

_Design



- ① デザイン(グラフィック・イラスト)
- ② インテリア
- ③ 映画・映像制作
- ④ サウンドクリエイター
- ⑤ フォトグラファー
- ⑥ ドローン
- ⑦ Illustrator / Photoshop
- ⑧ 就職・独立・フリーランス・開業

▼ 検索方法 ▼



- 1] TOP画面上段の「カテゴリー検索」から希望ジャンル>希望コース を選択
- 2] TOP画面上段の「検索」スペースに以下[科目No] or [科目名] or [番組名] or [講師名]で検索
※[番組No] では検索できませんのでご注意ください

▼ デザイン(グラフィック・イラスト)

▼視聴区分▼

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	視聴区分			
					B a s i c	S t a n d a r d	P r e m i u m	バン タン 学 生
GI06	デザインベーシック	安来 明宏	1	良いデザインとは？	●	●	●	●
			2	グラフィックデザイナーの用具	●	●	●	●
			3	グラフィックデザイナーの作業[1] (切る)	●	●	●	●
			4	グラフィックデザイナーの作業[2] (貼る)	●	●	●	●
			5	グラフィックデザイナーの作業[3] (線をひく)	●	●	●	●
			6	オリジナルの線をつくろう！ (線の個性)	●	●	●	●
			7	文字をつくろう！ [1] (創作文字①)	●	●	●	●
			8	文字をつくろう！ [2] (創作文字②)	●	●	●	●
			9	文字をつくろう！ [3] (創作文字③)	●	●	●	●
GI01	イラストレーション	中村 なつこ	1	イラストレーションとは	●	●	●	●
			2	ビジュアルコミュニケーションとは	●	●	●	●
			3	Visual Communication以外にVisualを使った言葉	●	●	●	●
			4	画材について	●	●	●	●
			5	画材表現	●	●	●	●
			6	プロッターとレジストテクニック	●	●	●	●
			7	スグラフィート	●	●	●	●
			8	スケッチブックワーク	●	●	●	●
GI02	WEBデザイン 【I】	伊藤学	1	webデザインI インターネットの歴史を知る	●	●	●	●
			2	インターネットによる市場変化影響	●	●	●	●
			3	インターネットの仕組み	●	●	●	●
			4	ブラウジング環境について【1】	●	●	●	●
			5	ブラウジング環境について【2】	●	●	●	●
			6	Webの狙いとゴール	●	●	●	●
			7	webサイト制作の流れ	●	●	●	●
			8	情報構造設計の必要性	●	●	●	●
			9	ターゲットの設定	●	●	●	●
			10	ワイヤーフレームデザイン	●	●	●	●
			11	制作仕様書	●	●	●	●
			12	SEOと検索エンジン対策	●	●	●	●
			13	集客施策と効果測定	●	●	●	●
GI03	空間パース	中津川	1	遠近法とは何か	●	●	●	●
			2	一点透視図法簡単なイメージ図を描く	●	●	●	●
			3	2点透視図法簡単なイメージ図を描く	●	●	●	●
			4	3点透視図法簡単なイメージ図を描く	●	●	●	●
			5	2点透視図法を使ってティッシュペーパーの箱を描く【1】	●	●	●	●
			6	2点透視図法を使ってティッシュペーパーの箱を描く【2】	●	●	●	●
			7	2点透視図法を使ってティッシュペーパーの箱を描く【3】	●	●	●	●
			8	2点透視図法を使ってティッシュペーパーの箱を描く【4】	●	●	●	●
			9	石膏の円柱と直方体を描く【1】	●	●	●	●
			10	石膏の円柱と直方体を描く【2】	●	●	●	●
			11	石膏の円柱と直方体を描く【3】	●	●	●	●
			12	目の前にある廊下を一点透視で描く【1】	●	●	●	●
			13	目の前にある廊下を一点透視で描く【2】	●	●	●	●
			14	目の前にある廊下を一点透視で描く【3】	●	●	●	●
			15	目の前にある廊下を一点透視で描く【4】	●	●	●	●

GI04	ドローイング	中津川	1	デッサンの基礎的要素【1】レクチャー	●	●	●	●
			2	デッサンの基礎的要素【2】	●	●	●	●
			3	デッサン用具の使い方	●	●	●	●
			4	ナスを描く【1】	●	●	●	●
			5	ナスを描く【2】	●	●	●	●
			6	ナスを描く【3】	●	●	●	●
			7	カブを2個描く【1】	●	●	●	●
			8	カブを2個描く【2】	●	●	●	●
			9	カブを2個描く【3】	●	●	●	●
			10	ワインのピンを描く【1】	●	●	●	●
			11	ワインのピンを描く【2】	●	●	●	●
			12	ワインのピンを描く【3】	●	●	●	●
			13	ワインのピンを描く【4】	●	●	●	●
			14	ドローイング【1】雑誌からのドローイング	●	●	●	●
			15	ドローイング【2】モノクロ写真をトーンだけで描く	●	●	●	●
			16	ドローイング【3】よく見るためのドローイング	●	●	●	●
MV01	Illustrator® 基礎 【勝田 眞黄】	勝田 眞黄	1	Mac立ち上げ	●	●	●	●
			2	Illustrator®起動	●	●	●	●
			3	楕円ツール【パンダ】	●	●	●	●
			4	パンダの体を描く	●	●	●	●
			5	パンダの色変更	●	●	●	●
			6	ブラシパレット 草を描く	●	●	●	●
			7	パンダの名前をつける	●	●	●	●
			8	ペンツール直線・曲線を使ったイラスト	●	●	●	●
			9	ペンツール【1】	●	●	●	●
MV01	Illustrator® 基礎 【勝田 眞黄】	勝田 眞黄	10	ペンツール【2】	●	●	●	●
			11	髪の毛・顔を描く	●	●	●	●
			12	レースの襟を描く	●	●	●	●
			13	パス上文字ツール	●	●	●	●
			14	塗りブラシ・ブラシツール	●	●	●	●
			15	レイヤーパレットの活用	●	●	●	●
			16	塗りブラシ 消す・切断	●	●	●	●
			17	塗りブラシ 面の切断	●	●	●	●
			18	レイヤーの応用	●	●	●	●
MV05	Illustrator® 応用 【勝田 眞黄】	勝田 眞黄	1	STEP1 文字の入力 復習			●	●
			2	STEP2 ロゴマークを制作【1】			●	●
			3	STEP3 ロゴマークを制作【2】			●	●
			4	STEP4 ロゴマークを制作【3】			●	●
			5	STEP5 クリッピングマスク			●	●
			6	STEP6 ハガキを制作			●	●
			7	STEP7 ハガキに写真を配置			●	●
			8	STEP8 地図のトレース【1】			●	●
			9	STEP9 地図のトレース【2】			●	●
			10	STEP10 散布ブラシを制作			●	●
			11	STEP11 ハガキのレイアウト			●	●
MV04	Photoshop ®基礎	勝田 眞黄	1	Photoshopワークスペースの説明		●	●	●
			2	Photoshopの特性【1】		●	●	●
			3	Photoshopと特性【2】		●	●	●
			4	選択ツール【1】長方形		●	●	●
			5	選択ツール【2】楕円形		●	●	●
			6	選択ツール【3】自動選択・レイヤー		●	●	●
			7	選択ツール【4】クイック選択・保存・プリント		●	●	●
			8	選択ツール【5】マグネット・多角形		●	●	●
			9	オリジナルブラシ制作【1】		●	●	●
			10	オリジナルブラシ制作【2】		●	●	●
			11	オリジナルパターン制作		●	●	●
			12	境界線調整		●	●	●
			13	色調補正【1】		●	●	●
			14	色調補正【2】		●	●	●
			15	消ゴム【1】		●	●	●
			16	消ゴム【2】		●	●	●
			17	画像補正【1】		●	●	●
			18	画像補正【2】		●	●	●

MV06	Photoshop ®応用	勝田 眞黄	1	サイズの認識				●	●
			2	レイヤーを使いこなす				●	●
			3	クイックマスクによる切り抜き				●	●
			4	選択範囲の保存Illustratorに配置について				●	●
			5	文字の入力				●	●
			6	シェイプを描く				●	●
			7	カスタムシェイプ				●	●
			8	Illustratorへのリンク				●	●
			9	文字の変形[1]				●	●
			10	文字の変形[2]				●	●
			11	描画モードについて[1]				●	●
			12	描画モードについて[2]				●	●
			13	無地のソファに柄をつける				●	●
			14	ガラス瓶をテーブルに映り込ませる				●	●
			15	影を付ける				●	●
			16	ビルの看板に広告を入れ込む				●	●
GI05	千原徹也流デザイン グラフィックデザイ ナーになる方法	千原 徹也	1	千原徹也流 グラフィックデザイナーになる方法	●	●	●	●	
			2	千原徹也流 学生の時にすべきこと	●	●	●	●	
			3	千原徹也流 仕事の作り方	●	●	●	●	
GI05	千原徹也流デザイ ン WORKS&more	千原 徹也	1	WORKS ワコール キャンペーン編				●	
			2	WORKS 六本木ヒルズ編				●	
			3	WORKS adidas ORIGINALS tokyo(SHOP)				●	
			4	WORKS Zoff 編				●	
FD22	カラー【I】 基礎	海保 麻 里子	1	色の持つ役割	●	●	●	●	
			2	色の分類	●	●	●	●	
			3	色の体系・色の三属性【1】色相	●	●	●	●	
			4	色の三属性【2】明度	●	●	●	●	
			5	色の三属性【3】彩度	●	●	●	●	
			6	トーン	●	●	●	●	
			7	パーソナルカラー【1】似合う色を知ろう	●	●	●	●	
	8		パーソナルカラー【2】似合う色の選び方～イエローペ	●	●	●	●		
	9		パーソナルカラー【3】似合う色の選び方～ブルーペ	●	●	●	●		
	10		色の持つイメージ【1】		●	●	●		
	11		色の持つイメージ【2】		●	●	●		
	12		色相配色色相が近いカラーコーディネート【1】		●	●	●		
	13		色相配色色相が近いカラーコーディネート【2】		●	●	●		
	14		色相配色色相が遠いカラーコーディネート		●	●	●		
	15		トーン配色トーンが近いカラーコーディネート		●	●	●		
	16		トーン配色トーンが遠いカラーコーディネート		●	●	●		
	17		アクセントカラー		●	●	●		
GI11	ペーパーアイテム 制作	勝田 眞黄	1	名刺を作成				●	
			2	A2ポスターを作成				●	
			3	POPを作成				●	
			4	メニュー（リーフレット）を作成①				●	
			5	メニュー（リーフレット）を作成②				●	
			6	A5冊子を作成①				●	
			7	A5冊子を作成②				●	
GI08	Tシャツとパッ ケージデザイン	石原 美里	1	Tシャツデザイン～レイアウト編～				●	
			2	Tシャツデザイン～アイロンプリント実践編～				●	
			3	パッケージデザイン～レイアウト編～				●	
			4	パッケージデザイン～組み立て実践編～				●	
GI09	タイポグラフィ 基礎	三浦 滉平	1	タイポグラフィとは？				●	
			2	イニシャルのロゴ制作				●	
			3	アレンジ方法：その① ～エレガント編～				●	
			4	アレンジ方法：その② ～モダン編～				●	
			5	アレンジ方法：その③ ～上級編～				●	
GI10	フリーランス仕事 術 イラストレーター・ ペインター編	Luise Ono & HIZGI	1	アート業界に入ったきっかけ	●	●	●	●	
			2	どうやって仕事を得てきたのか？	●	●	●	●	
			3	実際、仕事をしてみて大変だったこと、嬉しかったこと	●	●	●	●	
			4	どのようにして、自分のアートが生まれたのか	●	●	●	●	
			5	アートワークとクライアントワークの違い	●	●	●	●	
			6	アートを仕事としている現在について	●	●	●	●	
			7	これから、アーティストを目指す学生に向けて	●	●	●	●	

GG01	アートディレクション	石橋佳奈	1	ゲーム企画を立ててデザインをしよう	●	●	●	●
			2	スタイルとテイストの違い	●	●	●	●
			3	世界観の構築【1】	●	●	●	●
			4	世界観の構築【2】	●	●	●	●
			5	キャラクターの構築～キャラ設定テンプレートの説明	●	●	●	●
			6	キャラクターの構築～キャラ設定のヒント～	●	●	●	●
			7	ゲーム全体のイメージを組み立てる【1】	●	●	●	●
			8	ゲーム全体のイメージを組み立てる【2】	●	●	●	●
			9	ロゴを作ってみよう【1】	●	●	●	●
			10	ロゴを作ってみよう【2】	●	●	●	●
GG02	2DCG制作 アセット制作【I】 photoshop 塗り方編	ドルバッキョウコ	1	ツールの説明1	●	●	●	●
			2	ツールの説明2	●	●	●	●
			3	グリザイユ塗り	●	●	●	●
			4	アニメ塗り1	●	●	●	●
			5	アニメ塗り2	●	●	●	●
			6	エアブラシ塗り1	●	●	●	●
			7	エアブラシ塗り2	●	●	●	●
			8	水彩塗り	●	●	●	●
			9	厚塗り	●	●	●	●
			10	ドット塗り	●	●	●	●
GG03	2DCG制作 アセット制作【II】 photoshop 操作編	ドルバッキョウコ	1	Photoshop®基礎 1	●	●	●	●
			2	Photoshop®基礎 2	●	●	●	●
			3	Photoshop®基礎 3	●	●	●	●
			4	Photoshop®基礎 4	●	●	●	●
			5	サムネール、資料探し、アイレベル	●	●	●	●
			6	アイレベル、人体パース	●	●	●	●
			7	カラーサムネール	●	●	●	●
			8	立体感と球体	●	●	●	●
			9	稜線を探す	●	●	●	●
			10	厚塗り	●	●	●	●
GG04	デッサン【I】 基礎	染矢義之	1	鉛筆の使い方の学習	●	●	●	●
			2	明暗の学習（立方体）	●	●	●	●
			3	明暗の学習（球体）	●	●	●	●
			4	手のデッサン①	●	●	●	●
			5	手のデッサン②	●	●	●	●
			6	石膏デッサン①	●	●	●	●
			7	石膏デッサン②	●	●	●	●
			8	石膏デッサン③	●	●	●	●
			9	石膏デッサン④	●	●	●	●
			10	石膏デッサン⑤	●	●	●	●
GG05	デッサン【II】 人物・静物	染矢義之	1	モデルデッサン①		●	●	●
			2	モデルデッサン②		●	●	●
			3	モデルデッサン③		●	●	●
			4	モデルデッサン④		●	●	●
			5	モデルデッサン⑤		●	●	●
			6	静物（組モチーフ）デッサン①		●	●	●
			7	静物（組モチーフ）デッサン②		●	●	●
			8	静物（組モチーフ）デッサン③		●	●	●
			9	静物（組モチーフ）デッサン④		●	●	●
			10	静物（組モチーフ）デッサン⑤		●	●	●
GG14	デッサン【III】 応用(人物・静物・石膏)	染矢義之	1	静物（ヤシの実）【1】			●	●
			2	静物（ヤシの実）【2】			●	●
			3	自画像【1】			●	●
			4	自画像【2】			●	●
			5	自画像【3】			●	●
			6	石膏デッサン胸像【1】			●	●
			7	石膏デッサン胸像【2】			●	●
			8	石膏デッサン胸像【3】			●	●
			9	石膏デッサン胸像【4】			●	●
			10	石膏デッサン胸像【5】			●	●

GG06	色彩 カラープランニング 【Ⅰ】 色の基礎	加藤 貴子	1	色の見える理由	●	●	●	●
			2	色光と色料の三原色	●	●	●	●
			3	色彩システム	●	●	●	●
			4	色の三属性	●	●	●	●
			5	アナログ	●	●	●	●
			6	色の三属性	●	●	●	●
			7	トーン	●	●	●	●
			8	配色	●	●	●	●
			9	配色 色相配色	●	●	●	●
			10	配色トーン配色	●	●	●	●
GG07	色彩 カラープランニング 【Ⅱ】 色の見え方・配色	加藤 貴子	1	色の見え方を知る①		●	●	●
			2	色の見え方を知る②		●	●	●
			3	色の見え方を知る③		●	●	●
			4	色の見え方を知る④		●	●	●
			5	色の感情		●	●	●
			6	色の連想		●	●	●
			7	配色：さまざまな配色方法①		●	●	●
			8	配色：さまざまな配色方法②		●	●	●
			9	配色：さまざまな配色方法③		●	●	●
			10	配色：さまざまな配色方法④		●	●	●
GG08	Illustrator® 【Ⅰ】 基礎	加藤 貴子	1	Illustratorとは 基本的な概念		●	●	●
			2	新規画面 各部の名称 保存		●	●	●
			3	ツールパレット ウィンド		●	●	●
			4	図形ツール 塗りと線		●	●	●
			5	ペンツール		●	●	●
			6	ペンツール2		●	●	●
			7	オブジェクトの編集		●	●	●
			8	パスファインダー		●	●	●
			9	グラデーション		●	●	●
			10	文字について		●	●	●
GG09	Illustrator® 【Ⅱ】 応用	加藤 貴子	1	各種設定と変更			●	●
			2	オブジェクトの整列			●	●
			3	線の設定と変更			●	●
			4	ブレンドとマスク			●	●
			5	名刺を作る			●	●
			6	シームレスパターンを作る			●	●
			7	オブジェクトの変形			●	●
			8	オブジェクトの変形（効果を使って）			●	●
			9	オブジェクトの変形（効果とエンベロープを使って）			●	●
			10	ボタンを作る			●	●
GG10	構図【Ⅰ】 アートワーク	濱田 順教	1	導入、オリエンテーション		●	●	●
			2	水彩1		●	●	●
			3	ライティング		●	●	●
			4	世界観から絵作りへ		●	●	●
			5	水彩2		●	●	●
			6	パースベクティブ1		●	●	●
			7	パースベクティブ2		●	●	●
			8	水彩で空間を描こう		●	●	●
			9	水彩で空間を描こう2		●	●	●
			10	まとめ		●	●	●
GG11	構図【Ⅱ】 イメージボード・ ゲームグラフィック	濱田 順教	1	イメージボードとは？	●	●	●	●
			2	絵作りの仕方。カスタムブラシの設定。	●	●	●	●
			3	自然物を描こう～雲	●	●	●	●
			4	自然物を描こう～木	●	●	●	●
			5	自然物を描こう～草	●	●	●	●
			6	自然物を描こう～岩	●	●	●	●
			7	人工物を描こう～1	●	●	●	●
			8	人工物を描こう～2	●	●	●	●
			9	空間を描こう	●	●	●	●
			10	作品の仕上げ方 まとめ	●	●	●	●

IL01	キャラクターデザイン【I】 基礎スキル	広瀬 総士	1	【キャラの需要】	●	●	●	●
			2	【PCオペレーション】	●	●	●	●
			3	【キャラデザ制作手順：ラフ1】	●	●	●	●
			4	【迷い線を整える方法：初級】	●	●	●	●
			5	【線を綺麗に引くには：初級】	●	●	●	●
			6	【上達方法と模写について】	●	●	●	●
			7	【Shade陰とShadow影】	●	●	●	●
			8	【配色に困ったら】	●	●	●	●
			9	【配色その2】	●	●	●	●
			10	【キャラの流行パーツ】	●	●	●	●
IL02	キャラクターデザイン【II】 応用スキル	広瀬 総士	1	【SDジョブデザイン】		●	●	●
			2	【ガジェット】武器のデザイン		●	●	●
			3	【季節イベント用アレンジ】		●	●	●
			4	【手の形を覚えよう】		●	●	●
			5	【髪の描き方】		●	●	●
			6	【キャラデザの初歩】		●	●	●
			7	【自己練習】		●	●	●
			8	【仕上げ】		●	●	●
			9	【環境光 I】		●	●	●
			10	【環境光 II】		●	●	●
IL03	キャラクター描画【I】 人物描写	マツバヤシ	1	人物描写と理想プロポーション8頭身	●	●	●	●
			2	人物描写とアタリ人形	●	●	●	●
			3	人物描写と背骨と骨人形	●	●	●	●
			4	人物描写とさまざまな頭身①	●	●	●	●
			5	人物描写とさまざまな頭身②	●	●	●	●
			6	人物描写と三分割法	●	●	●	●
			7	人物描写と骨	●	●	●	●
			8	人物描写と筋肉	●	●	●	●
			9	人物描写の知っておくべき目印	●	●	●	●
			10	人物描写と筋肉図描画	●	●	●	●
IL04	キャラクター描画【II】 人物ディテール	マツバヤシ	1	頭部の描画①		●	●	●
			2	頭部の描画②		●	●	●
			3	手の描画		●	●	●
			4	腕の描画		●	●	●
			5	衣服の描画①：基礎		●	●	●
			6	衣服の描画②：さまざまな衣服		●	●	●
			7	衣服の描画③：練習		●	●	●
			8	立体感とパース		●	●	●
			9	人物とパース①		●	●	●
			10	人物とパース②		●	●	●
IL05	イラストレーター岸田メルの 美少女イラストの極意	岸田メル	1	可愛いポーズの描き方				●
			2	可愛い表情の描き方				●
			3	可愛い制服の描き方				●
			4	肌の塗り方				●
			5	髪の塗り方				●
			6	制服の塗り方				●
			7	INTERVIEW				●
GI18	DTPデザイン (InDesign 基礎)	松本 健志	1	InDesignの概要		●	●	●
			2	新規ドキュメントを作る		●	●	●
			3	画像を配置する①		●	●	●
			4	画像を配置する②		●	●	●
			5	文字を配置する文字を配置する		●	●	●
			6	図形を配置する		●	●	●
			7	ページパネルの操作とマスターページ		●	●	●
			8	レイアウトグリッドを使う		●	●	●
			9	プリフライトとパッケージ		●	●	●
			10	プリントアウト		●	●	●
			11	roots		●	●	●

▼ インテリア

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
GI16	インテリアデザイン基礎	長昌規恭	1	インテリアデザインとは？	●	●	●	●
			2	リサーチ	●	●	●	●
			3	コンセプト	●	●	●	●
			4	デザイン	●	●	●	●
			5	レイアウト	●	●	●	●
			6	マテリアルとカラー	●	●	●	●
			7	ライティングとディスプレイ	●	●	●	●
			8	roots	●	●	●	●
GI14	製図&模型基礎	清水俊貴	1	図面とは？		●	●	●
			2	製図用具について		●	●	●
			3	図面を描く		●	●	●
			4	寸法を入れて文字を書き込む		●	●	●
			5	模型製作用具について		●	●	●
			6	模型をつくる		●	●	●
			7	仮組みをする		●	●	●
GI15	製図&模型応用	清水俊貴	1	模型の目的と役割			●	●
			2	スケッチを描く			●	●
			3	模型製作【1】床・壁をつくる			●	●
			4	模型製作【2】柱の出っ張りをつくる			●	●
			5	模型製作【3】天井と梁の取り付け			●	●
			6	マテリアル（素材）の表現			●	●
			7	roots			●	●
GI12	インテリアCAD基礎【Vector works】	柴田映司	1	CADとは		●	●	●
			2	ツールパレットの説明		●	●	●
			3	2Dツールを使った加工の方法		●	●	●
			4	テーブルの3面図作成		●	●	●
			5	椅子の3面図作成		●	●	●
			6	レイア・クラススの概念		●	●	●
			7	インテリア製図の基本【1】部屋の平面図		●	●	●
			8	インテリア製図の基本【2】部屋の平面図		●	●	●
GI13	インテリアCAD応用【Vector works】	柴田映司	1	インテリア製図の基本【3】部屋の（立面図）展開図		●	●	●
			2	インテリア製図の基本【4】その他図面の紹介と役割		●	●	●
			1	VectorWorks2D物販店舗 躯体の基準線・柱・壁を入力する			●	●
			2	VectorWorks2D物販店舗 躯体の建具の入力			●	●
			3	VectorWorks2D物販店舗 躯体の梁・間仕切り壁の入力			●	●
			4	VectorWorks2D物販店舗 躯体の寸法の入力			●	●
			5	VectorWorks3D物販店舗 躯体の3D化			●	●
6	VectorWorks3D物販店舗 テクスチャと照明について			●	●			
7	roots			●	●			
GI07	VMD	石橋紀子	1	VMDの必要性とその力（1）				●
			2	VMDの必要性とその力（2）				●
			3	VMDの必要性とその力（3）				●
			4	店舗運営におけるVMDのポジション				●
			5	VMDの表現の流れ（1）				●
			6	VMDの表現の流れ（2）				●
			7	VMDの表現の流れ（3）				●
			8	回遊性の良い売場レイアウトの作り方				●
			9	商品陳列の基本				●
			10	陳列方法の種類とポイント				●
			11	棚割り設計（フェイスング）				●
			12	入店・再来店率を上げるV P企画とテクニック				●
			13	スタイリング基本構成とテクニック				●
			14	お客様に衝動買いを起こさせる色の力				●
			15	カラーコーディネート活用の活用				●
			16	買いたくなるPOPの作り方				●
			17	VMDの仕上げは「照明計画」				●
			18	ショップのVMD企画				●

▼ 映画・映像制作

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
MV02	編集基礎	吉田伊知郎	1	Premiere®基礎動作	●	●	●	●
			2	Premiere®の起動と読み込み	●	●	●	●
			3	カット・編集【1】	●	●	●	●
			4	カット・編集【2】	●	●	●	●
			5	場面変換	●	●	●	●
			6	エフェクト	●	●	●	●
			7	タイトルの使い方	●	●	●	●
			8	BGM	●	●	●	●
			9	まとめ これまでの手順を通して作成する	●	●	●	●
			10	データの書き出し	●	●	●	●
MV03	脚本基礎【I】 カタルシス・テーマ・プレマイズ・構成	笠木望	1	カタルシス1～なぜ多くの人を感動させるのか～	●	●	●	●
			2	カタルシス2～3つの作品の問題意識～	●	●	●	●
			3	カタルシス3～我々は何に感動するのか～	●	●	●	●
			4	テーマ【1】テーマはないとだめ？	●	●	●	●
			5	テーマ【2】テーマ=メッセージ	●	●	●	●
			6	テーマ【3】テーマは示すことでしか語れない	●	●	●	●
			7	テーマ【4】テーマの時代性1	●	●	●	●
			8	テーマ【5】テーマの時代性2	●	●	●	●
			9	プレマイズ【1】極限状況を作り出せ	●	●	●	●
			10	プレマイズ【2】極限状況に惹かれるのはなぜ	●	●	●	●
			11	プレマイズ【3】3作品のプレマイズ	●	●	●	●
			12	物語の構成要素【1】	●	●	●	●
			13	物語の構成要素【2】	●	●	●	●
			14	物語の構成要素【3】フック	●	●	●	●
			15	ログライン	●	●	●	●
			16	コンセプト	●	●	●	●
MV07	脚本基礎【II】 主人公・セントラルクエスチョン	笠木望	1	主人公【1】		●	●	●
			2	主人公【2】		●	●	●
			3	主人公【3】		●	●	●
			4	主人公【4】		●	●	●
			5	主人公【5】		●	●	●
			6	CQについて【1】		●	●	●
			7	CQについて【2】		●	●	●
			8	CQについて【3-1】		●	●	●
			9	CQについて【3-2】		●	●	●
			10	CQについて【3-3】		●	●	●
CG01	映像編集 AfterEffects【I】 基礎操作	山本健介	1	AfterEffects基本操作説明	●	●	●	●
			2	マスクアニメーション	●	●	●	●
			3	タイトルアニメーション	●	●	●	●
			4	モーションタイプ	●	●	●	●
			5	2Dアニメーション	●	●	●	●
			6	パーティクルエフェクト	●	●	●	●
			7	クオリティアップのためのエフェクトワーク	●	●	●	●
			8	クオリティアップのためのエフェクトワーク	●	●	●	●
			9	実写ベースでのコンポジット	●	●	●	●
			10	デモリール制作	●	●	●	●
CG02	映像編集 AfterEffects【II】 クオリティアップ	山本健介	1	オールドフィルム風加工		●	●	●
			2	HMD風加工		●	●	●
			3	アニメ風加工		●	●	●
			4	さらなる素材のクオリティアップ		●	●	●
			5	コンテムービーの制作		●	●	●
			6	エフェクト#1 火の粉 煙		●	●	●
			7	エフェクト#2 プラー		●	●	●
			8	時間のコントロール		●	●	●
			9	時間のコントロール		●	●	●
			10	撮影の処理		●	●	●

CG12	映像編集 AfterEffects 【Ⅲ】 応用	山本 健介	1	コンポジットの役割の確認			●	●
			2	キャラクターをなじませる			●	●
			3	キャラクターのイメージを作り込む			●	●
			4	環境を作る			●	●
			5	夜の環境を表現			●	●
			6	火災			●	●
			7	大火災			●	●
			8	大火災にキャラクター			●	●
			9	雨の中のキャラクター			●	●
			10	クオリティアップと視線誘導			●	●
MV08	動画撮影基礎	小野瀬 孝志	1	撮影準備	●	●	●	●
			2	動画サイズとフレームレート	●	●	●	●
			3	絞り (F値)	●	●	●	●
			4	シャッタースピード	●	●	●	●
			5	ISO	●	●	●	●
			6	ホワイトバランス	●	●	●	●
			7	ズームレンズと単焦点レンズ	●	●	●	●
			8	基本的なカメラワーク	●	●	●	●
			9	Roots	●	●	●	●
MO09	照明基礎	小野瀬 孝志	1	照明の種類		●	●	●
			2	タングステンライト		●	●	●
			3	デイライト		●	●	●
			4	フィルター		●	●	●
			5	3点照明		●	●	●

▼ サウンドクリエイター

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
SC01	音楽理論【I】基礎	山崎豪	1	必要な用語	●	●	●	●
			2	メジャースケール	●	●	●	●
			3	コード【1】	●	●	●	●
			4	コード【2】	●	●	●	●
			5	ダイアトニックコード	●	●	●	●
			6	ダイアトニックコードの機能	●	●	●	●
			7	II-V-I	●	●	●	●
			8	5度圏	●	●	●	●
			9	曲の分析【1】	●	●	●	●
			10	曲の分析【2】	●	●	●	●
			11	Secondary Dominant【1】	●	●	●	●
			12	Secondary Dominant【2】	●	●	●	●
SC04	音楽理論【II】応用	山崎豪	1	Avoid tone【1】		●	●	●
			2	Avoid tone【2】		●	●	●
			3	Avoid tone【3】		●	●	●
			4	Avoid tone【4】		●	●	●
			5	Related II【1】		●	●	●
			6	Related II【2】		●	●	●
			7	Modal Interchange【1】		●	●	●
			8	Modal Interchange【2】		●	●	●
			9	転調【1】		●	●	●
			10	転調【2】		●	●	●
SC02	DTMオペレーション【I】基礎	齊藤亮司	1	PCと周辺機器の準備	●	●	●	●
			2	ソフトの起動と概要説明	●	●	●	●
			3	声の録音と編集を体験	●	●	●	●
			4	ソフトシンセのセッティングと説明	●	●	●	●
			5	Drummerのテンポの設定	●	●	●	●
			6	楽器を録音してみよう	●	●	●	●
			7	トラックメイク【1】〈リズム打ち込み〉	●	●	●	●
			8	トラックメイク【2】〈アンサンブル打ち込み〉	●	●	●	●
			9	トラックメイク【3】〈vo打ち込み〉	●	●	●	●
SC05	DTMオペレーション【II】MIDI・オーディオ編集・MIX	齊藤亮司	1	MIDIについて			●	●
			2	MIDIの打ち込み			●	●
			3	MIDIの編集			●	●
			4	MIDIの操作 (MIDI FX)			●	●
			5	オーディオ編集【1】			●	●
			6	オーディオ編集【2】			●	●
			7	MIX【1】			●	●
			8	MIX【2】			●	●
			9	MIX【3】			●	●
			10	マスタリング			●	●
SC03	作曲・アレンジ実習	齊藤亮司	1	オーディオ編集		●	●	●
			2	MIDI編集		●	●	●
			3	MIX編集【1】		●	●	●
			4	MIX編集【2】		●	●	●
			5	Vo.MiXまでの書き出し		●	●	●
SC06	20世紀以降のポピュラー音楽史前編	川崎昭	1	ポピュラー音楽の歴史を学ぶ意義	●	●	●	●
			2	ポピュラー音楽を代表する二大アーティスト	●	●	●	●
			3	ポピュラー音楽 1960年代	●	●	●	●
			4	ポピュラー音楽1950年代【1】	●	●	●	●
			5	ポピュラー音楽1950年代【2】	●	●	●	●
			6	ポピュラー音楽1930年代～1940年代	●	●	●	●
			7	ポピュラー音楽1900年代～1920年代	●	●	●	●
			8	ポピュラー音楽 19世紀以前	●	●	●	●

GS03	DAW 【Protools1】 Protools基礎 操作	朝野 克彦	1	外付けHDDの使い方 (要：自己紹介)	●	●	●	●
			2	ProToolsの画面構成 (切り替えて使う)	●	●	●	●
			3	インポートオーディオ (音を出してみる)	●	●	●	●
			4	EDIT画面のコントローラー説明と操作	●	●	●	●
			5	クリップの実践操作	●	●	●	●
			6	AI/Fの接続	●	●	●	●
			7	Micを使った録音① (接続の方法)	●	●	●	●
			8	Micを使った録音② (パンチイン&プレイリスト)	●	●	●	●
			9	トリムとクロスフェード	●	●	●	●
			10	機材について	●	●	●	●
GS04	DAW 【Protools2】 Protoolsプラ グイン	朝野 克彦	1	プラグインについて① (プラグインとは?)		●	●	●
			2	プラグインについて② (2種類のプラグイン)		●	●	●
			3	プラグインについて③ (便利な使用方法)		●	●	●
			4	センドを用いたリバーブの掛け方		●	●	●
			5	ソフトシンセの鳴らし方		●	●	●
			6	バウンス		●	●	●
			7	トラブルシューティング		●	●	●
			8	Protools設定		●	●	●
			9	高度な編集①		●	●	●
			10	高度な編集②		●	●	●
GS07	DAW 【Cubase1】 Cubase基本 操作	大迫 杏子	1	Cubase基本操作① 音を出してみよう	●	●	●	●
			2	Cubase基本操作② オーディオトラック	●	●	●	●
			3	ドラム打ち込み	●	●	●	●
			4	MIDIノートの3要素 その他のタイプのトラック	●	●	●	●
			5	コードトラック	●	●	●	●
			6	ベースの打ち込み ピッチバンドの使用	●	●	●	●
			7	ピアノの打ち込み コントロールチェンジの使用	●	●	●	●
			8	ギターの打ち込み	●	●	●	●
			9	エフェクトをかけてみよう	●	●	●	●
			10	主なエフェクト	●	●	●	●
GS08	DAW 【Cubase2】 Cubase録音 とオーディオ編 集	大迫 杏子	1	オートメーション		●	●	●
			2	ストリングスの打ち込み		●	●	●
			3	ブラスの打ち込み		●	●	●
			4	サンプラーの使用		●	●	●
			5	録音①		●	●	●
			6	録音②		●	●	●
			7	高度なクオンタイズ・タイムワープ機能		●	●	●
			8	オーディオ編集① タイムスライス		●	●	●
			9	オーディオ編集② タイムストレッチ		●	●	●
			10	オーディオ編集③ VariAudio		●	●	●
GS09	DAW【ミキシン グ1】 ミキシングイコ ライザー・リバ ーブ・ディレイ	あさの かつひこ	1	ミックスの基礎知識	●	●	●	●
			2	ミックスにおける注意点	●	●	●	●
			3	バランス調整とレベルの管理	●	●	●	●
			4	イコライザー[1]～説明～	●	●	●	●
			5	イコライザー[2]～実践～	●	●	●	●
			6	イコライザー[3]～注意～	●	●	●	●
			7	リバーブ[1]～基本～	●	●	●	●
			8	リバーブ[2]～応用～	●	●	●	●
			9	ディレイ[1]～基本～	●	●	●	●
			10	ディレイ[2]～応用～	●	●	●	●
GS10	DAW【ミキシン グ2】 ミキシングコン プレッサー・ア ミュレーター	あさの かつひこ	1	エフェクトの組み合わせ (リバーブ&ディレイ)		●	●	●
			2	コンプレッサー[1]		●	●	●
			3	コンプレッサー[2]		●	●	●
			4	コンプレッサー[3]		●	●	●
			5	コンプレッサー[4]		●	●	●
			6	エフェクト処理の順番		●	●	●
			7	アンプシュミレーターによる音作り[1]～説明～		●	●	●
			8	アンプシュミレーターによる音作り[2]～実践～		●	●	●
			9	オートメーションの活用		●	●	●
			10	マキシマイザーと最終レベル		●	●	●

▼ フォトグラファー

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ 学
PG04	フォトグラファー 基礎	遠藤桂	1	カメラの基礎[1]	●	●	●	●
			2	カメラの基礎[2]	●	●	●	●
			3	Capture Oneの基礎	●	●	●	●
			4	商品撮影台のセッティング	●	●	●	●
			5	商品撮影1灯ライティング	●	●	●	●
			6	商品撮影2灯ライティング	●	●	●	●
			7	テザー撮影	●	●	●	●
			8	撮影基礎[1]	●	●	●	●
			9	撮影基礎[2]	●	●	●	●
			10	現像	●	●	●	●
PG05	スタジオライティ ング基礎	遠藤桂	1	スタジオプロ機材の説明①		●	●	●
			2	スタジオプロ機材の説明②		●	●	●
			3	スタジオプロ機材の説明③		●	●	●
			4	スタジオ製作①		●	●	●
			5	スタジオ製作②		●	●	●
			6	ライティング/光源		●	●	●
			7	ライティング/光質		●	●	●
			8	ライティング/ライトポジション		●	●	●
			9	ライティング/コントロール		●	●	●
			10	スタジオ基礎ライティングの完成		●	●	●
PG01	Illustrator® 基礎 【中本 淳子】	中本 淳子	1	Illustrator®導入		●	●	●
			2	図形を描く、色を変える		●	●	●
			3	図形の回転、拡大縮小と複製		●	●	●
			4	図形を一行に並べる		●	●	●
			5	図形を描画する		●	●	●
			6	線を描く		●	●	●
			7	ベジェ線でハートを描く		●	●	●
			8	文字を書く		●	●	●
			9	写真を配置する		●	●	●
			10	印刷物の作成【1】「名刺を作る」		●	●	●
			11	印刷物の作成【2】「案内状を作る」		●	●	●
			12	色の設定		●	●	●
			13	入稿（印刷）の準備		●	●	●
			14	紙の選び方		●	●	●
PG02	山本彩乃流 フォト入門	山本 彩乃	1	写真が紡ぐストーリー				●
			2	構図の取り方				●
			3	シャッタースピードの使い分け				●
			4	レンズの違い				●
			5	多重露光				●
PG03	写真概論	早川花	1	写真をとる状況	●	●	●	●
			2	世界写真史[1] 1839年以前～1900年	●	●	●	●
			3	世界写真史[2] 1900年～1930年	●	●	●	●
			4	世界写真史[3] 1930年～1950年	●	●	●	●
			5	世界写真史[4] 1950年～1989年・現在	●	●	●	●
			6	日本写真史[1] 写真の渡来～1945年	●	●	●	●
			7	日本写真史[2] 1945年～現在	●	●	●	●
PG06	"アフリカを撮り続 ける写真家 ヨシダ ナギの 表現への想いと覚 悟"	ヨシダナギ	1	nagi yoshida STORY	●	●	●	●
			2	Impression	●	●	●	●
			3	Troubles	●	●	●	●
			4	Q&A	●	●	●	●
			5	ROOTS&MIND	●	●	●	●

▼ ドローン

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
DR01	ドローン基礎	皆川正昭 株式会社 スカイロボッ ト	1	ドローンとは何か				●
			2	ドローンの種類、仕組み[1]				●
			3	ドローンの種類、仕組み[2]				●
			4	ドローン空撮機能について				●
			5	ドローンの活用				●
			6	知っておくべき法律（航空法）				●
			7	知っておくべき法律（その他規制、空港周辺の規制）				●
			8	飛行申請書の仕方				●

▼ Illustrator / Photoshop

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学	
MV01	Illustrator basic	勝田 眞黄	1	Mac立ち上げ		●	●	●	
			2	Illustrator®起動		●	●	●	
			3	楕円ツール[バンド]		●	●	●	
			4	バンドの体を描く		●	●	●	
			5	バンドの色変更		●	●	●	
			6	ブラシパレット草を描く		●	●	●	
			7	バンドの名前をつける		●	●	●	
			8	ペンツール直線・曲線を使ったイラスト		●	●	●	
			9	ペンツール【1】		●	●	●	
			10	ペンツール【2】		●	●	●	
			11	髪の毛・顔を描く		●	●	●	
			12	レースの襟を描く		●	●	●	
			13	パス上文字ツール		●	●	●	
			14	塗りブラシ・ブラシツール		●	●	●	
			15	レイヤーパレットの活用		●	●	●	
			16	塗りブラシ 消す・切断		●	●	●	
			17	塗りブラシ 面の切断		●	●	●	
			18	レイヤーの応用		●	●	●	
MV05		勝田 眞黄	1	MV05 フライヤー制 作_勝田眞 黄	STEP1 文字の入力 復習			●	●
			2		STEP2 ロゴマークを制作[1]			●	●
			3		STEP3 ロゴマークを制作[2]			●	●
			4		STEP4 ロゴマークを制作[3]			●	●
			5		STEP5 クリッピングマスク			●	●
			6		STEP6 ハガキを制作			●	●
			7		STEP7 ハガキに写真を配置			●	●
			8		STEP8 地図のトレース[1]			●	●
			9		STEP9 地図のトレース[2]			●	●
			10		STEP10 散布ブラシを制作			●	●
			11		STEP11 ハガキのレイアウト			●	●
GI08		石橋 紀子	1	GI08	Tシャツデザイン～レイアウト編～			●	●
			2	Tシャツデザイン～アイロンプリント実践編～			●	●	
			3	パッケージデザイン～レイアウト編～			●	●	
			4	パッケージデザイン～組み立て実践編～			●	●	
GG01		石橋 紀子	9	GG01	ロゴを作ってみよう【1】			●	●
			10	ロゴ制作_石橋紀子	ロゴを作ってみよう【2】			●	●

GI17	Illustrator advance	松本健志	5	GI17 写真加工フ ライヤー制作 _松本健志	フライヤー①プランニングと台紙（トリムマーク）作成			●	●	
			6		フライヤー②角版（丸版）画像のレイアウト			●	●	
			7		フライヤー③Photoshopで切り抜き処理			●	●	
			8		フライヤー④Photoshopで画像合成			●	●	
			9		フライヤー⑤文字をレイアウト			●	●	
10		フライヤー⑥入稿用データ			●	●				
GI11		勝田眞黄	勝田眞黄	1	GI11 名刺・ポス ター・POP制 作_勝田眞 黄	名刺を作成			●	●
				2		A2ポスターを作成			●	●
				3		POPを作成			●	●
				4		メニュー（リーフレット）を作成 [1]			●	●
	5			メニュー（リーフレット）を作成 [2]				●	●	
6	A5冊子を作成 [1]						●	●		
7	A5冊子を作成 [2]						●	●		
GW07	笠野佳美	笠野佳美	1	GW07 名刺・グリー ティングカード 制作_笠野 佳美	Illustratorで名刺を作ってみよう[1]			●	●	
			2		Illustratorで名刺を作ってみよう[2]			●	●	
			3		Illustratorで名刺を作ってみよう[3]			●	●	
			4		Photoshopで配置素材を作成			●	●	
			8		Illustratorでグリーティングカードを制作しよう[1]			●	●	
9			Illustratorでグリーティングカードを制作しよう[2]				●	●		
10	DTPとIllustratorとPhotoshopまとめ			●	●					
PG01	中本淳子	中本淳子	10	PG01 印刷の仕方 _中本淳子	印刷物の作成【1】「名刺を作る」			●	●	
			11		印刷物の作成【2】「案内状を作る」			●	●	
			12		色の設定			●	●	
			13		入稿（印刷）の準備			●	●	
14	紙の選び方			●	●					
MV04	Photoshop basic	勝田眞黄	勝田眞黄	MV04 ツール紹介 01_勝田眞 黄	1	Photoshopワークスペースの説明		●	●	
					2	Photoshopの特性[1]		●	●	
					3	Photoshopと特性[2]		●	●	
					4	選択ツール[1] 長方形		●	●	
					5	選択ツール[2] 楕円形		●	●	
					6	選択ツール[3] 自動選択・レイヤー		●	●	
					7	選択ツール[4] クイック選択・保存・プリント		●	●	
					8	選択ツール[5] マグネット・多角形		●	●	
					9	オリジナルブラシ制作[1]		●	●	
					10	オリジナルブラシ制作[2]		●	●	
					11	オリジナルパターン制作		●	●	
					12	境界線調整		●	●	
					13	色調補正 [1]		●	●	
					14	色調補正 [2]		●	●	
					15	消ゴム [1]		●	●	
					16	消ゴム [2]		●	●	
					17	画像補正 [1]		●	●	
					18	画像補正 [2]		●	●	
MV06	勝田眞黄	勝田眞黄	勝田眞黄	MV06 ツール紹介 02_勝田眞 黄	1	サイズの認識		●	●	
					2	レイヤーを使いこなす		●	●	
					3	クイックマスクによる切り抜き		●	●	
					4	選択範囲の保存 Illustratorに配置について		●	●	
					5	文字の入力		●	●	
					6	シェイブを描く		●	●	
					7	カスタムシェイブ		●	●	
					9	文字の変形[1]		●	●	
					10	文字の変形[2]		●	●	
					11	描画モードについて[1]		●	●	
					12	描画モードについて[2]		●	●	

MV06	Photoshop advance	MV06 広告制作_勝 田眞黄	13	MV06 広告制作_ 勝田眞黄	無地のソファに柄をつける				●	●
			14		ガラス瓶をテーブルに映り込ませる				●	●
			15		影を付ける				●	●
			16		ビルの看板に広告を入れ込む				●	●
IL01		IL01 2Dキャラク ター制作01_ 広瀬総士	IL01 2Dキャラク ター制作 01_広瀬総 士	2	【PCオペレーション】				●	●
				3	【キャラデザ制作手順：ラフ1】				●	●
				4	【迷い線を整える方法：初級】				●	●
				5	【線を綺麗に引くには：初級】				●	●
				6	【上達方法と模写について】				●	●
				7	【Shade陰とShadow影】				●	●
IL02		IL02 2Dキャラク ター制作02_ 広瀬総士	IL02 2Dキャラク ター制作 02_広瀬総 士	8	【配色に困ったら】				●	●
				9	【配色その2】				●	●
				10	【キャラの流行パーツ】				●	●
				4	【手の形を覚えよう】				●	●
				5	【髪の毛の描き方】				●	●
				7	【自己練習】				●	●
GG02	GG02 2Dキャラク ター制作_ドル バッキーヨウ コ	GG02 2Dキャラク ター制作_ド ルバッキーヨ ウコ	8	【仕上げ】				●	●	
			9	【環境光Ⅰ】				●	●	
			10	【環境光Ⅱ】				●	●	
			3	グリザイユ塗り				●	●	
			4	アニメ塗り1				●	●	
			5	アニメ塗り2				●	●	
GG11	GG11 アナログ表現 ツール紹介_ 濱田順教	GG11 アナログ表現 ツール紹介_ 濱田順教	6	エアブラシ塗り1				●	●	
			7	エアブラシ塗り2				●	●	
			8	水彩塗り				●	●	
			9	厚塗り				●	●	
			10	ドット塗り				●	●	
			2	絵作りの仕方。カスタムブラシの設定。				●	●	
GP16	GP16 ゲームツール制 作_石橋紀子	GP16 ゲームツール 制作_石橋 紀子	3	自然物を描こう～雲				●	●	
			4	自然物を描こう～木				●	●	
			5	自然物を描こう～草				●	●	
			6	自然物を描こう～岩				●	●	
			7	人工物を描こう～1				●	●	
			8	人工物を描こう～2				●	●	
9	空間を描こう				●	●				
10	作品の仕上げ方 まとめ				●	●				
GP16	GP16 ゲームツール制 作_石橋紀子	GP16 ゲームツール 制作_石橋 紀子	5	キャラを作ろう				●	●	
			6	gifアニメを作ろう				●	●	
			7	ボタンを作ろう【1】				●	●	
			8	ボタンを作ろう【2】				●	●	
9	ゲームの背景素材を作ってみよう				●	●				
10	ゲームのイメージ図を作ってみよう				●	●				

▼ 就職・独立フリーランス開業

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
FD41	フリーランスで仕事をする方法	加藤信之	1	オリエンテーション			●	●
			2	フリーランスと自営業の違い			●	●
			3	フリーランスで活躍するには？			●	●
			4	フリーランスでの開業準備			●	●
			5	フリーランスでの仕事の取り方			●	●
			6	フリーランスの契約書			●	●
			7	フリーランスの税金基礎知識			●	●
			8	飲食関連の店舗を出店する流れ			●	●
			9	飲食店を開業するための申請書関連			●	●
			10	服飾関連の店舗を出店する流れ			●	●
			11	商品輸入の仕組み			●	●
			12	服飾関連の店舗を出店する費用			●	●
			13	飲食関連の店舗を出店する費用			●	●
GI10	フリーランス仕事術 イラストレーター・ペインター編	Luise Ono & HIZGI	1	アート業界に入ったきっかけ	●	●	●	●
			2	どうやって仕事を得てきたのか？	●	●	●	●
			3	実際、仕事をしてみて大変だったこと、嬉しかったこと	●	●	●	●
			4	どのようにして、自分のアートが生まれたのか	●	●	●	●
			5	アートワークとクライアントワークの違い	●	●	●	●
			6	アートを仕事としている現在について	●	●	●	●
			7	これから、アーティストを目指す学生に向けて	●	●	●	●
FD43	Excel (表計算) 基礎	奥田貴男	1	Excelを始める前に	●	●	●	●
			2	最低限知っておきたい操作方法	●	●	●	●
			3	代表的な関数(SUM とIF)の使い方	●	●	●	●
			4	代表的な関数(CONCATENATEとCOUNT、COL	●	●	●	●
FD44	Excel (表計算) 応用	奥田貴男	1	関数～応用編～		●	●	●
			2	知っているのと差がつく便利機能		●	●	●
			3	Excel活用例～店舗の売り上げ計算～		●	●	●
			4	グラフの作り方		●	●	●
FD48	ピボットテーブルの活用法	奥田貴男	1	用語の説明			●	●
			2	ビジネスにおけるPVTの用途			●	●
			3	PVTの基本を理解しよう			●	●
			4	PVTの便利機能を理解しよう			●	●
			5	PVTの応用操作をマスターしよう			●	●
			6	リスト整理			●	●
			7	集計・加工の実践【1】			●	●
			8	集計・加工の実践【2】			●	●
FD45	パワーポイント (プレゼンテーションソフト) 基礎	奥田貴男	1	パワーポイントを始める前に		●	●	●
			2	ソフトの機能理解【1】 スライド、アウトライン、ノート		●	●	●
			3	ソフトの機能理解【2】 文字や図形の入力・編集		●	●	●
			4	ソフトの機能理解【3】 便利機能		●	●	●
			5	資料作成のポイント【1】 スライドを綺麗に見せるには		●	●	●
			6	資料作成のコツ【2】 グラフ選び		●	●	●
			7	資料作成のポイント【3】 資料全体仕上げ		●	●	●
			8	ケーススタディ 企画書を作成してみよう		●	●	●
FD49	就職活動	大井宗太郎	1	就職活動を知る		●	●	●
			2	就職の仕方と就職活動の流れ		●	●	●
			3	就職活動の最初にやるべきこと		●	●	●
			4	自己理解		●	●	●
			5	仕事理解		●	●	●
			6	キャリアビジョン		●	●	●
			7	企業理解		●	●	●
			8	インターン・アルバイト (啓発的経験)		●	●	●
			9	会社説明会・合同説明会		●	●	●
			10	企業の探し方		●	●	●
			11	身だしなみ・服装		●	●	●
			12	企業とのコンタクト方法とマナー		●	●	●
			13	履歴書・ES (エントリーシート) の書き方		●	●	●
			14	自己PR		●	●	●

		15	志望動機		●	●	●
		16	面接①		●	●	●
		17	面接②		●	●	●
		18	グループディスカッション		●	●	●
		19	就活の重要ポイント		●	●	●
		20	内定から入社まで		●	●	●
		21	高校生の就職活動のルール		●	●	●

【 問合せ先 】
 バンタンフリップチャンネル窓口
flipchannel@vantan.co.jp

