モデルベースを作成・制作対象に即して制作素材を選択)		
12	9月10日	実技	デザイン課題のモデルを制作3(三面図に即して高精度に留意しつつモデルを制作1)		
13	9月17日	実技	デザイン課題のモデルを制作3(三面図に即して高精度に留意しつつモデルを制作2)		
14	9月24日	実技／講評	デザイン課題のモデルを制作3(三面図に即して高精度に留意しつつモデルを制作/仕上げ)講評		モデルを仕上げる
15	10月1日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】 クレイツール一式					

科目名	コンセプト&プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 やまざき たかゆき
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	元本田技術研究所デザイナー・現フリーランスインダストリアルデザイナー					
授業の学習 内容	①自分のアイデアを具現化し、第三者に伝える技術をさらに向上させる。 ②全てのデザイン基礎に関連し、その習得技術を活用しアイデアを表現する。 ③自分らしいクリエイションを実践できる幅広い視野と柔軟な発想力を身につける。 ④企業プロジェクト・ミッドタウンアワードに作品応募。					
到達目標	①与えられた課題に対して自分なりのクリエイションでアイデアを出す体験。 ②自分のアイデアを表現する技術を身につける。(1年時は表現テクニック・スキルは問わない) ③表現した自分のアイデアを第三者にプレゼンテーションする体験(内容がしっかり伝わるか) ④スケジュール管理ができ、締切までに作品をアウトプット出来る事を第一目標とする。□					
評価方法と基準	①定期試験 60%(コンセプト・アイデア展開・スケッチ) ②プレゼンテーション 40%					

授業計画・内容						
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)	
1	4月24日	オリエン・講義	個人面談		※企業プロジェクトによって変更あり	
2	5月15日	実技	ミッドタウンアワード過去リサーチ			
3	5月22日	実技	ミッドタウンアワード過去リサーチ			
4	5月29日	講義・実技	企画(ポストイットプレストコンセプトワーク)		コンセプトアイデア出し	
5	6月5日	実技	コンセプトワーク		コンセプトワーク	
6	6月19日	実技・評価	コンセプト評価・ディスカッション		コンセプトフィニッシュ	
7	6月26日	実技	スケッチワーク		アイデアスケッチ展開	
8	7月3日	実技	スケッチワーク		ファイナルスケッチ展開	
9	7月10日	実技	プレゼンボード・ファイナルスケッチ		ボード・ファイナルスケッチリファイン	
10	7月17日	実技・評価	プレゼンボードチェック・修正		ミッドタウンは時間外学習で推進	
11	9月4日	実技	企業プロジェクト		詳細未定	
12	9月11日	実技	企業プロジェクト			
13	9月18日	実技	企業プロジェクト		ミッドタウン提出・前期授業感想レポート	
14	9月25日	講義	前期まとめ			
15	10月2日	試験	課題評価試験			
準備学習		時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □						

科目名	デジタル2D II	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福井秀 行
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習 内容	フォトショップと液晶タブレットを用いて、より効率的に2DCGを完成するスキルを訓練する。 特にツールのショートカットキーに精通し、更なる作業の効率化を図る。						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを、より高いアピアランスをもった高精度の2DCGに昇華させ、自らの デザインの商品価値を引き上げる。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度およびツールの扱いの習熟度。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義／実技	フォトショップ復習(作品例などの図版を用いて復習) ショートカットキーなどの復習		
2	5月13日	講義／実技	デモンストレーション(大型のプロダクト・クルマ・船舶などの フォトショップスケッチ)模写1(上記のスケッチの模写1)		
3	5月20日	実技	模写1(仕上げ)		
4	5月27日	実技 / 講評	模写1(仕上げ)講評		模写を仕上げて提出
5	6月3日	講義／実技	デモンストレーション(大型のプロダクト・クルマ・船舶などのフォトショップスケッチ) 任意のデザインの2Dスケッチ1(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)		
6	6月17日	実技	任意のデザインの2Dスケッチ1(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)		
7	6月24日	実技 / 講評	任意のデザインの2Dスケッチ1(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)講評		スケッチを仕上げて提出
8	7月1日	講義／実技	デモンストレーション(参考になるプロダクトのフォトショップスケッチ) 任意のデザインの2Dスケッチ2(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)		
9	7月8日	実技	任意のデザインの2Dスケッチ2(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)		
10	7月15日	実技 / 講評	任意のデザインの2Dスケッチ2(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)講評		スケッチを仕上げて提出
11	9月2日	講義／実技	デモンストレーション(参考になるプロダクトのフォトショップスケッチ) 任意のデザインの2Dスケッチ3(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにてよりリアルで効果的なスケッチに仕上げる)		
12	9月9日	実技	任意のデザインの2Dスケッチ3(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにてよりリアルで効果的なスケッチに仕上げる)		
13	9月16日	実技	任意のデザインの2Dスケッチ3(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにてよりリアルで効果的なスケッチに仕上げる)		
14	9月30日	実技/講評	任意のデザインの2Dスケッチ3(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにてよりリアルで効果的なスケッチに仕上げる)講評		スケッチを仕上げて提出
15	/	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作		
【使用教科書・教材・参考書】 スケッチ用具一式					

科目名	デジタル3DⅡ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	グジャチョン
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー3年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	TCA卒業後KODに就職、10年以上勤務						
授業の学習 内容	1. 3次元での造形を学習する 2. 自分のデザインを立体で表現する 3. デザイナーとしての3Dソフト活用について						
到達目標	1. 3Dソフトを扱うことで3次元および2次元での把握力を高める ALIASとRHINO 学習 2. プロのデザイナーとしてエンジニアリング的視点で物体を捉えられるようになることを学ぶ 3. 高度なモデリングの力を養う						
評価方法と基準	1. 3次元の理解度 2. 3Dソフトの習得度 3. 出席率						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
2	4月28日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
3	5月12日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
4	5月19日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
5	5月26日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
6	6月2日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
7	6月16日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
8	6月23日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
9	6月30日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
10	7月7日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
11	7月14日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
12	9月1日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
13	9月8日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
14	9月15日	RHINO実技	作品作成及び課題モデリング作成	アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入
15	9月22日	試験	課題評価試験	

準備学習 時間外学習 授業時間では足りない、アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	製品計画Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 川瀬和幸
学科・コース	スーパークリエイター科昼-3年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	30時間 1単位	
教員の略歴	フリーランスデザイナー／KEN OKUYAMA DESIGN／東北芸術工科大学 プロダクトデザイン 大学院					
授業の学習 内容	デザインにおけるリサーチ、ターゲット、コンセプト策定などを実践的に行い、デザインだけでなくトータルなレベルの高い提案ができるように課題を進める。 ①リサーチとアイデアワークの実践 ②課題解決、目標達成のためのデザインワーク ③校外学習(産地訪問)					
到達目標	実在する問題などを自身で見つけ明確にして、解決するための提案力と伝えるための表現力を身につける。 ①常に問題定義と解決の思考を持って物事を見るようになる:リサーチとアイデアの資料化 ②実在するコンペ応募を通して提案力、プレゼン力を強化する:コンペ応募 ③リアルな現場を知り自身の知識、経験とする。:レポート提出					
評価方法と基準	・課題提出、プレゼン、レポート:60% ・出席率:40%					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/24	オリエン・講義	授業概要、校外学習の相談、個人面談	
2	5/15	講義・実技	①自己設定による課題解決:リサーチ、アイデア	
3	5/22	実技	:プレゼン、ディスカッション	リサーチ、アイデア
4	5/29	実技	:リサーチ、アイデア	リサーチ、アイデア
5	6/5	実技	プレゼン、ディスカッション	リサーチ、アイデア
6	6/19	講義・実技	②コンペ応募によるデザインワーク:リサーチ	
7	6/26	実技	:リサーチ、アイデア	リサーチ、アイデア
8	7/3	実技	:リサーチ、アイデア、ディスカッション	リサーチ、アイデア
9	7/10	実技	:中間プレゼン	プレゼン資料作成
10	7/17	実技	:最終提案作成	デザイン
11	9/4	実技	:最終提案作成	デザイン
12	9/11	実技	③校外学習:産地訪問	事前調査
13	9/18	実技	:産地訪問	
14	9/25	講義	前期まとめ	
15	10/2	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	編集デザイン	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	木島朝子
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部ー 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	武蔵野美術大学卒業。グラフィックデザイナー。デザイン事務所、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。						
授業の学習 内容	これまでに身につけた「InDesign」のオペレーティングスキルを生かし、「Illustrator」「Photoshop」を併用しながら美しいレイアウトを組む。フォントに対する知識を深め、小冊子やカタログなどの実践的な課題に取り組む。						
到達目標	「InDesign」の基本操作をマスターする。 美しいレイアウトが組めるよう、編集デザインスキルを向上させることを目標とする。 また、実際に製本を行い印刷物を制作する際の注意点などの理解を深める。						
評価方法と基準	☆評価点(課題評価):100%						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	実技	文字について1 フォントかるたをつくらう ※グループワーク	復習
2	4月26日	実技	文字について2 フォントかるたをつくらう ※グループワーク	復習
3	5月10日	実技	文字について3 フォントかるたをつくらう ※グループワーク	復習
4	5月17日	演習	演習課題1-1 (復習: フレーム、テキストリンク、配置、スタイル etc)	復習
5	5月24日	演習	演習課題1-2 (アンカー付きオブジェクト、表 etc)	復習
6	5月31日	演習	演習課題1-3 (クリッピングパス、表 etc)	復習
7	6月7日	演習	演習課題1-4 (アンカー付きオブジェクト、行取り etc)	復習
8	6月21日	演習	演習課題1-5 (復習: プリフライト、パッケージ etc)	次回課題のアイデア出し
9	6月28日	実技	小冊子の制作1 アイデアcheck	復習
10	7月5日	実技	小冊子の制作2 制作	復習
11	7月12日	実技	小冊子の制作3 制作	復習
12	7月19日	実技	小冊子の制作4 制作	復習
13	9月6日	実技	小冊子の制作5 講評	復習
14	9月13日	講義と演習	InDesign復習 これまでの不明点の確認と復習	復習
15	9月27日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 教科書「世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書」、「世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書」				

科目名	製品計画Ⅳ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	川瀬和幸
学科・コース	スーパークリエイター科 Ⅳ-4年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 (2単位)		
教員の略歴	株式会社KEN OKUYAMA DESIGN デザイナー フリーランスとして地場産業のものづくり技術を生かしたコンサルタントや家具デザインなども手がける						
授業の学習 内容	1. 製品開発におけるものづくりの現場を知り、技術と背景を捉えた製品開発の能力を育て、企画・デザインをする者と製造者のコミュニケーションの重要性を学ぶ。 2. 自分視点ではなく、他者の視点で考えるということを学び、ブランディングの重要性を知る。 3. 製品計画Ⅰ・Ⅱ・Ⅲを受けて、より発展的な計画を立てられるようになる。						
到達目標	製品開発における様々なプロセスと考え方を理解し、広い視野を持って開発の計画を立てられるようになる。 プレゼンテーション・対話行っていくことで、製品開発におけるコミュニケーションの重要性を知り、能力の向上を目指す。 製品開発における現場の重要性を把握し、ものづくりの現場の知識・ネットワークを広げる。						
評価方法及び基準	①定期試験 40%(コンセプト・アイデア展開・スケッチ) ②プレゼンテーション 40% ③作品評価 20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	オリエン・講義	日本の製品と世界の製品の事例を見ながら、その背景にあるものを感じ、学ぶ	課題消化のための自学習
2	5月15日	講義・実技	日本と世界のそれぞれのものづくりの現場の事例を見て技術や生まれてくる製品について知る	課題消化のための自学習
3	5月22日	講義・実技	①日本のものづくりの現場を訪れて製造の現場を感じ、製造者の話を聞く(東京・関東圏のものづくりの現場・ブランド)	課題消化のための自学習
4	5月29日	講義・実技	①日本のものづくりの現場を訪れて製造の現場を感じ、製造者の話を聞く(東京・関東圏のものづくりの現場・ブランド)	課題消化のための自学習
5	6月5日	講義・実技	②日本のものづくりの現場を訪れて製造の現場を感じ、製造者の話を聞く(地方のものづくりの現場・ブランド)	課題消化のための自学習
6	6月19日	講義・実技	②日本のものづくりの現場を訪れて製造の現場を感じ、製造者の話を聞く(地方のものづくりの現場・ブランド)	課題消化のための自学習
7	6月26日	講義・実技	②日本のものづくりの現場を訪れて製造の現場を感じ、製造者の話を聞く(地方のものづくりの現場・ブランド)	課題消化のための自学習
8	7月3日	講義・実技	②日本のものづくりの現場を訪れて製造の現場を感じ、製造者の話を聞く(地方のものづくりの現場・ブランド)	課題消化のための自学習
9	7月10日	講義・実技	②の現場見学を踏まえての分析・提案などをプレゼンし、意見交換を行う	課題消化のための自学習
10	7月17日	講義・実技	③対象となる産地・ブランド・メーカーを決めて分析・ブランディングを検討する	課題消化のための自学習
11	9月4日	講義・実技	③対象となる産地・ブランド・メーカーを決めて分析・ブランディングを検討する	課題消化のための自学習
12	9月11日	講義・実技	③背景、市場、技術を総合的にまとめ企画書を立案	課題消化のための自学習
13	9月18日	講義・実技	③企画とデザインをまとめる	課題消化のための自学習
14	9月25日	講義・評価	プレゼン(企画とデザインを総合的にまとめたものを提案)	前期授業感想レポート
15	10月2日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			毎回の宿題は必須とする。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
筆記具				