

SYLLABUS



大阪市立デザイン教育研究所
令和6(2024)年度 2年

—目次—

令和6年度

2年 シラバス

<講義・演習科目>

No.	科目名	頁
1	アジアデザイン計画2	3
2	異文化理解2	4
3	インタラクションデザイン演習	5
4	英語表現3	6
5	コミュニケーションとアイデア	7
6	コンセプトワーク2	8
7	職業指導3	9
8	職業指導4	10
9	デザイン材料演習	11
10	デザインストラテジー	12
11	デザインにおけるアート思考演習1	13
12	デザインにおけるアート思考演習2	14
13	デザインフォーラム1	15
14	特別講義3	16
15	マルチメディア論	17
16	リビングデザイン演習	18
17	クラフトデザイン演習	19

<実習科目>

No.	科目名	頁
1	ArchiCAD実習	20
2	イベントマネジメント	21
3	WEB実習2	22
4	課題研究1(ビジュアル)	23
5	課題研究1(プロダクト)	24
6	課題研究1(スペース)	25
7	課題研究2(ビジュアル)	26
8	課題研究2(プロダクト)	27
9	課題研究2(スペース)	28
10	切削加工とデジタル積層造形	29
11	テキスタイルデザイン実習	30
12	版画実習2	31
13	プロジェクト3	32
14	プロジェクト4	33
15	ポートフォリオ制作2	34
16	ポートフォリオ制作4(WEB)	35
17	木育	36

2年	科目名	アジアデザイン計画2	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	前期
担当者		彭 筱琳	曜日・時限	木 (隔週) / 1-2限
授業概要		中国語会話の指導や表現力と共に、中国の文化、芸能、地理、歴史などを授業に取り入れ学習する。日常的、ビジネスに使われる文章の和訳、漢訳を通じて中国語を学習する。		
到達目標		①日常会話を中心に話す、聞く、答えるの3要素を身に付ける。②人前での自己紹介をはじめ、自己アピールを毅然とした態度で主張し、表現できる。③切紙でできた作品を中国語で紹介し、アピールできるようにする。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/11	中国語の音について復習する。日常会話、ビジネス挨拶の仕方を紹介する。	
	2			
2	3	4/25	文法、人称代名詞。否定文と疑問文の組み立てを学習する。	
	4			
3	5	5/16	文法、中国語の基本語順S+V+O 歌 当我们在一起	
	6			
4	7	5/30	文法、動詞と目的語の組み合わせ 方向を表す言葉	
	8			
5	9	6/13	買い物の会話、お金の言い方 切紙作品の漢訳	
	10			
6	11	6/27	日付け、曜日、時刻の認識と区別 切紙作品の発表練習	
	12			
7	13	7/18	1学期のまとめ 実用会話の練習	
	14			
8	15	9/12	切紙作品の発表	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		出席率70% 小テスト、口述		
備考		特になし		

2年	科目名	異文化理解2	単位数／授業形態	2 / 演習
			開講学期	前期
担当者		佐久間 新	曜日・時限	木 (隔週) / 1-2限
授業概要		<p>インドネシア語、インドネシアの文化、事情について理解を深めるとともに、異なる文化をもつ人々と積極的にコミュニケーションを図る。また、日本の事情や文化なども取り上げ、外国の事情や文化との相違点について考察する。具体的には次の内容を扱い、プロジェクト形式で進める。 (1)日常生活 (2)社会生活 (3)風俗習慣 (4)地理・歴史 (5)伝統文化 (6)科学技術 (7)その他デザインに関すること ※インドネシア文化のより深い理解のため、外部講師とともに授業を行うことがある。 ※2025年の大阪・関西万博も視野に入れながら取り組む。</p>		
到達目標		インドネシア語、インドネシアの伝統芸能を活用しながらオリジナルな表現を創作し、プレゼンテーションできるようにする。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/18	異文化を理解すること 異文化の人と協働すること	
	2			
2	3	5/9	ジャワの伝統文化について 工芸、料理	
	4			
3	5	5/23	インドネシアのポップカルチャーについて 映画、ポピュラー音楽、SNS	
	6			
4	7	6/6	ジャワの舞踊を学ぶ ※外部講師 伝統舞踊と創作舞踊	
	8			
5	9	6/20	ジャワのワヤンを学ぶ ※外部講師	
	10			
6	11	7/4	オリジナルのワヤン制作1、2	
	12			
7	13	8/29	オリジナルのワヤン制作3、プレゼンテーション	
	14			
8	15	9/12	ふりかえり	
履修の注意点 (履修登録の条件)		講義だけでなく、体を使った演習、グループワークなどを行う。		
学修成果の 評価方法		授業内でのレポート、グループワークへの関わり、グループワークのプレゼンテーションを評価する。		
備考		特になし		

2年	科目名	インタラクションデザイン演習	単位数／授業形態	1 / 演習	
			開講学期	夏期	
担当者		成見 風哉、塩崎 浩之	曜日・時限	- - / -	
授業概要		<p>アフターエフェクツは主に映画やテレビ番組の映像加工、CM制作、ゲーム、アニメ、Webなどのコンテンツ制作に広く利用されている。基本は2Dの映像加工ソフトであるが、3D空間も持っているため、2Dの映像だけでなく3Dのモデリングデータや、カメラ、ライトもその空間内に配置できるため2.5Dソフトなどと呼ばれることがある。</p> <p>本講座ではアフターエフェクツの基礎を習得することを主眼としているが、複数のソフトウェアを活用しながら、インタラクションデザインの基礎的事項を取り扱いたい。</p> <p>必要に応じて、Unity、Kinect for Windows、サウンドソフトAbleton等も紹介したい。</p>			
到達目標		アフターエフェクツの基礎的な操作ができる。			
No.	時 限 回 数	月日	授業計画		
1	1	7/29	授業概要説明 アフターエフェクツの事例紹介		
2	2	7/29	アフターエフェクツ実習 モーショングラフィックスとは アフターエフェクツを用いたアニメーション作品制作1		
3	3	7/29	アフターエフェクツを用いたアニメーション作品制作1		
4	4	7/29	"		
5	5	7/30	アフターエフェクツを用いたアニメーション作品制作2		
6	6	7/30	"		
7	7	7/30	"		
8	8	7/30	プレゼン		
9	9				
10	10				
11	11				
12	12				
13	13				
14	14				
15	15				
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし			
学修成果の 評価方法		平常点(授業へ取り組む態度を含む) 40% 実習課題 60%			
備考		特になし			

2年	科目名	英語表現3	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者		西田 一喜	曜日・時限	金 (毎週) / 1限
授業概要		<p>英語表現1と英語表現2を踏まえて本講義は企業の実務で使われる英語の知識をTOEICを通じて習得を行う。また、多くのデザイン企業で実践されているデザインの問題解決の手法についての習得も引き続き行うとともに、潜在する問題点を把握する。習得した知識や諸手法に関してはその理解だけにとどまらず、実際にこれらを活用する英語でのアクションラーニングを通じて、実践上のノウハウも合わせてマスターする。更に、デザインが様々な領域との関係を有することに着目し、デザイン固有の技法や思考方法に留まることなく、様々な領域で蓄積されてきた知見との融合を目指している。</p> <p>ALT教員の活用を積極的に行い、プロジェクトを通じて英語の基礎的な知識の解説や英語での文章作成能力・プレゼンテーション能力を高めるための指導や添削も行っていく。</p>		
到達目標		<p>本コース終了の時点でコースの内容を100%把握すれば、受講者は下記の目標に到達することができる。</p> <p>1.企業の実務で使われる英語の知識が身につく[知識、理解]。 2.ALTの添削を通じて、英語での文章作成能力、プレゼンテーション能力が向上する[思考・表現]。 3.情報の信憑性を判断した上で、問題の本質を解明する姿勢が身に付く[態度]。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/4	オリエンテーション - Conversation Practice	
2	2	10/11	TOEIC Part1 - Design Language in English	
3	3	10/18	TOEIC Part2 - Project 1 (Design an Object) Introduction	
4	4	10/25	TOEIC Part2 - Project 1 Work Day	
5	5	11/8	TOEIC Part3 - Project 1 Check in Day	
6	6	11/15	TOEIC Part3 - Project 1 Work Day	
7	7	11/29	TOEIC Part4 - Project 1 Presentations & Discussion	
8	8	12/6	TOEIC Part4 - Mini Project - Book Cover	
9	9	12/13	TOEIC Part4 - Mini Project - Book Cover	
10	10	12/20	TOEIC IP テスト	
11	11	1/10	TOEIC Part5 - "This year I want to" Worksheet and Final Project Introduction	
12	12	1/17	TOEIC Part6 - Final Project Work Day	
13	13	1/24	TOEIC Part6 - Final Project English Check in Day	
14	14	2/7	TOEIC Mini-test - Final Project Work Day	
15	15	2/14	TOEIC Part7 - Final Project Presentations & Discussions	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		<p>・授業への貢献 20% →積極的参加、発言回数、発言内容の適切性、クラスのよい雰囲気づくりへの貢献、議論の整理、課題などを総合して評価する。</p> <p>・期末TOEICテスト 30% →授業の最終回で行うTOEIC-miniテストで評価する。</p> <p>・レポート・プレゼンテーション 50% →レポートに関しては提出、提出されたレポートの品質、参考にした資料の適切性、文章力などを総合的に評価する。また、プレゼンテーションに関しては目的、シナリオ、話し方などで評価する。</p>		
備考		<p>英語表現1と2を履修済みまたは同等の学力があることが望ましい。</p> <p>授業の進行スピードが英語表現1と2に比べると早く、プロジェクトもあるので課題や読書量は多い可能性がある。計画的に課題や読書をし、講義に備えること。→事前に授業のことで相談がある場合は履修前に担当者に確認をすること。</p> <p>授業内容に関連した最新の事例が生じた場合にはシラバス記載のケースを最新の事例に置き換えることがある。</p>		

2年	科目名	<u>コミュニケーションとアイデア</u>	単位数/授業形態	4 / 講義
			開講学期	前期
担当者		中村 征士	曜日・時限	水 (隔週) / 1-2限
授業概要		<p>コミュニケーションの基礎を知り、人に自分の考え(アイデア)を伝える方法を学ぶ。現代社会における社会課題は多様化しており、創造性に溢れたアイデアが求められている。また、アイデアは思いついただけでは意味がなく、チーム内で共有して協力を仰いだり、課題を解決する対象に伝わらなくてはならない。そんなわけで、コミュニケーションはアイデアと同等かそれ以上に重要である。</p> <p>そこで、コミュニケーションの基礎知識を学ぶことから始まり、社会に出たときに直面する課題をケーススタディとして取り上げて学び、ミニワークの形式でアイデアを伝えるプロセスの演習を行う。それらを通じてコミュニケーションの作法を身に着け社会課題解決するためにアイデアをスムーズに形にできるようになることを目的とする。</p>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションとアイデアに関連する知識を習得し説明することができるようになる ・上記の知識を用いて、アイデアを創出し形にするプロセスを円滑に進められるようになる ・習得した知識や技術を実際のプロジェクトに活用して、実践できるようになる 		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/10	<コミュニケーション> オリエンテーション	
2	2	4/17	聞く技術「LISTEN」	
3	3	4/24	分かりやすい文章の書き方「PREP」	
4	4	5/8	論理的思考とは	
5	5	5/22	ユーモアを使いこなす	
6	6	5/29	インタビューの方法「外部講師」	
7	7	6/12	ファシリテーションの技術①	
8	8	6/19	ファシリテーションの技術②	
9	9	6/26	<アイデア> アイデアの作り方①	
10	10	7/3	アイデアの作り方②	
11	11	7/10	ストーリーの作り方「ピクサー式」	
12	12	7/17	企画書のフォーマット	
13	13	8/28	プロトタイプとは	
14	14	9/4	クリティカルシンキング①	
15	15	9/11	クリティカルシンキング②	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> ・授業への参加 60% ・授業中の課題の提出 40% 		
備考		特になし		

2年	科目名	コンセプトワーク2	単位数/授業形態	4 / 講義・演習
			開講学期	前期
担当者		坂本 雄吾	曜日・時限	水 (毎週) / 3-4限
授業概要		コンセプトワーク1を踏まえて、より広範囲に視野を広げ、現在の社会におけるデザインの課題や問題点を理解する。グラフィック分野では、ひとつのイメージを様々なメディアで展開する力(C.I、V.I、ブランドイメージ)、それを提示する力(イメージマップ制作)を習得する。プレゼンテーションスキル、ビジネスマナー、クライアントとの取材・打合せスキル、企画書の作り方、マーケティング基礎知識を学び、ビジネスパーソンとして、より自立した活動ができるようになる思考フレームづくりを目指す。		
到達目標		学生が、①より合理的なコンセプトの策定、②クライアントとの交渉・プレゼン、③クオリティの高い制作、が出来る力を身につける。就職活動やその後の社会で即戦力となる、ビジネスマナー、コミュニケーションスキル、マーケティング基礎知識を習得する。グラフィック面では、ブランドイメージを展開するノウハウを習得する。それにより、社会へ出る自信、向上意欲、哲学など、自己実現への基盤を作る。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/10	パクリとオリジナル	パクリとオリジナル / ミッション課題オリエンテーション
2	2	4/17	ブックカバーショートスピーチ	ブックカバーショートスピーチ / 展覧会課題オリエンテーション
3	3	4/24	C.Iとロゴとブランドイメージ	C.Iとロゴとブランドイメージ / ビジコミ① 敬語の基本
4	4	5/8	プレゼンの仕方	プレゼンの仕方/ ビジコミ② 第一印象を上げる
5	5	5/22	ストレス耐性とプレゼンロープレ	ビジコミ③ 話のマナー(6つのS)
6	6	5/29	取材・打合せの仕方/企画書の作り方	プレストとKJ法
7	7	6/12	マーケティングとは	マーケティングとは
8	8	6/19	デザイン失敗①	展覧会ラフ制作
9	9	6/26	イメージマップとフォトディレクション	展覧会ラフ制作
10	10	7/3	ビジコミ④ ポリコレと表現	展覧会ラフ制作
11	11	7/10	プレゼンの仕方②(原稿の書き方/スライドプレゼン)	展覧会ラフ制作
12	12	7/17	展覧会ポスター2種パネル貼り	展覧会ポスター2種パネル貼り
13	13	8/28	展覧会A4フライヤー制作	展覧会チケット制作
14	14	9/4	展覧会&ミッション課題のポートフォリオページ制作	
15	15	9/11	デザイン失敗② クイックリビュー(デザインとは) Q&A大会	
履修の注意点 (履修登録の条件)		1年で科目「コンセプトワーク1」を履修した者		
学修成果の 評価方法		授業態度(出席・遅刻率+授業内態度・居眠り等+積極的向上性)70% 実習課題(各種課題内容+締切達成率)30% ミッション課題と展覧会ポスターの2大課題を必須提出物とする。		
備考		特になし		

2年	科目名	職業指導3	単位数/授業形態	1 / 講義
			開講学期	前期
担当者		2年担当教員	曜日・時限	火 (隔週) / 3限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> ・各科目等横断的にデザイン専門分野の資質・能力を育むとともに、社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を身につける。 ・これまでのキャリアを振り返り、ビジネス領域におけるデザインの役割を理解し、ビジネスパーソンに必要とされる一般教養を学ぶ。 		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン業界のみならず社会において職業的に必要な基盤となるPDCAサイクルを活用し取り組むことができる。 ・各科目において習得した専門知識と技術に加え、ビジネス領域におけるデザインの役割を把握し、あらゆる状況でも落ち着いて対応できる。 		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/9	<ul style="list-style-type: none"> ・概要説明(スケジュール) ・キャリアプラン作成(振り返りから目標設定) 	
2	2	4/23	<ul style="list-style-type: none"> ・就職支援 ・校外学習(施設見学) ・個人面談 等 	
3	3	5/14		
4	4	5/28	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ別講演 ・キャリアプラン作成 	
5	5	6/11	<ul style="list-style-type: none"> ・「職業指導4」について 	
6	6	7/9		
7	7	8/27		
8	8	9/10		
9	9			
10	10			
11	11			
12	12			
13	13			
14	14			
15	15			
履修の注意点 (履修登録の条件)		<ul style="list-style-type: none"> ・必修科目 		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> ・レポート(報告書 等) ・授業への参加態度 等 		
備考		<ul style="list-style-type: none"> ・教材および校外学習に関わる費用は自己負担。(交通費 等) ・1年との合同授業を行うことがある。 		

2年	科目名	職業指導4	単位数/授業形態	1 / 講義
			開講学期	後期
担当者		2年担当教員	曜日・時限	金 (隔週) / 4限
授業概要		<p>・「職業指導3」から引き続き、各科目等横断的にデザイン専門分野の資質・能力を育むとともに、社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を身につける。</p> <p>・これまでのキャリアを振り返り、ビジネス領域におけるデザインの役割を理解し、ビジネスパーソンに必要とされる一般教養をさらに学ぶ。</p>		
到達目標		<p>・デザイン業界のみならず社会において職業的に必要な基盤となるPDCAサイクルを活用し取り組むことができる。</p> <p>・各科目において習得した専門知識と技術に加え、ビジネス領域におけるデザインの役割を把握し、あらゆる状況でも落ち着いて対応できる。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/4	<ul style="list-style-type: none"> ・概要説明(スケジュール) ・キャリアプラン作成(振り返りから目標設定の見直し) 	
2	2	10/18	<ul style="list-style-type: none"> ・就職支援 ・個人面談 	
3	3	11/8	<ul style="list-style-type: none"> ・各テーマ講演 等 	
4	4	11/29		
5	5	12/13		
6	6	1/10		
7	7	1/24		
8	8	2/14	<ul style="list-style-type: none"> ・キャリアプラン報告発表 	
9	9			
10	10			
11	11			
12	12			
13	13			
14	14			
15	15			
履修の注意点 (履修登録の条件)		<ul style="list-style-type: none"> ・必修科目 		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> ・レポート(報告書 等) ・授業への参加態度 等 		
備考		<ul style="list-style-type: none"> ・教材および校外学習に関わる費用は自己負担。(交通費 等) ・1年との合同授業を行うことがある。 		

2年	科目名	デザイン材料演習	単位数/授業形態	4 / 演習
			開講学期	前期
担当者		安岡 裕介	曜日・時限	水 (毎週) / 3-4限
授業概要		プロダクトデザインにおける材料・加工方法の選択肢の幅を広げることを目的とし、樹脂・木材・金属などに対する様々な加工を体験する。あわせて加工を意識した3Dモデリングの技術の習得を目指す。		
到達目標		3Dモデリング能力の向上。プロダクトに用いられる材料知識の獲得。プロダクトデザインプロセスの把握。試作品制作能力の向上。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/10	デザイン材料演習概要 プロダクトに用いる材料知識	
2	2	4/17	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)	
3	3	4/24	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)	
4	4	5/8	樹脂加工 3Dプリント (多色印刷)	
5	5	5/22	樹脂加工 3Dプリント (多色印刷)	
6	6	5/29	木材加工 CNC切削	
7	7	6/12	木材加工 CNC切削	
8	8	6/19	木材加工 CNC切削	
9	9	6/26	木材加工 CNC切削	
10	10	7/3	金属加工 レーザーエンゲイビング	
11	11	7/10	金属加工 レーザーエンゲイビング	
12	12	7/17	加工技術を生かしたプロダクト検討	
13	13	8/28	プロダクト自由加工	
14	14	9/4	プロダクト自由加工	
15	15	9/11	プロダクト発表 総括	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		習得した加工技術にてプロダクトデザインを行い、試作品完成・検証を最終目標とし、進捗段階に応じて評価する。		
備考		実際の加工を行います。イラストレーター FUSION360 のダウンロードをしておいてください。		

2年	科目名	デザインストラテジー	単位数／授業形態	4 / 講義
			開講学期	前期
担当者	松宮 宏	曜日・時限	月 (毎週) / 3-4限	
授業概要	<p>社会課題の解決策をデザインによって具現化する。 研究テーマ1:スキマモリプロジェクト2024~25の推進 研究テーマ2:ヘルプマークプロジェクトにおけるデザイン推進</p> <p>1.既定内容の理解 2.進行中デザイン作業の理解と新戦術の策定 3.コンセプトワーク 4.デザイン戦略、コミュニケーション戦略立案(グラフィックデザイン、広告、動画、SNS、サービスデザインなど) 5.実施 各種グラフィックデザイン、空間デザイン、SNS運営、ワークショップ企画と実施、プロダクトデザイン、物語の絵本化など</p> <p>連携企業と組織:JR西日本、東急電鉄、京王電鉄、横浜地下鉄、大阪メトロ、大阪公立大学文学研究科 自ら課題を見つけ、気づき、調べ、解決策につながる表現を示すことができる。</p>			
到達目標				
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/8	デザインストラテジー概論、マーケティング概論講座、プロジェクトとの関連性の理解	
2	2	4/15	プロジェクトスケジュール策定	
3	3	4/22	デザイン作業	
4	4	5/13	デザイン作業(午前実施・授業午前午後入れ替え)	
5	5	5/20	クライアントへのプレゼンテーション	
6	6	5/27	デザイン作業	
7	7	6/3	デザイン作業	
8	8	6/10	デザイン作業(午前実施・授業午前午後入れ替え)	
9	9	6/17	デザイン作業	
10	10	6/24	デザイン作業	
11	11	7/1	デザイン作業	
12	12	7/8	デザイン作業(午前実施・授業午前午後入れ替え)	
13	13	8/26	デザイン作業	
14	14	9/2	デザイン作業	
15	15	9/9	デザイン作業	
履修の注意点 (履修登録の条件)	なし			
学修成果の 評価方法	戦略理解から導き出した課題を、デザインによって解決する。企画と表現の質を総合評価する。			
備考	<p>3月末 前年度成果共有会 1.スキマモリプロジェクト2021~23の理解。(JR西日本) 2.数値解析におけるデザインの評価について(大阪公立大学心理学研究室) *15回の正規授業終了後、継続プロジェクトとなる。 *大阪公立大学心理学研究室との共同プロジェクトとして、デザインの成果を数値化して評価することを学習する。 *報告会を実施する。日時はクライアントと協議の上で決定していく。月次の進捗連絡会あり。</p>			

2年	科目名	デザインにおけるアート思考演習1	単位数／授業形態	2 / 演習
			開講学期	前期
担当者		中谷 圭	曜日・時限	土 (毎週) / 3限
授業概要		デザインにおいて重視される発想や感性、創造性を美術史から学ぶ。 表現における時事問題や美術作品を題材に、美術史的考察や、対話型鑑賞を行う。それらの分析を踏まえて、作家が作品を生み出す過程で用いる認知的活動を理解する。		
到達目標		・美術鑑賞の方法を理解する。特に、対話型鑑賞では他者とのコミュニケーションや、視覚情報の言語化をねらいとする。 ・作家が作品を生み出す過程で用いる認知的活動を理解する。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/13	授業説明・課題説明	
2	2	4/20	美術史概論①	
3	3	4/27	事例から考える	
4	4	5/11	事例から考える	
5	5	5/18	美術史概論②	
6	6	5/25	事例から考える	
7	7	6/1	事例から考える	
8	8	6/8	美術史概論③	
9	9	6/15	事例から考える	
10	10	6/22	事例から考える	
11	11	6/29	美術史概論④	
12	12	7/6	事例から考える	
13	13	7/13	事例から考える	
14	14	7/20	まとめ	
15	15	9/14	振り返り	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし。		
学修成果の 評価方法		出席(授業へ取り組む態度を含む) 課題		
備考		授業計画は受講人数や授業の進度によって変更する。		

2年	科目名	デザインにおけるアート思考演習2		単位数／授業形態	2 / 演習
				開講学期	後期
担当者		中谷 圭		曜日・時限	金 (毎週) / 2限
授業概要		デザインにおいて重視される発想や感性、創造性を美術史から学ぶ。表現における時事問題や美術作品を題材に、美術史的考察や、対話型鑑賞を行う。それらの分析を踏まえて、作家が作品を生み出す過程で用いる認知的活動を理解し、デザイン分野で活用する方法を模索する。			
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・美術鑑賞の方法を理解する。特に、対話型鑑賞では他者とのコミュニケーションや、視覚情報の言語化をねらいとする。 ・美術作品の美術史的考察や、対話型鑑賞を通して、批評的な視点を養う。 ・作家が作品を生み出す過程で用いる認知的活動を理解し、学生個人がデザイン分野での独自の活用を図る。 			
No.	時 限 回 数	月日	授業計画		
1	1	10/4	授業説明・課題説明		
2	2	10/11	美術史概論①		
3	3	10/18	事例から考える		
4	4	10/25	事例から考える		
5	5	11/8	美術史概論②		
6	6	11/15	事例から考える		
7	7	11/29	事例から考える		
8	8	12/6	美術史概論③		
9	9	12/13	事例から考える		
10	10	12/20	事例から考える		
11	11	1/10	美術史概論④		
12	12	1/17	事例から考える		
13	13	1/24	事例から考える		
14	14	2/7	まとめ		
15	15	2/14	振り返り		
履修の注意点 (履修登録の条件)		2年前期で科目「デザインにおけるアート思考演習1」を履修していることが望ましい。			
学修成果の 評価方法		出席(授業へ取り組む態度を含む) 課題			
備考		授業計画は受講人数や授業の進度によって変更する。			

2年	科目名	デザインフォーラム1	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者		美和 昇、Marianne Finneran	曜日・時限	月 (毎週) / 3限
授業概要		現代において環境問題・災害時の対応等、デザイナーとして何ができるかを討論しながら見いだしていくことにより思考・説明力を身につける。又、具体案を提案することを通して理解と表現力を身につける。		
到達目標		各自が志望する分野の中で論じることができ、第三者にわかりやすく表現、提案できる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/7	オリエンテーション デザインの実状	
2	2	10/21	デザインの実状	
3	3	10/28	デザインの実状	
4	4	11/11	デザインの実状	
5	5	11/18	デザインの実状	
6	6	11/25	デザインの実状	
7	7	12/2	デザインの実状	
8	8	12/9	アンケート形式により各自デザインについて質疑応答～テーマ設定の説明	
9	9	12/16	基本テーマ(環境問題・災害時対応)について講義～デザインよもやま話	
10	10	12/23	各自が志望する分野の中でテーマについて調査、提案(チェック、アドバイス)	
11	11	1/20	基本テーマの中で、各自の具体的テーマによるデザインワーク(進め方アドバイス)	
12	12	1/27	各自デザインワーク～内容チェック～デザインよもやま話	
13	13	2/3	最終プレゼンテーション(説明力～表現力等チェック)	
14	14	2/10	新しい進路に向けてデザインの考え方等、よもやま話及び総括	
15	15	2/17	ふりかえり	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		・レポート ・授業への参加態度 等		
備考		特になし		

2年	科目名	特別講義3	単位数／授業形態	2 / 講義
			開講学期	前後期
担当者		外部講師・本校教員	曜日・時限	木 (不定期) / 前期4限
授業概要		本講義では、デザイン分野に精通する経験豊かな識者および本校教員が、幅広いテーマで授業を行う。デザイン分野に留まらず、時代の要請に応じた授業も行う。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> 幅広いテーマの授業を通して多角的な視点を養う。 目的意識をもって主体的にデザイン活動ができる。 		
No.	時限回数	月日	授業計画	
1	1	4/11	記載した授業日程で、15回分の授業を行う。	
2	2	4/18		
3	3	4/25		
4	4	5/9		
5	5	5/16		
6	6	5/23		
7	7	5/30		
8	8	6/6		
9	9	6/13		
10	10	6/20		
11	11	6/27		
12	12	7/4		
13	13	7/18		
14	14	8/29		
15	15	9/12		
16	16	10/3		
17	17	10/17		
18	18	10/31		
19	19	11/7		
20	20	11/14		
21	21	11/21		
22	22	11/28		
23	23	12/5		
24	24	12/12		
25	25	12/19		
26	26	1/9		
27	27	1/16		
28	28	1/23		
29	29	2/6		
30	30	2/13		
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし。		
学修成果の 評価方法		出席(授業へ取り組む態度を含む) レポート課題等		
備考		・授業計画・日程は、外部講師の都合等により決定する。詳細は前期授業開始後に連絡する。		

2年	科目名	マルチメディア論	単位数/授業形態	2 / 講義・演習
			開講学期	後期
担当者		奥田 充一	曜日・時限	金 (毎週) / 3限
授業概要		<p>マルチメディア社会とその意味 メディア/マルチメディア/IT社会の仕組みの理解とマルチメディアの本当の意味を理解する。 人類が言葉というメディアの発明から現代のマルチメディア社会まで、メディアの革新が歴史に大きな影響を与え社会そのもの変革してきたかを知る。そしてデザインは産業デザイン時代から情報デザイン時代(industry2.0,3.0,から脱しindustry4.0 5.0)に向けて大きく変化しています。その変化の中から埋めれてきた新しいデザインの基本的考え方を学ぶ。また、コンピュータの発展とネットワークの発展の歴史を知り、アラン・ケイのいうメタメディア概念、AI、ブロックチェーンがこれからの時代をいかに変えていくかを概観する。 マルチメディアとデザイン(User Experience Designの意味と方法) そのうえで人が情報を理解するプロセスを認知科学的に理解し、情報を理解したりするメカニズムを新しいデザイン概念であるUser Experience Designについて理解を深める。</p>		
到達目標		<p>新しいメディアの発明が認知革命を起こし、人の価値観や規範を劇的に変化させてきた事を学び、いま人類はこれまでにない情報メディア革命の中にある事を学生一人一人が自覚し、新しい時代の在り方を考える力を付ける。 また情報メディアのメタメディア化(メディア革命)によりデザインを取り巻く環境が劇的に変化し、デザインの考え方やデザインの方法、デザインの対象が革命的に変化したことを理解する。そして人が情報を理解するプロセスを学び、User Experience Designの基本的な考え方を理解する。 User Interface Designの実習は特別講座にて充実させる。☒</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/4	メディア/マルチメディア/メタメディアとは何か?ネットワークの仕組みと社会について	
2	2	10/11	人類の歴史において新しいメディアの発明が与えたインパクトと文明	
3	3	10/18	デザイン活動の基準と良いデザインとは、デザインの多様性について	
4	4	10/25	デザインの多様性と価値創造のメカニズムとデザインの定義	
5	5	11/8	アップルコンピュータの歴史とUX designの発展/メタメディアの理解/スティーブ ジョブスの理想	
6	6	11/15	社会の価値構造の変化に伴う産業構造の変化とデザイン観念の変化(industry1.0~industry4.0)	
7	7	11/29	新しいネットワーク社会industry4.0の社会とデザイン	
8	8	12/6	人の心がいかに価値を感じるかを知りそのメカニズムを考える	
9	9	12/13	①人が情報を理解し、価値を感じる仕組み①認知科学、知覚心理学的視点	
10	10	12/20	②人が情報を理解し、価値を感じる仕組みと価値創造	
11	11	1/10	③著名なデザインの事例からみる「人が情報を理解し、価値を感じる仕組み」	
12	12	1/17	人が情報を理解するプロセスに基づいたアイデアの早出法(蜘蛛の巣法ワークショップ)	
13	13	1/24	蜘蛛の巣法アイデア開発ワークショップ(発表)	
14	14	2/7	User experience Designという考え方の発生とその背景User experience Designの概念	
15	15	2/14	UXDesignに関する様々な考え方・Human Centered Design/Universal Design/Inclusive Designの違いなどを再整理	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		①授業参加点(出席、授業中の発言、質問、など)を評価として重視 50% ②授業中出される課題の提出 25% ③期末に行うレポートにて理解度を評価 25%		
備考		情報をデザインするというテーマに興味がある方。 デザインについて分からなくなったり、迷いがある人は必ず受講してください。		

2年	科目名	リビングデザイン演習	単位数/授業形態	4 / 講義・演習
			開講学期	後期
担当者		宮本 昌彦	曜日・時限	月 (毎週) / 1-2限
授業概要		<p>北欧並みの豊かな都市生活をめざして学習します。トピックとして「あすなる夢建築 大阪府公共建築設計コンクール」を取り上げます。</p> <p>中間段階でのCAD演習とレポートによる【みきわめ】で合格のものが次のステップに進む。</p>		
到達目標		<p>1. ArchiCADによる空間設計力向上 2. コンペへのArchiCADを使用した応募</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/7	週末の別荘生活をライフスタイルに取り込むデザイナーの都市生活像	
2	2	10/21	現地調査	
3	3	10/28	課題理解	
4	4	11/11	ネット調査	
5	5	11/18	アイデアだし	
6	6	11/25	計画	
7	7	12/2	〃	
8	8	12/9	設計	
9	9	12/16	〃	
10	10	12/23	作品制作	
11	11	1/20	〃	
12	12	1/27	〃	
13	13	2/3	デ研展へ向けてのまとめ	
14	14	2/10	提出まとめ	
15	15	2/17	〃	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		評価は設計を80%、出席率を20%とする。		
備考		特になし		

2年	科目名	クラフトデザイン演習	単位数/授業形態	1 / 演習
			開講学期	夏期
担当者		工芸高等学校プロダクトデザイン科・塩崎 浩之・中谷 圭	曜日・時限	- - / -
授業概要		ステンドグラス制作等のプロダクトデザイン分野における演習科目。		
到達目標		・ステンドグラスの技法を用いた作品の制作等を経て、プロダクトデザインに関する技法への理解を深める。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	-	試作(ペンダントの制作)	
2	2	-	アイデアを考える 型紙を切る	
3	3	-	ガラスに型紙を置き、写す ガラスを切る	
4	4	-	ガラスを切る 形の修正	
5	5	-	ガラスを切る 形の修正	
6	6	-	ガラスにカッパテープを貼る	
7	7	-	はんだ付け	
8	8	-	ブラックパティナーを使って黒染め・仕上げ	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし。		
学修成果の 評価方法		出席(授業へ取り組む態度を含む) 課題		
備考		授業日程は未定。		

2年	科目名	ArchiCAD実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	夏期
担当者		宮本 昌彦	曜日・時限	- / - / -
授業概要		3Dモデリングにより建築が3次的に適切に表現出来る基礎と、ゲームやメタパース空間に展開するための必要な知識を習得する。		
到達目標		1. ArchiCADモデリングの基礎を身につける 2. 4K静止画を作成 3. 4K動画を作成 4. ゲーム空間、メタパース空間への展開を目指す		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	7/26 3-4限	ArchiCADモデリング基礎	
	2			
2	3	8/2 3-4限	静止画(パース)	
	4			
3	5	8/9 3-4限	4K動画(ウォークスルー)	
	6			
4	7	8/19 3-4限	静止画(パース)	
	8			
5	9	8/23 3-4限	動画(ウォークスルー)	
	10			
6	11	9/17 3-4限	応用	
	12			
7	13	9/20 3-4限	提出	
	14			
8	15	9/24 3限	補充	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		演習課題 70% 独自課題 30%		
備考		特になし		

2年	科目名	イベントマネジメント	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	後期
担当者		2年担当教員	曜日・時限	水 (毎週) / 3-4限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン活動を通して、プロジェクトに関する課題を発見し問題解決に向けた取組みを行い論理的思考力を身に付ける。 ・チームによる取組みは、個人が持つデザイン力で問題解決できる範囲を超える成果が得られることを学ぶ。 		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクト等において何が課題であるかを発見し、問題解決に向け論理的に取り組むことができる。 ・デザインチームの体制による組織への貢献を把握し、チームの結束力を高め取り組むことができる。 		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/2	・概要説明(スケジュール等)	
2	2	10/9	・各種プロジェクト等	
3	3	10/16	・各種プロジェクト等	
4	4	10/30	・各種プロジェクト等	
5	5	11/6	・各種プロジェクト等	
6	6	11/13	・各種プロジェクト等	
7	7	11/20	・各種プロジェクト等	
8	8	11/27	・「デ研展」等の準備	
9	9	12/4	・「デ研展」等の準備	
10	10	12/11	・「デ研展」等の準備	
11	11	12/18	・「デ研展」等の準備	
12	12	1/15	・「デ研展」等の準備	
13	13	1/22	・「デ研展」等の準備	
14	14	2/5	・各種プロジェクト等の報告及び振り返り(報告書作成等)	
15	15	2/12	・各種プロジェクト等の引継ぎ(振り返りから引継ぎ事項のまとめ)	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> ・課題研究に関するレポート ・作品(試作) ・授業への参加態度 		
備考		・科目「プロジェクト3」「プロジェクト4」と連携している		

2年	科目名	WEB実習2	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		山本 浩司	曜日・時限	金 (毎週) / 3-4限
授業概要		1年次にWeb制作の基本、CSSの基本について学び、グループでサイトをつくるころまでは進みましたが、それらのレベルをより掘り下げ、専用ソフト(Dreamweaver)を使用したサイト制作を学びます。		
到達目標		個人でサイトを作ることができるレベルにまで引き上げる。 HTML、CSSのしくみを理解している。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/14	Web基礎の復習	
2	2	4/21	Dreamweaverを使ったコーディング1	
3	3	5/12	Dreamweaverを使ったコーディング2	
4	4	5/19	Dreamweaverを使ったコーディング3	
5	5	5/26	Dreamweaverを使ったコーディング4	
6	6	6/2	課題制作【見極め】	
7	7	6/9	Photoshopを使ったWebデザイン1	
8	8	6/16	Photoshopを使ったWebデザイン2	
9	9	6/23	Java Scriptを使った表現1	
10	10	6/30	Java Scriptを使った表現2	
11	11	7/7	課題制作(スケジュール+企画)	
12	12	7/14	課題制作(デザイン)	
13	13	7/21	課題制作(コーディング)	
14	14	8/25	課題制作(コーディング)	
15	15	9/1	講評会	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		実習課題を評価する。 中間段階での実習課題の評価による【見極め】で合格のものが次のステップに進む。		
備考		特になし		

2年	科目名	課題研究1(ビジュアル)	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		塩崎浩之	曜日・時限	木 (毎週) / 3限
授業概要		各自が設定した卒業研究テーマについて探求を深める。 研究テーマとしては、ビジュアルデザイン、映像、地域のアートマネジメント等の領域を想定している。 研究は調査、分析、仮説、プロトタイプ、検証を有機的に組み合わせながら、主体的に進めていく。		
到達目標		1. 研究テーマの目標達成(問題解決)に向けて、自らの考えを論ずることができる。 2. 研究テーマの目標達成(問題解決)のための技能を身につけ、主体的に実践できる。 3. 研究内容を報告書にまとめ、他者にプレゼンテーションすることができる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/11	授業概要の説明・授業計画	
2	2	4/18	個別ガイダンス	
3	3	4/25	〃	
4	4	5/9	各自の調査分析と個別中間チェック(1)	
5	5	5/16	〃	
6	6	5/23	〃	
7	7	5/30	〃	
8	8	6/6	各自の調査分析と個別中間チェック(2)	
9	9	6/13	〃	
10	10	6/20	〃	
11	11	6/27	〃	
12	12	7/4	各自の発表資料づくりと個別中間チェック(3)	
13	13	7/18	〃	
14	14	8/29	〃	
15	15	9/12	中間プレゼン	
履修の注意点 (履修登録の条件)		・連携する科目として2年後期において「課題研究2(ビジュアルデザイン)」を履修すること。		
学修成果の 評価方法		・課題研究に関するレポートと展示ボード ・プレゼンテーション 作品(試作) ・授業への参加態度		
備考		・研究成果の発表としてデザイン教育研究所展(1月開催)において最終プレゼンテーションを行う。(研究テーマは「課題研究2」への継続が求められる。) ・科目の性質上、イベントに参加したりするために休日、夏期に探究活動をしなければならないこともある。 ・関連科目として、After Effects等のアニメーションを取り扱う「インタラクションデザイン実習」(2年		

2年	科目名	課題研究1(プロダクト)	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		坂根 修	曜日・時限	木 (毎週) / 3限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> ・プロダクトデザインに関する卒業研究と位置付け、特定のテーマについて研究を行う。 ・専門分野における課題を見出し解決に向け、主体的かつ計画的に実験的研究および理論的研究・設計、試作等に取り組む。 ・課題研究への取組を発表する。 		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・自ら課題を設定し問題解決に向け、計画的に調査・研究・設計を進め論ずることができる。(知識) ・問題解決(研究テーマ)に向け主体的に考え実践できる。(態度) ・問題解決(研究テーマ)のための技能を習得する。(技能) 		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/11	授業概要の説明・授業計画	
2	2	4/18	調査・研究	
3	3	4/25	研究テーマの概要提出	
4	4	5/9	研究テーマのヒアリング ブラッシュアップ	
5	5	5/16	調査・研究・設計	
6	6	5/23	調査・研究・設計	
7	7	5/30	研究・設計	
8	8	6/6	研究・設計	
9	9	6/13	中間発表	
10	10	6/20	制作	
11	11	6/27	制作	
12	12	7/4	制作・展示準備	
13	13	7/18	制作・展示準備	
14	14	8/29	中間発表	
15	15	9/12	各研究テーマレポート提出	
履修の注意点 (履修登録の条件)		・連携する科目として2年後期において「課題研究2(プロダクト)」を履修すること。		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> ・課題研究に関するレポートと展示ボード ・プレゼンテーション ・作品(試作) ・授業への参加態度 		
備考		・研究成果の発表としてデザイン教育研究所展(1月開催)において最終プレゼンテーションを行う。		

2年	科目名	課題研究1(スペース)	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		宮本 昌彦	曜日・時限	木 (毎週) / 3限
授業概要		<p>学生はゼミに所属しゼミの各指導教員の指導のもとにゼミの専門分野における特定テーマについて研究を行う。</p> <p>内容には実験的研究、理論的研究、設計と試作等がある。</p> <p>設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標として、自主性・積極性をもって、自ら主体的に各自のテーマに取り組む。</p> <p>1. 商業空間のビジュアル化を進める図面・モデル制作。さらにテーマごとに「CMF図」または「設備図」に制作。</p> <p>2. 学校のホームページをもとにレスポンスデザインを探求。PC・パッド・スマホの3種類に適応させる。</p> <p>3. 子供のデザイン教育活動を通じて「視認性」・「ルールの理解」・「動画と静止画の理解の差」を実験で確かめる。</p>		
到達目標		<p>1. 研究テーマの目標達成に向けて、自らの考えを論理的に構築する。</p> <p>2. 研究テーマの目標達成のための技能を身につけ主体的に実践する。</p> <p>3. 研究内容を報告書にまとめ発表会でプレゼンテーションする。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/11	概要説明	
2	2	4/18	テーマの決定	
3	3	4/25	研究計画の立案	
4	4	5/9	研究計画の実施・データの解析	
5	5	5/16	"	
6	6	5/23	"	
7	7	5/30	"	
8	8	6/6	"	
9	9	6/13	"	
10	10	6/20	研究のまとめ(仮)・報告書の作成(仮)	
11	11	6/27	"	
12	12	7/4	"	
13	13	7/18	中間発表会	
14	14	8/29	研究のまとめ・報告書の作成	
15	15	9/12	"	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		<p>1. 研究テーマの目標達成に向けて、自らの考えを論理的に構築する。15%</p> <p>2. 研究テーマの目標達成のための技能を身につけ主体的に実践する。15%</p> <p>3. 研究内容を報告書にまとめ発表会でプレゼンテーションする。15%</p> <p>4. 出席状況 55%</p>		
備考		空間的な課題を持つことが条件 研究発表会(デ研展)		

2年	科目名	課題研究2(ビジュアル)	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		塩崎浩之	曜日・時限	火 (毎週) / 3限
授業概要		各自が設定した卒業研究テーマについて探求を深める。 研究テーマとしては、ビジュアルデザイン、映像、地域のアートマネジメント等の領域を想定している。 研究は調査、分析、仮説、プロトタイプ、検証を有機的に組み合わせながら、主体的に進めていく。		
到達目標		1. 研究テーマの目標達成(問題解決)に向けて、自らの考えを論ずることができる。 2. 研究テーマの目標達成(問題解決)のための技能を身につけ、主体的に実践できる。 3. 研究内容を報告書にまとめ、他者にプレゼンテーションすることができる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/8	中間プレゼンの振り返り	
2	2	10/15	"	
3	3	10/22	"	
4	4	10/29	各自の発表資料づくりと個別中間チェック(4)	
5	5	11/5	"	
6	6	11/12	"	
7	7	11/19	"	
8	8	11/26	各自の発表資料づくりと個別中間チェック(5)	
9	9	12/10	"	
10	10	12/17	"	
11	11	12/24	"	
12	12	1/14	各自の発表資料づくりと個別中間チェック(6)	
13	13	1/21	"	
14	14	1/28	最終プレゼン	
15	15	2/18	最終プレゼンの振り返り	
履修の注意点 (履修登録の条件)		・連携する科目として2年前期において「課題研究1(ビジュアルデザイン)」を履修しておくこと。 ・「ビジュアルデザイン」以外の「課題研究1」履修者は前担当教員との協議が必要。		
学修成果の 評価方法		・課題研究に関するレポートと展示ボード ・プレゼンテーション ・作品(試作) ・授業への参加態度		
備考		・研究成果の発表としてデザイン教育研究所展(1月開催)において最終プレゼンテーションを行う。 ・科目の性質上、イベントに参加したりするために休日、夏期に探究活動をしなければならないこともある。		

2年	科目名	課題研究2(プロダクト)	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		坂根 修	曜日・時限	火 (毎週) / 3限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> ・「課題研究1(プロダクト)」から継続して研究テーマに取り組む。 ・「課題研究1」におけるプロダクトに関わる課題解決に向けた、主体的かつ計画的な実験的研究および理論的研究・設計、試作等の取組みを引き続き行う。 ・課題研究への取組を発表する。 		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・自ら課題を設定し問題解決に向け、計画的に調査・研究・設計を進め論ずることができる。(知識) ・問題解決(研究テーマ)に向け主体的に考え実践できる。(態度) ・問題解決(研究テーマ)のための技能を習得する。(技能) 		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/8	授業概要の説明・授業計画	
2	2	10/15	研究の課題整理	
3	3	10/22	研究の課題整理および計画提出	
4	4	10/29	研究内容および研究計画のヒアリング ブラッシュアップ	
5	5	11/5	研究・設計	
6	6	11/12	研究・設計	
7	7	11/19	制作	
8	8	11/26	制作	
9	9	12/10	中間発表	
10	10	12/17	制作	
11	11	12/24	制作	
12	12	1/14	制作・展示準備	
13	13	1/21	制作・展示準備	
14	14	1/28	中間発表(公開プレゼンリハーサル)	
15	15	2/18	研究テーマに関するレポートおよび展示ボード提出	
履修の注意点 (履修登録の条件)		・連携する科目として2年前期に「課題研究1(プロダクト)」を履修していること。		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> ・課題研究に関するレポートと展示ボード ・プレゼンテーション ・作品(試作) ・授業への参加態度 		
備考		・研究成果の発表としてデザイン教育研究所展(1月開催)において最終プレゼンテーションを行う。		

2年	科目名	課題研究2(スペース)	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		宮本 昌彦	曜日・時限	火 (毎週) / 3限
授業概要		<p>学生はゼミに所属しゼミの各指導教員の指導のもとにゼミの専門分野における特定テーマについて研究を行う。</p> <p>内容には実験的研究、理論的研究、設計と試作等がある。</p> <p>設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標として、自主性・積極性をもって、自ら主体的に課題研究1で取り組んだ各自のテーマを探求する。</p> <p>研究成果は報告書にまとめて提出し、他学生や教職員の前での発表も行う。</p>		
到達目標		<p>1. 研究テーマの目標達成に向けて、自らの考えを論理的に構築する。</p> <p>2. 研究テーマの目標達成のための技能を身につけ主体的に実践する。</p> <p>3. 研究内容を報告書にまとめ発表会でプレゼンテーションする。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/8	テーマの調整	
2	2	10/15	研究計画の立案	
3	3	10/22	研究計画の実施・データの解析	
4	4	10/29	〃	
5	5	11/5	〃	
6	6	11/12	〃	
7	7	11/19	〃	
8	8	11/26	〃	
9	9	12/10	〃	
10	10	12/17	研究のまとめ(仮)・報告書の作成(仮)	
11	11	12/24	〃	
12	12	1/14	〃	
13	13	1/21	デ研展向けまとめ	
14	14	1/28	研究のまとめ・報告書の作成	
15	15	2/18	〃	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		<p>1. 研究テーマの目標達成に向けて、自らの考えを論理的に構築する。15%</p> <p>2. 研究テーマの目標達成のための技能を身につけ主体的に実践する。15%</p> <p>3. 研究内容を報告書にまとめ発表会でプレゼンテーションする。15%</p> <p>4. 出席状況 55%</p>		
備考		空間的な課題を持つことが条件 研究発表会(デ研展)		

2年	科目名	切削加工とデジタル積層造形	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	後期
担当者		安岡 裕介	曜日・時限	水 (毎週) / 1-2限
授業概要		3Dモデルの切削用データ作成・CNC切削機の使用方の習得と、積層式3Dプリンターと光造形式3Dプリンターによる3Dプリントのノウハウの習得を目指し、製造プロセスを意識したプロダクトデザインの感覚を身につける。		
到達目標		試作品の切削・3Dプリントのプロセスの理解。自分自身で試作品を0から完成させる事ができるようにする。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/2	3Dプリンター活用(プリント用データ作成)	
2	2	10/9	3Dプリンター活用(プリント用データ作成)	
3	3	10/16	3Dプリンター活用(複数パーツ)	
4	4	10/30	3Dプリンター活用(複数パーツ)	
5	5	11/6	CNC切削機活用(切削データ作成)	
6	6	11/13	CNC切削機活用(切削データ作成)	
7	7	11/20	CNC切削機活用(切削データ作成)	
8	8	11/27	3Dプリンター活用(光造形プリンター)	
9	9	12/4	3Dプリンター活用(光造形プリンター)	
10	10	12/11	3Dプリンター活用(光造形プリンター)	
11	11	12/18	加工技術を生かしたプロダクト検討	
12	12	1/15	プロダクト自由加工	
13	13	1/22	プロダクト自由加工	
14	14	2/5	プロダクト自由加工	
15	15	2/12	プロダクト発表 総括	
履修の注意点 (履修登録の条件)		実際の加工を行います。イラストレーター FUSION360 のダウンロードをしておいてください。前期「デザイン材料演習」と合わせて履修をおすすめします。		
学修成果の 評価方法		習得した加工技術にてプロダクトデザインを行い、試作品完成・検証を最終目標とし、進捗段階に応じて評価する。		
備考		特になし		

2年	科目名	テキスタイルデザイン実習	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		坂根 修	曜日・時限	金 (毎週) / 3-4限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> ・専門的な知識を総合的に学び、手描きタッチならではのプリント柄の魅力を体験し、他のデザイン分野に応用発展させる力を身につける。 ・フォトタッチ等を活用して仕上げる(パターン模様の企画・制作)までの知識・技能を習得する。 ・外部イベントの企画および制作に取組み、販売の促進につながる柄作りについて学ぶ。 		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・テキスタイルデザインに関する専門的な知識を、ほかのデザイン分野に応用発展できる。 ・フォトタッチ等を活用してテキスタイルとして仕上げるができる。 ・ハンドメイド市場および著作権問題等について把握できる。 		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/12	概要説明 外部のコンテスト・イベント等への出品説明	
2	2	4/19	応募作品制作	
3	3	4/26	中間発表・応募作品仕上げ	
4	4	5/10	テキスタイルデザイン基礎	
5	5	5/17	イベント企画・調査研究	
6	6	5/24	イベント企画・計画	
7	7	5/31	イベント企画・計画発表	
8	8	6/7	オリジナルデザイン制作	
9	9	6/21	オリジナルデザイン制作	
10	10	6/28	中間プレゼン オリジナルデザイン等の中間発表	
11	11	7/12	オリジナルデザイン制作	
12	12	7/19	オリジナルデザイン制作	
13	13	夏季休業中	オリジナルデザイン制作	
14	14	8/30	作品の仕上げ・展示準備	
15	15	9/13	最終プレゼン オリジナルデザイン等の最終発表	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		・企画レポート ・作品 ・授業への参加態度		
備考		<ul style="list-style-type: none"> ・年度によって外部団体が主催するのコンテストおよびイベントへの出品は変更がある。 ・夏季休業中に実習授業がある。 		

2年	科目名	版画実習2		単位数/授業形態	2 / 実習
				開講学期	前期
担当者		丸尾 紘美		曜日・時限	土 (毎週) / 1-2限
授業概要		日本のデザイン史において版画による印刷術の発展が数多くの出版物などを生み出した。この科目ではそれら版画の中でも木版画などの技術を学ぶ。必要に応じて地域資源活用・素材集め、紙漉きなどのため現地に出向く。科目の性質上、別の時間枠や休日、夏期等に探究活動をする場合がある。また、進路に合わせて作品制作、学校行事などに合わせた調査、準備活動をする場合がある。			
到達目標		第1課題「木版画」などの作品制作:創作版画制作の技術や表現(自画・自刻・自摺)を身に付けることができる。 第2課題「学外展示、学内展示」などの準備:展示にむけての作品の額装や、それに準ずる装丁方法などを身に付けることができる。			
No.	時 限 回 数	月日	授業計画		
1	1	4/13	第1課題 版画作品制作 ①自画制作		
2	2	4/20	〃 ※紙漉き実習(校外学習)		
3	3	4/27	〃		
4	4	5/11	〃 ※鑑賞研究(校外学習)		
5	5	5/18	〃		
6	6	5/25	第1課題 版画作品制作 ②自刻制作		
7	7	6/1	〃		
8	8	6/8	〃		
9	9	6/15	〃		
10	10	6/22	第1課題 版画作品制作 ③自摺制作		
11	11	6/29	〃		
12	12	7/6	〃		
13	13	7/13	〃		
14	14	7/20	第2課題「学外展示」「学内展示」に向けての準備など		
15	15	9/14	〃		
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし			
学修成果の 評価方法		出席、実習課題、レポート、授業への参加態度等			
備考		特になし			

2年	科目名	プロジェクト3	単位数/授業形態	4 / 実習
			開講学期	前期
担当者		2年担当教員	曜日・時限	火/金 (毎週) / 1-2限
授業概要		<p>・各種プロジェクト等において、個人およびデザインチームとして活動することの意義を理解し、プロジェクト等に関する課題を発見し問題解決に向けた取組みを行い論理的思考力を身に付ける。 ・デザインチームによる取組みは、個人が持つデザイン力で問題解決できる範囲を超える成果が得られることを学ぶ。</p>		
到達目標		<p>・依頼されたプロジェクト等において何が課題であるかを発見し、問題解決に向け論理的に取組むことができる。 ・デザインチームの体制による組織への貢献を把握し、チームの結束力を高め取組むことができる。</p>		
No.	時 限 回 数	月日 〈火曜〉〈金曜〉	授業計画	
1	1-2	4/9	・概要説明(スケジュール等)	
2	3-4	4/12	・各種プロジェクトの作業 ※デ研PJ計画発表(4月末)の準備含む	
3	5-6	4/16	・各種プロジェクトの作業 ※デ研PJ計画発表(4月末)の準備含む	
4	7-8	4/19	・各種プロジェクトの作業 ※デ研PJ計画発表(4月末)の準備含む	
5	9-10	4/23	・各種プロジェクトの作業 ※デ研PJ計画発表(4月末)の準備含む	
6	11-12	4/26	・各種プロジェクトの作業 ※デ研PJ計画発表(4月末)の準備含む	
7	13-14	5/7	・各種プロジェクトの作業	
8	15-16	5/10	・各種プロジェクトの作業	
9	17-18	5/14	・各種プロジェクトの作業	
10	19-20	5/17	・各種プロジェクトの作業	
11	21-22	5/21	・各種プロジェクトの作業(プロジェクトによっては中間プレゼン等の準備)	
12	23-24	5/24	・各種プロジェクトの作業(プロジェクトによっては中間プレゼン等の準備)	
13	25-26	5/28	・各種プロジェクトの作業(プロジェクトによっては中間プレゼン等の準備)	
14	27-28	5/31	・各種プロジェクトの作業(プロジェクトによっては中間プレゼン等の準備)	
15	29-30	6/4	・各種プロジェクトの作業(プロジェクトによっては中間プレゼン等の準備)・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
16	31-32	6/7	・各種プロジェクトの作業(プロジェクトによっては中間プレゼン等の準備)・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
17	33-34	6/11	・各種プロジェクトの作業(プロジェクトによっては中間プレゼン等の準備)・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
18	35-36	6/21	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
19	37-38	6/25	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
20	39-40	6/28	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
21	41-42	7/9	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
22	43-44	7/12	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
23	45-46	7/16	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
24	47-48	7/19	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
25	49-50	8/27	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
26	51-52	8/30	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
27	53-54	9/3	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
28	55-56	9/10	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
29	57-58	9/13	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
履修の注意点 (履修登録の条件)		・連携する科目として2年後期に「プロジェクト4」を履修すること。		
学修成果の 評価方法		<p>・プロジェクト等に関するレポートと展示ボード ・プレゼンテーション ・作品 ・授業への参加態度</p>		
備考		<p>・科目「プロジェクト1」「プロジェクト2」「プロジェクト4」と連携している。 ・各種プロジェクト等は「デ研PJ計画発表(4月)」「デ研PJ中間発表(9月)」「デ研展(1月)」において発表(展示)する。</p>		

2年	科目名	プロジェクト4	単位数/授業形態	4 / 実習
			開講学期	後期
担当者		2年担当教員	曜日・時限	火・木 (毎週) / 1-2限
授業概要		<p>・各種プロジェクト等において、個人およびデザインチームとして活動することの意義を理解し、プロジェクト等に関する課題を発見し問題解決に向けた取組みを行い論理的思考力を身に付ける。 ・デザインチームによる取組みは、個人が持つデザイン力で問題解決できる範囲を超える成果が得られることを学ぶ。</p>		
到達目標		<p>・依頼されたプロジェクト等において何が課題であるかを発見し、問題解決に向け論理的に取組むことができる。 ・デザインチームの体制による組織への貢献を把握し、チームの結束力を高め取組むことができる。</p>		
No.	時 限 回 数	月日 〈火曜〉〈木曜〉	授業計画	
1	1-2	10/3	・概要説明(スケジュール等)・各種プロジェクトの進捗報告・新規プロジェクトの説明	
2	3-4	10/8	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
3	5-6	10/15	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
4	7-8	10/17	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
5	9-10	10/22	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
6	11-12	10/29	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
7	13-14	10/31	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
8	15-16	11/5	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
9	17-18	11/7	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
10	19-20	11/12	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
11	21-22	11/14	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
12	23-24	11/19	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
13	25-26	11/21	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
14	27-28	11/26	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
15	29-30	11/28	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
16	31-32	12/5	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
17	33-34	12/10	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
18	35-36	12/12	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
19	37-38	12/17	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
20	39-40	12/19	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
21	41-42	12/24	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
22	43-44	1/9	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
23	45-46	1/14	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
24	47-48	1/16	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
25	49-50	1/21	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
26	51-52	1/23	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
27	53-54	1/28	・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
28	55-56	2/6	・各種プロジェクト(デ研展含む)に関する報告発表および振り返り	
29	57-58	2/13	・各種プロジェクト(デ研展含む)に関する報告書作成	
30	59-60	2/18	・各種プロジェクト(デ研展含む)引継ぎ	
履修の注意点 (履修登録の条件)		・連携する科目として2年前期に「プロジェクト3」を履修していること。		
学修成果の 評価方法		<p>・プロジェクト等に関するレポートと展示ボード ・プレゼンテーション ・作品 ・授業への参加態度</p>		
備考		<p>・科目「プロジェクト1」「プロジェクト2」「プロジェクト3」と連携している。 ・各種プロジェクト等は「デ研PJ計画発表(4月)」「デ研PJ中間発表(9月)」「デ研展(1月)」において発表(展示)する。</p>		

2年	科目名	ポートフォリオ制作2	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		宮本昌彦・阿部研二・志水 良・山崎晴司	曜日・時限	月 (毎週) / 1-2限
授業概要		ポートフォリオを完成させる。 3度の指導会でプレゼンテーションし、指導を受ける。 第1回指導会をみきわめとする。		
到達目標		1. ポートフォリオを完成させる。 2. 3度の指導会でプレゼンテーションし、指導を受けたことを作品に反映する。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/8	イントロダクション (企業研究・ページネーション・例示)	
2	2	4/15	制作	
3	3	4/22	〃	
4	4	5/13	第1回指導会(午後開催・授業午前午後入れ替え)	
5	5	5/20	制作	
6	6	5/27	〃	
7	7	6/3	〃	
8	8	6/10	第2回指導会(午後開催・授業午前午後入れ替え)	
9	9	6/17	制作	
10	10	6/24	〃	
11	11	7/1	〃	
12	12	7/8	第3回指導会(午後開催・授業午前午後入れ替え)	
13	13	8/26	制作	
14	14	9/2	最終提出・プレゼンテーション	
15	15	9/9	プレゼンテーション	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		最終結果を60%、4回の採点会の評価を40%とする。		
備考		特になし		

2年	科目名	ポートフォリオ制作4(WEB)	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	夏期
担当者		山本 浩司	曜日・時限	- / - / -
授業概要		【Web制作】 WEB実習1、Web実習2では学びきれなかったWeb制作の技術や知識はもちろん、仕事の現場を意識した内容を考えていきます。 課題では新しいwebサービスの提案書を作成してもらいます。		
到達目標		デザインは仕事全体の流れの中のごく一部であることを理解する 提案する内容にコスト意識を持つことができる プレゼンテーションのテクニックを身につける		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	7/26 1-2限	デザイン・制作の流れについて	
2	2		ヒアリング	
3	3	8/2 1-2限	サイトマップおよび構成図(ワイヤーフレーム)の作成	
4	4			
5	5	8/9 1-2限	ワイヤーフレームをからデザインを起こす	
6	6			
7	7	8/19 1-2限	パーツのデザイン 【課題】バナーデザイン	
8	8			
9	9	8/23 1-2限	企業サイト分析・他社との比較 【課題】企業サイト分析	
10	10			
11	11	9/17 1-2限	お金のハナシ	
12	12		プレゼンテーションの方法について	
13	13	9/20 1-2限	提案書の作成 【課題】webサービスを考える	
14	14			
15	15	9/24 1限	プレゼンテーション	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		実習課題・授業の参加姿勢		
備考		特になし		

2年	科目名	木育	単位数／授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		坂根 修	曜日・時限	土 (毎週) / 4限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> ・木とふれあい、木と学び、木と生きることについて主体的に考え、木と人との関わりについて学ぶとともに木の文化を深く理解することによって、自然と共存への意識を高める。 ・全国の木育をはじめとする木材利用の普及啓発に関する事例から、木に触れる体験や木工ワークショップ等を通じた活動の意義を学び、イベントの企画力を身につけ、「木づかい」への理解を深める。 		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・日常生活をデザインしていくうえで木と人との関わり、木の文化について論じることができる。 ・科目「プロジェクト」等におけるデザイン活動に応用できる。 ・木材加工工具の操作および加工について説明できる。 		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/13	概要説明・事例説明	
2	2	4/20	調査研究、テーマ・コンセプト設定	
3	3	4/27	調査研究、企画・設計	
4	4	5/11	調査研究発表、ブラッシュアップ、企画・設計	
5	5	5/18	設計	
6	6	5/25	木材加工の概要説明	
7	7	6/1	作品制作(木工系鋸、ボード等)	
8	8	6/8	作品制作(木工系鋸、ボード等)	
9	9	6/15	作品制作(木工系鋸、ボード等)	
10	10	6/22	作品制作(木工系鋸、ボード等)	
11	11	6/29	作品制作(木工系鋸、ボード等)	
12	12	7/6	作品制作(木工系鋸、ボード等)	
13	13	7/13	作品制作(木工ヤスリ掛け、ボード、調査資料の整理等)	
14	14	7/20 80分授業	最終プレゼン準備(関係資料の確認、リハーサル等)	
15	15	9/14	最終プレゼンテーション(企画発表) 展示準備	
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> ・調査研究およびグループ企画に関するレポートと展示ボード ・プレゼンテーション ・成果物 ・授業への参加態度 		
備考		<ul style="list-style-type: none"> ・実習授業のため作業に適した服の着用 ・調査研究では現地取材(校外学習)を計画中 		