

[創造社学園が考える指導人材]

■ 熱意を持って学生に向き合う姿勢を期待しています。

- ◎ キャリア10年程度の若きクリエイター・デザイナー等の応募を特に求めます。
- ◎ 甘えを許さず、厳しさと丁寧さをもってメリハリある指導を良しとします。

■ 「自分自身ができること」と「教えること」は別物であることの認識が必要です。

- ◎ 「教える」ための工夫を指導者に求めます。
- ◎ 工夫とは、「実際の仕事」内容を学習向けに「翻訳」し、学生が体得・体感することで「気づき」と「定着」に結びつける課題とその指導を実行（ファシリテーション力）できることです。

■ 学校の教育活動をご理解いただき、学校全体で学生を育てようという志にご賛同いただけることを重視します。

- ◎ 個別の相談や会議等で学校と教員のコンセンサスづくりを絶えず行います。
- ◎ シラバス設計に関しても学校と相談・協議しながら学生にとってより良いカリキュラムを作成いただけるようにサポートいたします。

[区分1]

■ 教 員

本校学則で定める目的「専門職能を与え、社会に有用な人材を育成すること」を達成するため、学生に専門職能の指導をすることが担当業務です。

■ 求められる資質

(1) シラバス設計を楽しむことができる

学生を指導するための柱となる「シラバス設計」で、「これを教えよう」、「こうすれば分かり易いのではないか」など学生の側を向いた指導内容及び課題設定を考えていただける方を求めます。

(2) まめさ、丁寧さをもって学生と接することができる

学生が課題に取り組む場合、そのプロセスにおいて指導者のかかわり方で習熟度がまったく違ってきます。学生任せとせず絶えずかかわりを持ち、「良い」・「悪い」を判断し、的確且つ具体的（事例などの提示含め）に学生に伝達できる能力を求めます。

(3) 厳しく、節度を持って学生と向き合う

教員と学生の間でのメリハリが大切です。けっして甘やかさない、妥協させない。また、授業を受ける態度（挨拶、言葉遣い含め）もこれから社会にでていく学生には必要な要素です。節度・ケジメをもった学生指導を求めます。

■ 求められる経験値

- (1) 専門分野の実務経験 5 年以上、及び現在も現役

■ 分野別（募集人材）指導強化したいこと

(1) グラフィック分野

(広告、パッケージ、タイポグラフィ、CI、VI、編集、出版、コピー、CM)

- ◎ テーマ・メッセージなどをビジュアルへ落とし込めるグラフィック造形表現力（構成力）
- ◎ 制作に繋ぐための企画・立案力（コンセプト・コピー）
- ◎ デザイン評価できる眼（裏づけと根拠の明確性、審美性）

※特にグラフィック表現を中心に行っているデザイナーやアートディレクター経験者

(2) イラストレーション分野（広告イラスト、商品イラスト、リアルイラスト）

- ◎ イラストレーションをビジネス化（絵力、共感を生む個性）
- ◎ イラストを表現する画力（様々な表現）
- ◎ 媒体特性、商品特性による描き分けの表現力

※広告・媒体のイラスト、商品企画開発などを手がけた経験者

(3) キャラクター・コミック・アニメーション分野

(キャラ・コミック・アニメ描写表現、コマ表現、アニメ編集)

- ◎ 人体ポーズ、動作、心情、背景、シーン等を表す原画制作の画力
- ◎ ストーリーの流れ、登場人物等の心情の変化を演出するコマ表現の描写、構図の表現
- ◎ デジタルスキルの強化・・・PhotoShopによるキャラクター描写、アニメーション制作ソフト（CLIP STUDIO）を使っの編集技術

※アニメ・ゲーム制作会社での作画・デジタル編集制作、マンガ出版実績のある方歓迎

(4) WEB分野（サイト構築、Web制作技術、コーディング、WEBアプリ）

- ◎ 情報や目的の行為に応じたWEBの設計力
- ◎ UI,UX,コーディング技能
- ◎ ブラウザ（PC、携帯等）の特性によるページ制作（情報伝達・グラフィック）手法

※Webディレクター・コーダー経験者

(5) アプリ開発分野（アプリ・ゲームアプリ制作等）

- ◎ アプリ・ゲームアプリ開発に必要なプログラムの知識
- ◎ Objective-C、Xcode、C言語、java、javascript、PHP等を使いデジタルコンテンツの作成技能

※アプリの制作経験者

(6) インテリア・建築分野（住空間、商空間、室内環境、インテリア、造作家具）

- ◎ インテリアデザイン力（人や営みの問題を空間構築によって解決する力）
 - ◎ 人と空間のインターフェイスデザイン（インテリアエレメント、テクスチャー表現）
 - ◎ 建築設備、素材・建築部材、室内環境、構造の知識
- ※建築・インテリアプランナー・インテリアコーディネーター業務経験者

(7) ディスプレイ分野（販促・SP、展示・イベント、店舗、空間メディア、VMD）

- ◎ 五感へ訴える空間演出設計
 - ◎ イベント・舞台・空間演出に関する素材、構造知識
 - ◎ 空間におけるグラフィック表現、訴求力のあるビジュアル表現（サイン、パース）
- ※ディスプレイ業務経験者

(8) プロダクト分野（道具・用具・器具デザイン、素材、構造特性、メカニズム）

- ◎ 仮説構築し、概念形成していく力（価値創出力）
 - ◎ IoTに関連するシステム、材料・加工・構造・メカニズムの関係とその知識
 - ◎ 人と“もの”のインターフェイスデザイン（プロダクトエレメント、テクスチャー表現、GUI）
- ※メーカーデザイン部、プロダクトデザイン事務所にてプロダクトデザイナー経験者

(9) ビジネス・プレゼンテーション分野

- ◎ プレゼンテーション手法
- ◎ 作品の訴求に効果的なプレゼンテーション
- ◎ マーケティングやプロモーション等の職務従事者歓迎

(10) 情報セキュリティ、プログラム分野

- ◎ 情報アーキテクチャー（ネットワーク、応用技術者試験知識）
 - ◎ プログラム（PHP, Word Press）（Java/ Java Script）（Python）（C言語）
 - ◎ サーバー構築
 - ◎ ITTSレベル4の国家資格受験対策
- ※上記に係るメーカー、情報技術会社のプログラマー、SE等の経験者、国家資格取得者

[区分2]

■トレーナー

離職者を対象とした職業能力開発を目的とした職業訓練を指導する業務です。短期間の訓練にてDTPやWebなどの知識・制作技術を習得させ、職場にて指示された内容を正確なオペレーション技能で仕事ができる人材を育てることが目的です。「技術指導」だけでなく「就業への意識付け・就職活動への意欲向上」などを含めたクラス運営を行うことが重要な役割となります。

■求められる資質

- (1) 制作に必要なアプリケーションソフト操作技術に長けていること
ソフトの機能すべてを知っている必要はありませんが、DTPあるいはWEB制作で必要なソフトの操作スキルが備わっていることは必須です。
- (2) 受講者からの様々な質問に対し、的確にわかりやすく丁寧に指導できること
短い期間での技術習得となることから、丁寧なフォローを求められます。授業内容をこなすと言うだけでなく、技能の定着を図ることに努めていただきます。
- (3) 3ヶ月、4ヶ月の短期訓練にて指導効果をあげるため必要項目を絞り込み、技術指導に特化したクラス運営ができること

■ 分野別（募集人材）指導強化したいこと

- (1) DTP分野（DTP制作、組版、データ加工、印刷理論）
文字・写真等のデータ加工、印刷に必要な保存形式、データ入稿時の約束事などDTP業務に携わることができる技術と理論の定着。
※DTP業界で経験をつんだオペレーター、DTPエキスパート認証者、各種検定取得者歓迎、また、簡単なPCメンテナンスが可能な方も歓迎
- (2) Web分野（Web制作、コーディング、プログラミング）
写真データの扱い、制作ソフト操作方法、タグでのページレイアウトなどWeb制作に必要なオペレーションスキルの定着。
※Web業界で経験をつんだ現役デザイナー、プログラマー、各種検定取得者
- (3) デジタルコンテンツ分野（アニメーション制作、ムービー制作等）
ホームページや各種メディアで使用するデジタルコンテンツの作成技能を指導できる方。
※Web業界で経験をつんだ現役デザイナー、プログラマー、各種検定取得者歓迎

(4) アプリ開発・プログラム技能分野（アプリ制作）

◎ アプリ・ゲームアプリ開発に必要なプログラムの知識

◎ Objective-C、Xcode、C言語、java、javascript、PHP、WordPress等を使いデジタルコンテンツの作成技能

※実際にiPhoneアプリの制作経験者歓迎

[区分3]

■工房実習教員

学校法人創造社学園 創造社デザイン専門学校が設置する工房システムとして、「技術・技法・マテリアル」の体験から横断的な幅広い視点を持つ創造的能力を身につけさせる講座展開を行う教員です。

又、学生たちの求めに応じての技術サポートを行い、制作技術及びプレゼン能力向上を支援することが仕事です。

■求められる資質

積極的に学生支援の為の工房講座設定やInput『知る・感じる』とOutput『つくる・表現する』を体得させ、幅広い表現力を身につけさせる指導上の工夫、又、自主性・自発性を喚起させる情報の提供など様々な視点から学生支援を行う積極性が工房実習教員に求められます。

■ 分野別（募集人材）指導強化したいこと

【アナログ講座群】

(1) マテリアル系

画材・素材の特性知識、素材加工、扱い方を学ぶことにより、その素材感、テクスチャー感などの効果を理解させる。木材・アクリル樹脂・クラフト材、発砲材、粘土、布等

※上記、マテリアルを使っの業務や造形作家活動をしている方

(2) 加工系

組む、切る、削る、磨く、貼る、塗る、織るなどの加工技術を知ることにより表現の創造性を広げる。組み・成形加工系（木工、金工、樹脂）、表面加工系（塗装、縫製、ラミネート）、製本・成形系（製本、パッケージ成形）

※上記、加工や表現業務に携わっている方、造形作家活動をしている方

(3) 技法系

各種デザインの表現系の技法、より効果的に魅せる表現技術。

模型・パース製作系（建築モデル、絵画パース等）

立体イラスト系（粘土、発砲材、紙、ポリパテ）

写真撮影系、クラフト系（彫刻、竹工、木、染織、ペーパークラフト）

※上記の業務に携わっている方、造形作家活動をしている方、ハウスメーカーや建築事務所でのパーサーやモデラーの仕事をしていた方やデザイン事務所等で勤務されている方歓迎。

（４）描写系

描写系の訓練。描写力、画力を徹底して訓練する。

各種デッサン、スケッチの技法系、絵画表現系、アニメ・コミック画系

※特に、コミック、ゲームなどの原画に携わっている方歓迎

【デジタル講座群】

（１）ソフト特性系

ソフトの特性知識、扱い方などその特徴を理解。

ドロー・画像編集系（Illustrator、Photoshop）、CG系（Clip Studio）

動画編集系（Director、After Effects、Premiere）、編集系（InDesign）

3DCAD・作図系（Rhinoceros、VectorWorks）

Web制作系（Dreamweaver,その他）

※上記、ソフト使用して業務に携わっている方歓迎

（２）プレゼンテーション系

作品を効果的に魅せるデジタルによるプレゼンテーションツールの技法。

プレゼンテーション系（PowerPoint、Ipad用プレゼンソフト）シミュレーション系（シミュレーション使用ソフト、バーチャルプロダクトシミュレーションソフト）、建築ビジュアライゼーション系

※上記、ソフト使用して業務に携わっている方歓迎

（３）ドロー系

デジタルでの描写力（ドロー系・ペイント系）を徹底して訓練する。

※特に Photoshop によるキャラクター、CG イラスト、風景、シーンを制作に携わっている方

以上