

科目名	CPデザインベーシック	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤弘幸
学科・コース	スーパークリエイター科 昼ー1年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	明治大学法学部卒。イラストレーターとして活動する傍ら、講師業を兼任。 仕事歴に書籍イラスト、ライトノベル、ゲームキャラデザイン、カードイラスト、児童図書挿絵など。						
授業の学習 内容	イラストの基本からCLIP STUDIO PAINTを使用したデジタル作画の基礎技術を学ぶ。 授業講義や課題制作を通じて、イラストの表現や知識を深めていくことを目的とします。						
到達目標	・線画描写、模写ができるようになる ・アナログからデジタル機材・ソフトを使用した作品制作が出来るようになる ・基礎的な構図や配色の理論を学び、作品制作に活かせるようになる						
評価方法と基準	成績については『出席率・課題提出率・課題評価・授業態度』の総合評価。 特に課題が未提出の場合は、0点評価(評価不能)となりますので、 課題が制作途中であっても、遅れても必ず評価までに提出するようにしてください。						

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	4/15	講義・実技	初回オリエンテーション スケッチ、模写をしてみよう	復習・資料研究
2	4/22	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／基本操作・線画①	復習・資料研究
3	5/13	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／基本操作・線画②	復習・資料研究
4	5/20	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス①	復習・資料研究
5	5/27	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス②	復習・資料研究
6	6/3	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス③	復習・資料研究
7	6/10	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／簡易課題制作	復習・資料研究
8	6/17	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／課題チェック&講評	復習・資料研究
9	6/24	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色①	復習・資料研究
10	7/1	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色②	復習・資料研究
11	7/8	講義・実技	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色③	復習・資料研究
12	7/22	講義・実技	前期課題製作①	復習・資料研究
13	8/26	講義・実技	前期課題製作②	復習・資料研究
14	9/2	講義・実技	前期課題チェック・講評	後期授業準備
15	／	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】 プリントはPDFデータにて配布。その他授業で必要なものはあらかじめ準備しておくようにしましょう。 Googleドライブ等クラウドサービスを利用し、各自で必ずデータのバックアップを取っておくこと。USBメモリの利用は控える。				

科目名	クリエイティブワークⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川畑璃音
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー1年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。Webtoon着彩ディレクターを経験の後、フリーランスに転身。						
授業の学習 内容	コミックイラストを描く上での基本である、人体を中心とした基礎を学ぶ。 (顔の描き方、キャラクターの描き分け等の基礎)						
到達目標	・今まで苦手としていた部分を描けるように、得意だったところはさらに得意になるようにする。 ・イラストの表現の幅を広げ、さらに楽しく絵が描けるようになる。 ・初歩を学び、表現力の豊かなイラストレーターを目指せるようになる。						
評価方法と基準	講義内課題の提出率で評価。 指定された日までに必ず提出をお願いします。欠席の場合でも提出は必須になります。 ●前期評価対象課題(課題1つあたり20点配点。満点100点) ・夏休みまでの5つの課題が前期の評価対象課題です。 ・提出期限を過ぎても必ず提出をしてください。提出されない場合、点数を失ってしまいます。						

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	4／17	講義・実習	課題① 正面の顔	描き終わらなかった場合次週提出。
2	4／24	講義・実習	課題チェック＋前回の応用	
3	5／8	講義・実習	課題② 横向きの顔と斜め向きの顔	描き終わらなかった場合次週提出。
4	5／15	講義・実習	課題チェック＋前回の応用	
5	5／22	講義・実習	課題③ 髪の毛の描き方	描き終わらなかった場合次週提出。
6	5／29	講義・実習	課題チェック＋前回の応用	
7	6／12	講義・実習	課題④ 年齢性別の描き分け	描き終わらなかった場合次週提出。
8	6／19	講義・実習	課題チェック＋前回の応用	
9	6／26	講義・実習	課題⑤ 手と足の描き方	描き終わらなかった場合次週提出。
10	7／3	講義・実習	課題チェック＋前回の応用	
11	7／11	講義・実習	課題⑥ 全身の描き方	描き終わらなかった場合次週提出。
12	7／17	講義・実習	課題チェック＋前回の応用	
13	8／13	講義・実習	自由にドローイング①	
14	9／4	講義・実習	自由にドローイング③	
15	9／11	試験	前期授業の総まとめ＋自由にドローイング②	
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	製品デザイン	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永
学科・コース		授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	イラストレーター・マンガ家。マンガ家として単行本複数出版。						
授業の学習 内容	・photoshop、illustratorの各特徴や操作を理解し、デジタルツールを扱えるようにする ・アプリの基本から応用を身につけ、イラスト制作やデザインなどのクオリティアップに生かす						
到達目標	・画像ソフトの基本・応用を身に付ける ・デジタル技術を生かしたイラスト作品作りができるようになる ・ポートフォリオ制作や就職時のスキルとして活用できるようにする						
評価方法と基準	課題評価(課題内容を理解し、ツールを使いこなすクオリティに反映できているか) 締め切りの厳守						

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	4／17	講義と実習	photoshop基本 UI・ツール説明	
2	4／24	講義と実習	photoshop基本 加工・マスク	
3	5／8	講義と実習	photoshop基本 効果・アレンジ	
4	5／15	講義と実習	効果と加工を使ったイラスト制作	加工を意識したイラストのイメージラフ
5	5／22	講義と実習	効果と加工を使ったイラスト制作	
6	5／29	講義と実習	photoshop復習 操作とツールの確認	
7	6／12	講義と実習	illustrator基本 UI・ツール説明	
8	6／19	講義と実習	illustrator基本 パスファインダー	
9	6／26	講義と実習	illustrator基本 文字ツール・アレンジ	
10	7／3	講義と実習	名刺デザイン	名刺デザインの研究
11	7／10	講義と実習	名刺制作	
12	7／17	講義と実習	名刺印刷・カット	
13	8／28	講義と実習	グリーティングカード制作	グリーティングカードのデザイン研究
14	9／4	講義と実習	グリーティングカード制作	
15	9／11	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	スケッチⅠ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	竹國
学科・コース	スーパークリエイター科1年昼二B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/東京コミュニケーションアート専門学校 インダストリアル専攻						
授業の学習 内容	①スケッチでコミュニケーションをとるための基本スキル→単純な絵の上手さ(写實的)ではなく、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こと ・自分自身のアイデアを視覚化するためのツールとしてスケッチを使用できるようにすること。→アイデアを深く考える、思考やアイデアの整理が必要な際に言葉以外の手段を身につけてもらうこと。 ②全科目に共通し必要となる基礎スケッチ ③スケッチの基礎を身につけてもらいたい。また、スケッチによる提案スタイルに馴染んでもらいたい。						
到達目標	①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。 ②手で描く技術を習得する。(鉛筆、マーカーを用いた多様な表現方法を養う) ③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。						
評価方法と基準	成果物60% 出席数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		講義・実演	オリエンテーション	各講義間 1 週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
2		講義・実演	ライン（直線・円・曲線の練習）	
3		実習	ライン（直線・円・曲線の練習）	
4		実習	ライン（直線・円・曲線の練習）	
5		講義/実演/実習	三面図（ティッシュ箱とスマホ）	
6		講義/実演/実習	三面図（ペットボトルと缶）	
7		講義/実演/実習	三面図（椅子とテーブル）	
8		講義・実演	パースペクティブ（1点・2点・3点透視）	
9		実習	パースペクティブ（1点・2点・3点透視）	
10		実習	パースペクティブ（1点・2点・3点透視）	
11		講義・実演	三面図・立体物（ティッシュ箱とスマホ）	
12		実習	三面図・立体物（ペットボトルと缶）	
13		実習	三面図・立体物（椅子とテーブル）	
14		実習	三面図・立体物（予備日 全課題確認）	
15		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】				
ファイル(A4)※採点時ファイルにて提出/コピー用紙(A4程度)/ 鉛筆/色鉛筆/サインペン/マーカー				

学科名	デザインベーシックⅠC	必修 選択	選択	次年	1	担当教員	ニシヤマ
学科 コース	スーパークリエーター科昼ー1年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	広告代理店退社後フリーランス イラストレーター デザイン						
授業学習 内容	一般誌におけるカットの書き方また、様々な手法を学ぶ。 実際のケースを想定したトレーニングを行い現場で活用できる技術の習得 画材の使用方法を学ぶ。 授業中の注意事項 ※授業中音楽を聴くことは禁止です。 ※授業 1 0 分前に終了し掃除を行います。筆や水入れの清掃は必ず 1 0 分前に行ってください。						
到達目標	オリジナルの表現方法の発見 偶然性の面白さの模索 イラストレーションの幅(味)のわかる学生の育成 働く場においてのイラストレーションの活用						
評価方法と基準	ファイルの提出						

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		実習・講義	オリエンテーション 授業の紹介や方向性の確認	
2		実習・講義	ボールペン画(モチーフとリアリティー)	ポストカードサイズ ハイテックC ボールペン画
3		実習・講義	ボールペン画(モチーフとリアリティー)	ポストカードサイズ ハイテックC ボールペン画
4		実習・講義	色鉛筆と犬のイラストレーション 動物／色鉛筆を使用し立体的に描く。クローズアップ	
5		実習・講義	食べ物とカットイラスト 京野菜とイラストレーション／色鉛筆の使用法	
6		実習・講義	講評・総括(上記作品で未完成を仕上げる)	
7		講評	キャラクターとプランニング・アイディア(カップヌードル)	雑誌広告とイラスト 実際の雑誌広告のイラストを考える
8		実習・講義	動物と擬人化(ヤマネコ) コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc3	2色のみ使用したイラストレーションの模索
9		実習・講義	動物と擬人化(ヤマネコ) コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc3	
10		実習・講義	パンフレットとディフォルメ(恐竜)	
11		実習・講義	コラージュ・アイディア 持ち物 いらない雑誌 カッター・はさみ	パンフレット・街中のフライヤーのデザインに触れる また、気に入ったデザインを集める習慣を身につける
12		実習・講義	コラージュ手法によって既存のキャラクターを立体的に表現する。 持ち物 いらない雑誌 カッター・はさみ	フライヤー切断した部品の管理(色を袋分け)
13		実習・講義	コラージュ 仕上げ	
14		実習・講義	講評・総括(上記作品で未完成を仕上げる)	
15		試験	課題評価試験	
準備学習・時間外学習（学習課題）				
使用教科書・教科書・参考書				

科目名	製品計画 I	必修 選択	選択	年次	1	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ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2単位	
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーイラストレーターとして活動。					
授業の学習 内容	Adobe Illustrator・「Adobe Photoshop」を使用し、機能や技術を学ぶ。応用課題や復習課題に取り組むことで確かなデザイン力を身につける。後半には応用演習課題としてPhotoshopとIllustratorで制作する名刺や、作品制作など実務的な課題に取り組む事でコンピューターを使用したラフから仕上げまでの技術を習得する。					
到達目標	1年を通じて、コンピューターを使用した作品制作やPRの為に必要なデザインなど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17日	講義と演習	デジタルアートワーク基礎 デジタルアートワークに必要な基礎知識の習得。		
2	4月24日	講義と演習	Photoshop基礎1 描画系ツールを扱える。		
3	5月8日	講義と演習	Photoshop基礎2 画像の選択ができる。	Lesson課題：画像の選択	
4	5月15日	講義と演習	Photoshop基礎3 画像補正ができる。	Lesson課題：画像補正	
5	5月22日	講義と演習	Photoshop基礎4 画像の合成ができる。		
6	5月29日	講義と演習	Illustrator基礎1 図形の制作、変形ができる。	Lesson課題：図形	
7	6月12日	講義と演習	Illustrator基礎2 ペンツールを扱える。	Lesson課題：パス	
8	6月19日	講義と演習	Illustrator基礎3 パスの制作、加工ができる。	Lesson課題：パス	
9	6月26日	講義と演習	Illustrator基礎4 文字の入力、デザインができる。	Lesson課題：パス	
10	7月3日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題名刺を制作できる。		
11	7月10日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題名刺を制作できる。		
12	7月17日	実習	Photoshop 描画系ツールを扱える(背景模写)		
13	8月28日	実習	Photoshop 描画系ツールを扱える(背景模写)		
14	9月4日	実習	Illustrator / Photoshop 前期の復習		
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口		
【使用教科書・教材・参考書】筆記用具・ノート・テキスト					

科目名	イラストレーションⅡ B	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	肥後未央
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60		
					2		
教員の略歴	武蔵野美術短期大学部デザイン科グラフィックデザイン専攻卒。株式会社レイアップにて株式会社バンダイ向けの玩具、ゲーム企画からキャラクター展開、商品スケッチ、パッケージ等の経験を経てイラストレータへ。オリジナルキャラクターをタカラトミーアーツ株式会社などから販売展開。						
授業の学習 内容	①学生から企業へのアピールとして、就活やフリーランスにも必要な作品の幅を広げる授業です。 ②クライアントからの依頼を元にコンセプトを考察、自分なら～とデザインを提案していく。 ③作品作成時にはコンセプトを決め、キャラクター・世界観・アイテムを設定して、表現したい形を作成することを目標。 ④企業課題のスケジュールにより、前後しますがオリジナルの世界観を後期初めあたりにコンテストへ提出します。 世界観を広げるためにゲーム、映像、漫画等も含めリサーチは常においてください。						
到達目標	・プレゼンするためにコンセプトを決め、クライアントの意向からはズレすぎないように自分らしさも入れてまとめる。 ・自分の得意なジャンル以外でも挑戦を通して、作品の幅とできることを増やしていく。 ・キャプション内容、制作時間もメモを残し、ポートフォリオへ入れていく。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):100% 評価点はコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーション。(授業内において、報告なしのスマートフォンの使用、居眠りは評価点から減点していく)＊理想的な達成レベルの目安:テーマを理解して、デザインコンセプトをしっかりと考え見やすく表現できていること。仕上げが丁寧にできていること。＊標準的な達成レベルの目安:テーマを理解して伝えたいことをレイアウトできていること。＊準備学習、時間外学習は評価点に含まれる。できていない場合は減点。						

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	4／15	実習と実技	マインドマップへ好きなものを書き出すことができる	マインドマップの描き込みができなかった場合は宿題。
2	4／22	実習と実技	キャラと世界観のイメージマップを作成できる	できなかった場合は宿題。
3	5／13	実習と実技	キャラの設定を考えることができる	できなかった場合は宿題。
4	5／20	実習と実技	キャラのビジュアルラフを作成することができる	英雄クロニクル、カジュアルゲームと並行になるので、企業課題の時期の合間を縫って作成していく。
5	5／27	実習と実技	キャラ設定、立ち姿をまとめて作成できる	できなかった場合は宿題。
6	6／3	実習と実技	主人公のバリエーションを作成できる	できなかった場合は宿題。
7	6／17	実習と実技	サブキャラ1を作成できる	できなかった場合は宿題。
8	6／24	実習と実技	サブキャラ2を作成できる	できなかった場合は宿題。
9	7／1	実習と実技	キャラのバランス、差別化ができる	できなかった場合は宿題。
10	7／8	実習と実技	キャラの設定カラーラフが作成できる	できなかった場合は宿題。
11	7／22	実習と実技	キャラの表情差分が作成できる	できなかった場合は宿題。
12	8／26	実習と講義	講評会:意見や気づきを元に更に作品に取り込むことができる	できなかった場合は宿題。
13	9／2	実習と実技	補足、イメージの調整のアイディアを考えることができる	できなかった場合は宿題。
14	9／9	実習と講義	評価後の調整、仕上がっていない課題を仕上げることができる	できなかった場合は宿題。
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】				

科目名	クリエイティブワークⅡB	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	中村直 美
学科・コース	スーパークリエイター科昼一2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	集英社・小学館デビュー、少女誌連載。電子隔週連載、単行本化。双葉社にて青年誌掲載。現在、横読み、縦読みネーム担当連載中。						
授業の学習 内容	①マンガ制作の過程(プロセス)をそれぞれ学び、読む楽しさ、描く楽しさを知る。 ②魅力的なキャラ作り、ネーム、物語作りを学び、オリジナリティやパロディ力を育てる。						
到達目標	①1Pマンガ、4コママンガ、ストーリーマンガ、エッセイ、コミカライズ、pixiv、個人誌など、イラスト＋可能性を広げる。 ②自分らしさが表現できるようになる。						
評価方法と基準	課題・制作等で評価						

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17日	講義と演習	マンガ制作とは、原稿用紙の使い方、図書室にてジャンルなど講義	
2	4月24日	講義と演習	マンガ表現紹介、キャラクターに表情をつける、ネームの描き方を学ぶ	
3	5月8日	講義と演習	扉絵紹介、自分の絵がグッズになった時のデザインを考える	
4	5月15日	講義と実習	アクショントーンなど紹介、キャラのしぐさ、行動の表現を学ぶ	完成させ提出
5	5月22日	講義と実習	擬人化キャラを描く(ちびキャラ、等身、その他デザインは自由)	完成させ提出
6	5月29日	講義と実習	白黒の描き方紹介、心や感情を絵で表現する	完成させ提出
7	6月13日	講義と実習	歌詞をイメージしたイラストを描く①	完成させ提出
8	6月19日	講義と実習	シナリオ(セリフ)と絵を描いてプチ絵コンテを作る	完成させ提出
9	6月26日	講義と演習	背景、小物、紋章など、自分の好きなものとキャラを合体させる	完成させ提出
10	7月3日	講義と実習	推しや萌え、好きな食べ物などレポートを描いてみる	完成させ提出
11	7月10日	講義と実習	1～4コマ、短編などマンガ制作※長編の冒頭も可	
12	7月17日	講義と演習	1～4コマ、短編などマンガ制作※長編の冒頭も可	完成させ提出
13	8月28日	講義と実習	個人制作指導、補習	
14	9月4日	講義と実習	個人制作指導、補習	完成させ提出
15		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】				
制作に必要な道具一式(デジタル、アナログどちらも可)				

科目名	クリエイティブワーク2A	必修 選択	選択	年次	2・3	担当教員	佐藤なり
学科・コース	コミックイラスト	授業 形態	実習	総時間 (単位)			
教員の略歴	武蔵大学人文学部卒 漫画家						
授業の学習 内容	フォローアップ授業のため、基本的には自主制作とします。質問等は随時受け付けます。 授業中のルール ・最初の15分で今日やることを決める。 ・90分間、集中して制作する。その間、教室内での会話は禁止。会話は教室外で。 ・残り65分は会話解禁。話しながら制作をして構わない。						
到達目標	1年次までに習得したイラストの基礎技術を、さらに固めるとともに、 研究を重ねて自己流のイラスト制作法を確立する。						
評価方法と基準	フォローアップ授業のため評価対象外。						

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	4/19	講義・演習	自主制作	
2	4/26	講義・演習	自主制作	
3	5/10	講義・演習	自主制作	
4	5/17	講義・演習	自主制作	
5	5/24	講義・演習	自主制作	
6	5/31	講義・演習	自主制作	
7	6/14	講義・演習	自主制作	
8	6/21	講義・演習	自主制作	
9	6/28	講義・演習	自主制作	
10	7/5	講義・演習	自主制作	
11	7/12	講義・演習	自主制作	
12	8/30	講義・演習	自主制作	
13	9/6	講義・演習	自主制作	
14	9/13	講義・演習	自主制作	
15	／			
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】				

授業名(時間割 表記)	コンピュータデザインA	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	横川峰生
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー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	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。figma、Dreamweaverを使用します。						
到達目標	ウェブサイトやスマートフォンアプリ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。HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。また、後期には、就職活動に活かせるように、自分の作品集(ウェブページ、アプリのようなもの)をまとめることも目標です。						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

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15日	講義と演習	【figma】WebやUIのデザインツールであるfigmaの基本操作を体験します(1)	figmaの操作方法是今後の基礎になるので、いろいろ試してみること。	
2	4月22日	講義と演習	【figma】WebやUIのデザインツールであるfigmaの基本操作を体験します(2)	figmaの機能についていろいろ試してみること。	
3	5月7日	講義と演習	【手作業】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	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。	
4	5月14日	講義と演習	【figma】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	figmaの機能についていろいろ試してみること。	
5	5月21日	講義と演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)-HTMLの基本	指定のページのワイヤーフレームを観察しておくこと。	
6	6月11日	講義と演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)-CSSの基本	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと	
7	6月18日	講義と演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)-ページを完成させる	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと	
8	6月25日	講義と演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)-ページを増やす	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと	
9	7月2日	講義と演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(5)-レスポンス対応	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと	
10	7月9日	講義と演習	【figma】提出課題作成(1) - 自分でデザインを考えながらページを制作します-ワイヤーフレーム作成	興味のあるウェブサイトを見て、どのようなものを作るか決めておくこと。	
11	7月16日	講義と演習	【figma】提出課題作成(2) - 自分でデザインを考えながらページを制作します-基本レイアウト作成	できるだけ時間を作り、作業を進めてみること。	
12	8月27日	講義と演習	【figma】提出課題作成(3) - 自分でデザインを考えながらページを制作しますコンポーネントの作成	できるだけ時間を作り、作業を進めてみること。	
13	9月3日	講義と演習	【figma】提出課題作成(4) - 自分でデザインを考えながらページを制作します-デザイン仕上げ(1)	できるだけ時間を作り、作業を進めてみること。	
14	9月10日	講義と演習	【figma】提出課題作成(5) - 自分でデザインを考えながらページを制作します。-デザイン仕上げ(2)	できるだけ時間を作り、作業を進めてみること。	
15			課題評価試験週		
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】					

授業名(時間割表記)	クリエイティブワークⅢA(UIUXデザイン) 5限-UXデザイン／6限-UIデザイン	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	長谷川駿介
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	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	有限会社ズームならびに株式会社PXDesign代表取締役社長。2019年、ウェブデザインで携わった株式会社ベネッセスタイルケア「パターン・ランゲージ」にてグッドデザイン賞を受賞。デザインを切り口としたブランディングやマーケティング上の課題解決を生業にしているほか、サービスやビジネスモデルのデザインも手掛ける。						
授業の学習 内容	■5限 ・UXデザインの概要とユーザー中心のデザイン哲学について ・ヒトの認知の仕組みとクリエイティブへの応用方法について ■6限 ・Photoshopの応用的な機能と活用方法について						
到達目標	■5限 ・UXデザインにおける基本的なデザイン哲学(ユーザー中心)を理解し、表現できるようになる ・認知心理学の基本的な知見を習得してクリエイティブに活用できるようになる ■6限 ・Photoshopの応用的な機能を自在に用いてクリエイティブに活用できるようになる						
評価方法と基準	■5限 課題評価:70％／小テスト:30％ ■6限 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15日	講義	<5限>オリエンテーション／デザイン史 <6限>オリエンテーション／Photoshopの機能説明「基本設定と操作」	<5限>講義内容の復習	
2	4月22日	講義	<5限>UXデザイン概論「ユーザー中心のデザイン哲学」 <6限>Photoshopの機能説明「トリミングとレイヤー」	<5限>講義内容の復習	
3	5月13日	講義	<5限>UXデザイン概論「ユーザーのニーズとペイン」 <6限>Photoshopの機能説明「マスクと切り抜き」	<5限>講義内容の復習	
4	5月20日	講義・実習	<5限>UXデザイン概論「サービスドミナントロジック」 <6限>小テスト:画像の切り抜き	<5限>講義内容の復習	
5	5月27日	実習・講義	<5限>課題:コト消費の企画アイデア発想 <6限>Photoshopの機能説明「ブラシツールと色調補正」	<5限>企画制作	
6	6月3日	実習	<5限>課題:コト消費の企画アイデア発想(提出締切) <6限>課題:画像合成	<6限>課題制作	
7	6月17日	講義・実習	<5限>課題講評／UXデザイン概論「コモディティ化とスタックインザミドル」 <6限>課題:画像合成	<5限>講義内容の復習 <6限>課題制作	
8	6月24日	講義・実習	<5限>認知心理学概論「ヒトの持つ2つの思考システム」 <6限>課題:画像合成(提出締切)	<5限>講義内容の復習	
9	7月1日	実習	<5限>小テスト <6限>Photoshopの機能説明「ベクターとレイヤースタイル」		
10	7月8日	講義・実習	<5限>答案返却／認知心理学概論「ヒトの認知をくすぐる心理学」 <6限>課題:レイヤースタイル	<5限>講義内容の復習 <6限>課題制作	
11	7月22日	講義・実習	<5限>認知心理学概論「ヒトの認知をくすぐる心理学」 <6限>課題:レイヤースタイル(提出締切)	<5限>講義内容の復習	
12	8月26日	実習	<5限>課題:認知をくすぐるクリエイティブ制作 <6限>課題:モックアップ作成	<5限>クリエイティブ制作 <6限>課題制作	
13	9月2日	実習	<5限>課題:認知をくすぐるクリエイティブ制作(提出締切) <6限>課題:モックアップ作成(提出締切)		
14	9月9日	講義	<5限>課題講評／前期授業振り返り <6限>課題講評／前期授業振り返り		
15	／		評価週		
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】					
使用する教材:講義資料／持ち物:紙やノートとペンなどの筆記用具/PC					

授業名(時間割 表記)	コンセプト&プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員 鈴木忠広
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー3年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2	
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18年従事					
授業の学習 内容	本講義では企業課題を取り扱います。 複数回の中間発表を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案を行い、先方企業より評価を受けます。企画の実現、デザインの採用を目的とします。					
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現しま す。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイ ン及びディレクションの能力の習得を目指します。					
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)及び、 講義への出席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18日	実習	リサーチに基づいたコンセプト決定と企画案の制作	コンセプトのチーム内での検討	
2	4月25日	実習	リサーチに基づいたコンセプト決定と企画案の制作	コンセプトのチーム内での検討	
3	5月9日	実習	企画書及びプレゼンテーション準備	プレゼンテーション準備	
4	5月16日	企業提案①	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックを行っていただきます。(コンセプト)		
5	5月23日	実習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	チームでの修正方向性の討議	
6	5月30日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
7	6月13日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
8	6月20日	実習	企画書及びプレゼンテーション準備	プレゼンテーション準備	
9	6月27日	企業提案②	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。		
10	7月4日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	チームでの修正方向性の討議	
11	7月11日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
12	7月18日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
13	8月29日	実習	最終プレゼンテーションの予行演習 モック等のデザインチェック	プレゼンテーション準備	
14	9月5日	最終提案	今までのフィードバックを受けてブラッシュアップした最終提案を行います。		
15	9月12日	評価	評価週	採用提案の提出・納品準備	
準備学習 時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行口		
【使用教科書・教材・参考書】					
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。					

授業名(時間割表記)	Houdini II	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大坪 通年 月曜 5-6限
学科・コース	スーパークリエイター科昼-3年A	授業 形態	実技演 習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	3DCGジェネラリスト(フリーランス←映像プロダクション)←システムエンジニア						
授業の学習 内容	* DDCツール「Houdini」と動画編集ツール「Nuke」の操作を扱います * MayaやAE以外のソフトに触れることで、映像制作の一般知識を広く学習します * 製品付属のチュートリアルで基礎から学びます * 作品事例を紹介し実践的な実業務に役立つ技能を身につけます * 講義毎にテーマを設けて、アピールできる作品を完成していきます						
到達目標	* ノードベースの作業ワークフローの習得 * プログラムコード・スクリプト記述による操作技法習得 * アプリの選別知識の取得 * 新しい高度なソフトの学習方法・自己対応力 * 特殊効果シミュレーションの制作と作品への応用						
評価方法と基準	1) 講義毎の達成度合 50% 2) 課題提出と評価 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	4/15	実習	授業紹介 Houdini・Nukeとは Maya・AEとの違い	任意
2	4/22	実習	基本操作 ファイルIO	任意
3	/			
4	5/13	実習	クロスシミュレーション1	任意
5	5/20	実習	クロスシミュレーション2	任意
6	5/27	実習	ファー・ヘアーシミュレーション	任意
7	6/3	実習	ファー・ヘアーシミュレーション	任意
8	6/17	実習	流体シミュレーション1	任意
9	7/24	実習	流体シミュレーション2	任意
10	7/1	実習	燃焼シミュレーション1	任意
11	7/8	実習	燃焼シミュレーション2	任意
12	7/22	実習	レンダリング1	任意

13	8/26	実習	レンドリング2	任意
14	9/2	実習	評価・補習課題制作	任意
15	9/9	実習	評価・補習課題提出 前期まとめ	任意
準備学習 時間外学習				任意
【使用教科書・教材・参考書】				

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名(時間割表記)	WEBデザインⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	横川峰生
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	演習	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。figma、Dreamweaverを使用します。						
到達目標	デザインの基本やコーディングの基本を応用し、デザイン的なクオリティを上げていきます。個々のレベルに合わせて目標設定をしますので、この授業を通じて何をやってみたいかを教えて下さい。 ・とにかくデザイン力を上げたい ・Web版のポートフォリオを作成したい ・ほかの授業の課題にプラスアルファをしてみたい ・HTML/CSSも含めてマスターしたい など						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

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18日	講義と実習	Webページなどのレイアウト(ワイヤーフレーム)の基本を確認し、レイアウト案を作成してみます。	前期の授業で作成したデータやプリントを確認しておくこと。	
2	4月25日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/1:レイアウト作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
3	5月9日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
4	5月16日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
5	5月23日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
6	5月30日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/5:完成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
7	6月13日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/1:レイアウト作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
8	6月20日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
9	6月27日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
10	7月4日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
11	7月11日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
12	7月18日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
13	8月29日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
14	9月5日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/5:完成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
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】					

授業名(時間割表記)	コンセプト&プランニングⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	AIKI KANOH
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	実習	総時間 (単位)	60 2単位		
教員の略歴	クリエイティブディレクター歴40年						
授業の学習 内容	1.企業プロジェクト: クライアントの要望に応える企画力、クオリティー、プレゼン能力の向上を目指す。 2.オリジナルポートフォリオ制作: 各自最も得意とする、クリエイターとして表現したい作品集の制作を通して、作品制作力、唯一無二の自己表現できる作品とプレゼンテーション能力向上を目指す。						
到達目標	2年間の作品制作能力のまとめとクリエイターとしての自信、社会対応の能力を身につける。そして企業プロジェクト、オリジナル作品制作を就職活動への意欲につなげる。						
評価方法と基準	1.プレゼンテーション時評価: 企画、デザイン制作能力、プレゼン能力等。 2.作品制作能力						

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16日	講義・実習	就活を控える3.4年としての考え方、今期制作物の説明。	※a店舗企画（グループ制作） bオリジナルポートフォリオ制作を並行で制作	
2	4月23日	講義・実習	a.店舗企画（グループ制作）アイディア b.制作アイディア		
3	5月7日	講義・実習	a.店舗企画制作1		

授業名(時間割表記)	WEBデザインⅣA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	横川峰生
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー4年A	授業 形態	演習	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。figma、Dreamweaverを使用します。						
到達目標	デザインの基本やコーディングの基本を応用し、デザイン的なクオリティを上げていきます。個々のレベルに合わせて目標設定をしますので、この授業を通じて何をやってみたいかを教えて下さい。 ・とにかくデザイン力を上げたい ・Web版のポートフォリオを作成したい ・ほかの授業の課題にプラスアルファをしてみたい ・HTML/CSSも含めてマスターしたい など						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

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18日	講義と実習	Webページなどのレイアウト(ワイヤーフレーム)の基本を確認し、レイアウト案を作成してみます。	前期の授業で作成したデータやプリントを確認しておくこと。	
2	4月25日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/1:レイアウト作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
3	5月9日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
4	5月16日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
5	5月23日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
6	5月30日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/5:完成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
7	6月13日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/1:レイアウト作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
8	6月20日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
9	6月27日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
10	7月4日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
11	7月11日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
12	7月18日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
13	8月29日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
14	9月5日	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/5:完成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと	
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】					

授業名(時間割 表記)	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	スーパークリエーター科昼ー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	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	研究課題を設定し、自身の強みとなるデザイン研究を行い、専門知識と特化したデザインや概念の基盤を構築する。また、 並行して実企業との商品開発など市場とリアルに繋がる課題に取り組む。 ①自身の得意分野を自己分析し研究課題を設定し研究をおこなう。 ②課題解決、目標達成のためのデザインワーク ③企業プロジェクト ④校外学習(展示会及び店舗リサーチなど市場情報を知る)						
到達目標	学生ではなく、一人のデザイナーとして対外的に表現できるデザイン研究資料、提案できるものを作り上げる。 ①他者には負けない自身の強みになる研究、デザインの構築:研究資料、デザイン資料の構築 ②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: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	4/27	オリエン・実習	①研究課題設定 ▷自身の得意分野、興味のあるものなどを見極め設定する。	
2	5/18	実習	:研究課題設定、検討資料作成／ポートフォリオ確認	事前調査・ポートフォリオ
3	5/25	実習	:研究課題プレゼン	プレゼン資料
4	6/1	実習	:研究・リサーチ／コンペ課題	リサーチ
5	6/15	実習(校外予定)	②校外学習:ミュージアム/展示会見学 ▷外部のインプットから知識・経験値を得る。	事前調査
6	6/22	実習	:研究・リサーチ／コンペ課題	リサーチ・研究
7	6/29	実習	:研究・リサーチ／コンペ課題	リサーチ・研究
8	7/6	実習	:研究・リサーチ／コンペ課題	リサーチ・研究
9	7/13	実習	:研究・リサーチ／コンペ課題	リサーチ・研究
10	7/20	実習	:研究・リサーチ／コンペ課題	リサーチ・研究
11	8/31	実習	:中間プレゼン① 講評	プレゼン資料
12	9/7	実習	:研究・リサーチ／コンペ課題	リサーチ・研究
13	9/14	実習	:研究・リサーチ／コンペ課題	リサーチ・研究
14	9/21	実習(校外予定)	②校外学習:産地 工場の見学 ▷リアルな現場からのインプットから知識・経験値を得る。	事前調査
15		テスト		
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】				

授業名(時間割表記)	コンセプト&プランニングC	必修 選択	選択	年次	2・3・4年	担当教員	鈴木忠 広
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー4年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
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18年従事						
授業の学習 内容	本講義では企業課題を取り扱います。 複数回の中間発表を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案を行い、先方企業より評価を受けます。企画の実現、デザインの採用を目的とします。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表 現します。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実 践的なデザイン及びディレクションの能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)及び、 講義への出席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	4/18/2024	演習	リサーチに基づいたコンセプト決定と企画案の制作		コンセプトのチーム内での検討
2	4/25/2024	演習	リサーチに基づいたコンセプト決定と企画案の制作		コンセプトのチーム内での検討
3	5/9/2024	演習	企画書及びプレゼンテーション準備		プレゼンテーション準備
4	5/16/2024	企業提案①	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックを行っていただきます。		
5	5/23/2024	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。		チームでの修正方向性の討議
6	5/30/2024	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)		各担当分野の企画・デザイン・モック制作
7	6/13/2024	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)		各担当分野の企画・デザイン・モック制作
8	6/20/2024	演習	企画書及びプレゼンテーション準備		プレゼンテーション準備
9	6/27/2024	企業提案②	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。		
10	7/4/2024	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)		チームでの修正方向性の討議
11	7/11/2024	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)		各担当分野の企画・デザイン・モック制作
12	7/18/2024	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)		各担当分野の企画・デザイン・モック制作

13	8/29/2024	演習	最終プレゼンテーションの予行演習・モック等のデザインチェック	プレゼンテーション準備
14	9/5/2024	最終提案	今までのフィードバックを受けてブラッシュアップした最終提案を行います。	
15	9/12/2024	評価	評価週	採用提案の提出・納品準備
準備学習 時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行口	
【使用教科書・教材・参考書】				
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。				

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名(時間割表記)	商品企画A	必修 選択	選択	年次	2・3・4年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー4年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験						
授業の学習 内容	【2年】・キャラクターやイラストを使用した商品(主に文具・雑貨等)のメーカーにおけるデザイナーの業務を学びます。 ・商品(課題作品)を仕上げていくうえで必要な知識(企画の組立)・技術(デザイン・モックアップ製作)を学びます。 【3年】・2年次で学んだ商品企画における一連の知識・作業を元に、より幅広い制作を行います。 ・課題+αの作品造りを行います。 ・就活に必要な作品、ポートフォリオに入れられる作品制作も行います。						
到達目標	【2年】・キャラクター・イラストを使用した商品デザイナーの仕事を理解する。 ・商品企画・デザインに必要な作業が行える。 ・アイデアを形にする力を高める。・期限内に制作物を完成させる。 【3・4年】・イラスト・デザインのバリエーションを増やす。 ・プレゼンテーション力を高める。 ・ポートフォリオの作品を増やす。						
評価方法と基準	■課題評価:期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容:60%】 【課題作品仕上がり:40%】 ■授業態度:居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象						

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	4/18/2024	講義と実習	授業説明 【課題1】自己PRシート作成		次回授業日までPRシートを完成させる
2	4/25/2024	講義と実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題① 授業内容説明～アイデアスケッチ		グリーティングカードのリサーチ
5/2:休講					
3	5/9/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題② 制作物決定～デザイン制作		カード仕様決定
4	5/16/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題③ デザイン制作～版下作成		ビジュアル作成・モックアップ材料準備
5	5/23/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題④ 版下作成～モックアップ制作		ビジュアル作成・モックアップ材料準備
6	5/30/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題⑤ モック制作～企画書制作		次回授業日までモックアップ・企画書完成
6/6:学園祭準備期間					
7	6/13/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題⑥ プレゼンテーション		
8	6/20/2024	講義と実習	【課題3】シルクスクリーン企画① 授業内容説明～印刷講義～アイデアスケッチ		シルクスクリーン製品リサーチ
9	6/27/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画② アイデアスケッチ～制作物決定		制作物決定
10	7/4/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画③ デザイン制作～シルク下絵作成		印刷する紙・布等準備
11	7/11/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画④ シルクスクリーン実習～版制作～印刷		モックアップ制作

12	7/18/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑤ シルクスクリーン実習～版制作～印刷	モックアップ制作
7/23～8/25:夏季休暇				
13	8/29/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑥ 企画書作成	次回授業日までモックアップ・企画書 完成
14	9/5/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑦ プレゼンテーション	
15			評価週	
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】 必要に応じてプリントを配布				
筆記用具・クロッキー帳・USBメモリ(データを保存できるもの)・ファイル [モック制作時]ハサミ・カッター・定規等制作に必要な				

東京コミュニケーションアート専門学校