

# SYLLABUS



大阪市立デザイン教育研究所  
令和6(2024)年度 1年

—目次—

1年 シラバス

<講義・演習科目>

No.	科目名	頁
1	異文化理解1	3
2	英語表現1	4
3	英語表現2	5
4	夏期プロジェクト	6
5	カラー&MUD演習	7
6	カラー・まちづくり・インクルーション(カラー)	8
7	カラー・まちづくり・インクルーション(まち)	9
8	カラー・まちづくり・インクルーション(インクル)	10
9	コンセプトワーク1	11
10	コンピュータリテラシー	12
11	キャリアデザイン1	13
12	キャリアデザイン2	14
13	セラミックデザイン演習	15
14	造形文化研究	16
15	特別講義1	17
16	トレンド	18
17	モダンデザイン論1	19

<実習科目>

No.	科目名	頁
1	イラレ・フォトショ実習	20
2	InDesign実習	21
3	WEB実習 基礎	22
4	カーデザイン実習	23
5	紙素材と構造実習	24
6	グラフィックデザイン実習	25
7	クリエイティブディレクション	26
8	クレイモデル制作	27
9	コンシューマエレクトロニクス(CE)実習	28
10	照明制作実習	29
11	ショッププロデュース1	30
12	ショッププロデュース2	31
13	素描	32
14	ソーシャルメディア実習	33
15	タイポグラフィ実習	34
16	陶芸実習	35
17	版画実習	36
18	VMD1[企画デザイン]	37
19	プレミア&DTM実習	38
20	プロジェクト1	39
21	プロジェクト2	40
22	ポートフォリオフォト	41
23	ライノセラス実習 基礎	42
24	立体思考	43

1年	科目名	異文化理解1	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	後期
担当者		佐久間 新	曜日・時限	月 (隔週) / 3-4限
授業概要		<p>あらかじめ準備された状況でインドネシア語を使うのではなく、実際に外国人に直面したときどう対処すればよいかを学ぶ。インドネシアの伝統だけでなく、同時代に生きるグローバル社会としてインドネシアの文化や芸術を学ぶ。さらに、インドネシア語を使って日本や大阪の文化、習慣を紹介できるようにすることを目標とする。インドネシア人とのプロジェクト学習を可能にする基礎を作り、クリエイターとして必要なインドネシア語能力の基礎を身につける。</p> <p>※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。</p> <p>※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		<p>基礎文法を理解する。語彙を増やすとともに、自動翻訳機を使いこなして簡単なコミュニケーションができるようにする。異文化をヒントに、オリジナル性のある創作ができるようにする。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/7	授業概要 グローバル社会における多様性について	
	2			
2	3	10/28 (80分授業)	インドネシアについて調べる1、2 インターネットを活用して・本やインタビューを通じて	
	4			
3	5	11/18	インドネシアの地域を調べる インドネシアの歌を歌う	
	6			
4	7	12/2	バティックについて学ぶ ※外部講師 バティックを着る・バティックを描く	
	8			
5	9	12/16	ジャワの舞踊を学ぶ 舞踊と美術の関連を探る	
	10			
6	11	1/20	ジャワの音楽を学ぶ ※外部講師 楽器で演奏する・歌を歌う	
	12			
7	13	2/3	オリジナルケチャ制作とプレゼンテーション	
	14			
8	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		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		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。		

1年	科目名	英語表現1	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	前期
担当者		西田一喜・Marianne Finneran	曜日・時限	月 (毎週) / 2限
授業概要		<p>本講義では企業の実務で使われる英語の基礎的な知識をTOEICの基礎であるTOEIC Bridgeのリスニングの部分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基礎的な習得も行う。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理解を深める。</p> <p>ALT教員の活用を行い、帯活動でスピーキング能力を高める練習を行う。また、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%理解すれば、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基礎的な知識が身につく、英文を聞くことができる[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. 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	4/8	オリエンテーション	
2	2	4/15	Listening Part1、Introducing First Project - About Me	
3	3	4/22	Listening Part 1、About Me Project - Work Day	
4	4	5/13	Listening Part 1、About me Project - English Check/Work Day	
5	5	5/20	Listening Part 2、About me Project - Presentation	
6	6	5/27	Listening Part 2、Making English Manga	
7	7	6/3	Listening Part 2、Introducing Ad Project	
8	8	6/10	Listening Part3、Ad Project - Design Vocabulary Introduction	
9	9	6/17	Listening Part 3、Ad Project - Work Day	
10	10	6/24	Listening Part3、Ad Project - English and Design Check In	
11	11	7/1	Listening Part 4、Ad Project - Presentations	
12	12	7/8	Listening Part 4、My Poster - Project Introduction & Work Day	
13	13	8/26	Listening Part 4、My Poster - Work Day	
14	14	9/2	TOEIC Bridge Mini test	
15	15	9/9	Listening Part4、My Poster- Sharing & Discussion	
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、授業内の課題などを総合して評価する。  ・期末TOEICテスト 30%  →授業の最終回で行うミニTOEICテストで評価する。  ・レポート(作品)・プレゼンテーション 50%  →レポート(作品)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		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。		

1年	科目名	英語表現2	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者		西田一喜・Marianne Finneran	曜日・時限	月 (毎週) / 2限
授業概要		<p>英語表現1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の基礎であるTOEIC Bridgeを通じてリーディングの習得を行う。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。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。</p> <p>ALT教員の活用を行い、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。同時に、就職活動や進学に向けてGRE (Graduate Record Examination)のQuantative Reasoning(数学的能力)を活用していく。</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基礎的な知識が身につく、英文が読めるようになる[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. 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	10/7	オリエンテーション, Mini Project - English Comic	
2	2	10/21	Reading Part1 - Translation Project - Introduction	
3	3	10/28	Reading Part1 - Translation Project - Useful Vocabulary and Work Day	
4	4	11/11	Reading Part1 - Translation Project - English Check In	
5	5	11/18	Reading Part1 - Translation Project - Work Day	
6	6	11/25	Reading Part2 - Translation Project - Due Date	
7	7	12/2	Reading Part2 - Mini Project - My Holiday	
8	8	12/9	Reading Part2 - Mini Project - My Holiday	
9	9	12/16	Reading Part2 - 2025 Resolutions Worksheet	
10	10	12/23	TOEIC Bridge IP テスト	
11	11	1/20	Reading Part3 - Zine Project "Welcome to Earth"	
12	12	1/27	Reading Part3 - Zine Project Work Day	
13	13	2/3	Reading Part1 ~3の復習 - Zine Project Work Day and English Check	
14	14	2/10	TOEIC Bridge Mini-test - Zine Project Final Work Day	
15	15	2/17	GREの基礎 (Quantative Reasoning) - Zine Project Sharing Day	
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、授業内の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ミニTOEIC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		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。		

1年	科目名	夏期プロジェクト	単位数／授業形態	1 / 演習
			開講学期	夏期
担当者		1年担当教員	曜日・時限	- / - / -
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・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り組むことができる。</li> <li>・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。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	8/5~8	概要説明(スケジュール等)	
2	2		プロジェクトの活動	
3	3		プロジェクトの活動	
4	4		プロジェクトの活動	
5	5		プロジェクトの活動	
6	6		プロジェクトの活動	
7	7		プロジェクトの活動	
8	8		プロジェクトの活動	
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		<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト等に関するレポートと展示ボード</li> <li>・プレゼンテーション ・作品</li> <li>・授業への参加態度</li> </ul>		
備考		特になし		

1年	科目名	カラー&MUD演習	単位数/授業形態	2 / 講義・演習
			開講学期	夏期
担当者		浦久保 康裕	曜日・時限	- - / -
授業概要		<p>「ユニバーサルデザイン」は、すべての人が利用しやすい製品、環境、サービスを設計するための考え方です。高齢者、障がい者、外国人、子どもなどのさまざまな人々が、同じように利用できるようにすることを目的としています。</p> <p>この考え方を情報伝達分野(メディア)に適用したものが「メディア・ユニバーサルデザイン(MUD)」で、色、文字、かたちなどの情報をできるだけ多くの人々が理解しやすいように配慮することを目的としています。当授業ではMUDの基本的な考え方から具体的な配慮手法、テクニックなどを教えると共に全日本印刷工業組合連合会主催のMUDデザインコンペに応募する制作実習を行います。また、全授業終了後に「MUDアドバイザー検定」を受験していただきます。</p>		
到達目標		MUDに対応したデザインに必要な基本アイテム「カラー(色の配色)」「レイアウト(構図配置)」「文字の選択や組版」の知識や技術、そしてデザインの力で問題解決する思考力や企画力が身につきます。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	8/2 1-2限	自己紹介・ユニバーサルデザイン・障がい者・高齢者の特徴	
	2		世の中の不自由を考えてみよう	
2	3	8/5 1-2限	MUDとは?	
	4		受賞作検証・コンペ応募作のコンセプト案	
3	5	8/9 1-2限	印刷について	
	6		後加工について	
4	7	8/19 2限	MUD講義・文字・組版	
5	8	8/20 2限	コンセプト案発表&チェック	
6	9	8/21 1-2限	制作実習	
	10		制作実習	
7	11	8/23 1-2限	制作実習	
	12		制作実習	
8	13	9/24 1-2限	応募作品チェック&修正	
	14		応募作品チェック&修正	
9	15	9/25 2限	応募作品チェック&修正	
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		MUDデザインコンペ出展作品の制作および、MUDに対する理解力を測「MUDアドバイザー検定」試験		
備考		「MUDアドバイザー検定」を受験する場合、受験料が必要。		

1年	科目名	カラー・まちづくり・インクルージョン (カラー)	単位数/授業形態	4 / 演習
			開講学期	前期
担当者		北川 めぐみ	曜日・時限	月 - / 3-4限
授業概要		<p>①CMFデザインの存在価値を学ぶ  (色・素材・仕上げ)をテーマに、様々なサーフェイスに触れ、素材に対する興味、追及できる感覚を育てる。  CMF 3つの要素がデザインに付加価値を与えられること。  人の心を動かし豊かにする、感情や記憶に訴えかけるデザインにつながっていることを学ぶ。  ②CMFをデザインに取り入れる方法・そのプロセスを体験する  各自コンセプト⇒CMFを取り入れたものづくり⇒プレゼン体験。</p>		
到達目標		<p>デザインに欠かすことのできない「CMF」デザインの存在/重要性を認識する。  日常で「色・素材・仕上げ」サーフェイスに興味を持ち、様々な分野のデザインにCMFを意識したモノづくりができるようになる。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/15	「CMF」とは何か？ 素材を見る、触れる、感じる	
2	2	5/13	心理/機能を秘めたカラーデザイン (各自好きな気になる素材持参。なぜその素材に魅力を感じるか発表する)	
3	3	6/3	演習(各自2回目でセレクトした素材を活用してデザインする) パーソナルカラー 似合う色⇔好きな色 色に慣れ親しむ	
4	4	6/17	演習(各自2回目でセレクトした素材を活用してデザインする) 事例紹介 CMFデザインがどのような場面で活躍しているか	
5	5	7/1	発表・評価	
6	6			
7	7			
8	8			
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		<p>色・素材・サーフェイスを応用して作編を制作発表する。  ・素材選びができていないか ・コンセプトが成立しているか ・選定した素材とコンセプトはうまくリンクしているか ・資料デザイン/構成 ・プレゼンがしっかり伝わるか ・色/素材/サーフェイスに興味を持てたか</p>		
備考		この授業は、「カラー・まちづくり・インクルージョン」の各5回、計15回の授業で講義演習4単位となる。		

1年	科目名	カラー・まちづくり・インクルージョン (まちづくり)		単位数/授業形態	4 / 演習
				開講学期	前期
担当者		平川 隆啓		曜日・時限	月 ー / 3-4限
授業概要		これからプロジェクトや社会に関わっていく中で、コミュニティや地域などの緩やかなつながりを捉え、デザインしていく意味や役割を、演習を通じて学んでいく。 学生プロジェクトや地域のプロジェクト、あるいはプロジェクトにいたるプロセス(きっかけ)の事例を学びながら、自分たち自身がアクションを起こしていくことを目指す。座学だけでは得られない多様な関わりの中での発見を重視し、身近な地域や社会の動きに参加していく感覚や感性を磨き、対話しながらデザインしていく基礎的なスキル(ワークショップ、ファシリテーション等)を身につけていく。 また、実際に地域の人と学生との関わる場面をつくり、対話しながら幅広くまちづくりを考えてみる機会としていく。			
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループやチームで対話・コミュニケーションし、一人ひとりの参加を意識しながら、思考・表現をまとめていくファシリテーションができる。</li> <li>・多様な人と向き合い、コミュニティや地域、社会の中からデザインのヒントやキッカケを自ら見つけていく。</li> <li>・学生や地域の具体的な事例に触れることで、自らプロジェクトを起こすモチベーションを上げる。</li> </ul>			
No.	時 限 回 数	月日	授業計画		
1	1	4/22	まちづくりとデザインとは…自分とまちとの関係や、地域のとらえ方、学生によるコミュニティデザインの事例など		
2	2	7/8	まちと関わる…まちの何と関わるのか？ 人、情報、空間、コミュニティ、地域活動、様々な現場との関わりを考える		
3	3	8/26	まちに出る…具体的な地域での事例をヒントにしながら、まちを楽しむためのプロジェクトを考える		
4	4	9/2	まちで動く…身近なまちをフィールドに、自分たちでできるプロジェクトを具体的に表現していく		
5	5	9/9	まちを楽しむ…コミュニティへの関わりやまちでの実際の活動を振り返りながら、プロジェクトをデザインする一端に触れる		
6	6				
7	7				
8	8				
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		個人、およびグループワークによるプレゼンテーション、およびレポートによる評価			
備考		この授業は、「カラー・まちづくり・インクルージョン」の各5回、計15回の授業で講義演習4単位となります。 「まちづくり」ではゲストスピーカーとして梅山晃佑さんにお越しいただき、まちづくりの取り組みやマイプロジェクトの作り方についてお話いただきます。			

1年	科目名	カラー・まちづくり・インクルージョン (インクルージョン)	単位数/授業形態	4 / 演習
			開講学期	前期
担当者		廣木 佳蓮	曜日・時限	月 - / 3-4限
授業概要		わが国において、今後ますます多様なニーズにตอบสนองする「インクルーシブ・デザイン」の実現が求められている。だが、ひとことで「インクルーシブ」といっても多種多様である。2018年時点で日本人口あたり障害児者の割合は約8%にまで増加しているものの、未だ「ともに学び、ともに生きる」事の実態そのものの理解も十分ではない。「インクルーシブ・デザイン」について、ニーズのあるユーザーと3つの間(時間・空間・仲間)を共有し、最初から最後まで共に創り上げてゆくものであるとするならば、本講座における、講師(アーティストで自閉症及び知的障がいのある、卒業生のおーちゃん)を含みこむことは「インクルーシブ・デザイン」の実現の一歩となるであろう。それにより、多角的に社会課題の解決に挑む機運を高めたい。ひいては一人ひとりが主体となって「インクルーシブ・デザイン」思考を発展させていくことが今回の主題である。学生は「インクルーシブ」であることがどうということなのかを体得する。講師のおーちゃんを含めたアクティビティを通して、異質な他者との関わり方を具体的に修得する。例えば、どのような声かけが相手にとって有効かを理解し、デザイン活動を実施することができるようになる。		
到達目標		①「インクルーシブ・デザイン」の意義について様々な視点から理解を深め、自分なりの意見を論じる事ができる。②マイノリティと言われる他者との共同学習を通して、自分の偏見や社会の既存の枠組みに気づき、一度取り壊し、新しい認識を再構築する手法を修得し、実施できる。③身近な社会課題を把握し、主体的に取り組む機運を醸成する各々の企画に積極的に参加できる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/8	オリエンテーション、グループワーク(発表)「インクルーシブ・デザイン」「インクルーシブ教育(共に学び共に生きる)」、次回予告	
2	2	5/20	前回の振り返り、グループワーク(発表)、「似顔絵自己紹介」、次回予告	
3	3	5/27	前回の振り返り、グループワーク(発表)、「絵カード」、次回予告	
4	4	6/10	前回の振り返り、グループワーク(発表)、「アクティビティ企画」、次回予告	
5	5	6/24	前回の振り返り、グループワーク(発表)、「アクティビティ実施」、全体総括	
6	6			
7	7			
8	8			
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		①毎回のリアクションペーパーの提出(出席率60%)を求める。②コメント(口述での発表)及び期末レポート課題において、自身の「インクルーシブ・デザイン」像が表現されているかどうか。(ライティング採点15%)③グループワークにおいて、協調的に他者と関わりを持ち、意見交換をすることで、新たな気づきや発見を得ることができる。④言語化が上手くできない他者に対し、これまでと違う形でのコミュニケーションを図る姿勢がみられる。⑤共同で作成した課題や活動そのものにグループの考えが反映され、何らかの工夫が見られる。(③～⑤を合わせて参加態度25%)その他、総合的に加味し評価とする。		
備考		この授業は「カラー・まちづくり・インクルージョン」の各5回、計15回の授業を受講することで4単位となる。		

1年	科目名	コンセプトワーク1	単位数/授業形態	4 / 講義・演習
			開講学期	後期
担当者		坂本 雄吾	曜日・時限	水 (毎週) / 3-4限
授業概要		あらゆる分野の商業デザイナーの基礎知識としてのコンセプトワークを、グラフィックデザインと広告制作課題を入口にして学ぶ。①「モチーフ、タイポグラフィ、コピーライティング、サムネイル、校正」、②「印刷と入稿手順、広告制作の流れと仕事の流れの知識」の学習を通じて、学生が陥りやすいコンセプトや企画意図からの脱線を防ぐ方法を修得し、自己満足で終わらない伝わるクリエイティビティを理解する。		
到達目標		学生が、①コンセプトの策定、②コンセプトから逸脱しない表現、③コンセプトの説明、ができるようになる。また②表現において、サムネイル、モチーフ、タイポグラフィ、コピーライティングが理解できており、必要に応じて駆使できる。また、印刷の基礎知識が身につけており、自ら校正しネット印刷に入稿できるようになる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/2	オリエンテーション/印象を言葉にする/表現とコンセプト	広告課題オリエンテーション(企業・商品・サービスを決めてくる)
2	2	10/9	モチーフとは	広告課題リサーチ+コンセプト立案
3	3	10/16	タイポグラフィとは	ポートフォリオとは
4	4	10/30	コピーライティング①	コピーライティング①
5	5	11/6	サムネイル・ラフ・カンパ	広告課題のサムネイル 1st step
6	6	11/13	新聞広告批評	新聞広告批評
7	7	11/20	コピーライティング②(先輩のコピーに学ぶ)	コピーライティング②(先輩のコピーに学ぶ)
8	8	11/27	広告課題サムネイル 2nd step	広告課題サムネイル 2nd step
9	9	12/4	レイアウトテクニック	広告課題サムネイル 3rd step
10	10	12/11	印刷と色	広告課題サムネイル再提出
11	11	12/18	印刷と紙	広告課題原寸ラフ制作
12	12	1/15	印刷と校正/ネット印刷と入稿手順	広告課題原寸ラフ制作
13	13	1/22	広告課題原寸カンパ完成	広告課題原寸カンパ完成
14	14	2/5	印刷テスト	広告課題原寸カンパ//パネル貼り完成/コンセプトシート完成
15	15	2/12	広告課題プレゼンテーション	広告制作の流れ/広告業界の会社と組織
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		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% 広告制作課題を必須提出物とする。		
備考		特になし		

1年	科目名	コンピュータリテラシー	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	前期
担当者		宮本 昌彦	曜日・時限	水 (毎週) / 1限
授業概要		<p>BYDのPC不調で困らないようメンテナンス方法を学ぶ。また、学内のプリンタの応用について学ぶ(30分程度)。</p> <p>コラムとして デザインを学ぶ前に、デザインのいわば根幹の部分、その精神的なバックボーンを学ぶ(30分程度)。過去から現在について国内・海外のデザインの考え方の基本を学ぶ。コンピュータを軸にインフレーションするマルチメディアについて考察する。</p>		
到達目標		<p>BYDのPCメンテナンス方法を学ぶ。また、学内のプリンタの応用について学ぶ。</p> <p>コラムとしてデザインを学ぶ精神的なバックボーン・歴史を学ぶ。また、コンピュータを軸にインフレーションするマルチメディアについて考察する。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/10	BYDのPC環境設定とイントロダクション/コラム デザイナーズマインド 矜持と矜持	
2	2	4/17	BYDのPC環境設定とイントロダクション/コラム デザイナーズマインド 矜持と矜持	
3	3	4/24	BYDのPC環境設定とイントロダクション/コラム モリス&アーツ&クラフツ運動	
4	4	5/8	BYDのPC環境設定とイントロダクション/コラム モリス&アーツ&クラフツ運動	
5	5	5/22	BYDのPCメンテナンス方法/コラム バウハウス	
6	6	5/29	BYDのPCメンテナンス方法/コラム バウハウス	
7	7	6/12	学内のプリンタの応用1/コラム IDEO グループ又はチームによるデザイン デジャヴュとヴュジャデ	
8	8	6/19	学内のプリンタの応用1/コラム IDEO グループ又はチームによるデザイン デジャヴュとヴュジャデ	
9	9	6/26	学内のプリンタの応用1/コラム 地域のデザイン	
10	10	7/3	学内のプリンタの応用1/コラム 地域のデザイン	
11	11	7/10	学内のプリンタの応用2/コラム UXデザイン(経験価値デザイン)例 旭山動物園	
12	12	7/17	学内のプリンタの応用2/コラム UXデザイン(経験価値デザイン)例 旭山動物園	
13	13	8/28	学内のプリンタの応用2/コラム 佐藤可土和(アートディレクター)	
14	14	9/4	学内のプリンタの応用2/コラム 佐藤可土和(アートディレクター)	
15	15	9/11	学内のプリンタの応用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		レポート、期末試験(授業への積極性、プレゼンテーションを含む)を80%、出席点を20%とする。		
備考		特になし		

1年	科目名	キャリアデザイン1	単位数/授業形態	1 / 演習
			開講学期	前期
担当者		1年担当教員	曜日・時限	火 (隔週) / 3限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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なとされる一般教養を学ぶ。</li> </ul>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/9	<ul style="list-style-type: none"> <li>・概要説明(スケジュール)</li> <li>・自己分析</li> <li>・キャリアプラン作成</li> <li>・個人面談</li> </ul>	
2	2	4/23		
3	3	5/14		
4	4	5/28	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオ</li> <li>・テーマ別講演</li> <li>・ふりかえり</li> </ul>	
5	5	6/11		
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)		必履修科目		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> <li>・レポート</li> <li>・授業への参加態度</li> </ul>		
備考		<ul style="list-style-type: none"> <li>・教材および校外学習に関わる費用は自己負担とする。(交通費、ポートフォリオ等)</li> <li>・2年生と合同授業を行うことがある。</li> </ul>		

1年	科目名	キャリアデザイン2	単位数/授業形態	1 / 演習
			開講学期	後期
担当者		1年担当教員	曜日・時限	木 (隔週) / 1限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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なとされる一般教養を学ぶ。</li> </ul>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/3	<ul style="list-style-type: none"> <li>概要説明(スケジュール)</li> <li>業界研究</li> <li>キャリアプラン作成</li> <li>個人面談</li> </ul>	
2	2	10/31		
3	3	11/14		
4	4	11/28	<ul style="list-style-type: none"> <li>ポートフォリオ</li> <li>テーマ別講演</li> <li>就職支援</li> <li>ふりかえり</li> </ul>	
5	5	12/12		
6	6	1/9		
7	7	1/23		
8	8	2/13		
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)		必履修科目		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> <li>レポート</li> <li>授業への参加態度</li> </ul>		
備考		<ul style="list-style-type: none"> <li>教材および校外学習に関わる費用は自己負担とする。(交通費、ポートフォリオ等)</li> <li>2年生と合同授業を行うことがある。</li> </ul>		

1年	科目名	セラミックデザイン演習	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	前期
担当者		平井 里奈	曜日・時限	金 (毎週) / 1限
授業概要		セラミックを素材としたデザイン演習を通じて、プロダクトデザインの基礎となる考え方を学ぶ。プロダクトデザインの過程においてデザイナーに必要とされる「知識」と「スキル」を身につけるため、セラミックの素材や加工の特性についての学習や、製品のデザインやモデル制作などの実践を行う。また、プロダクトデザインを切り口に、インダストリアルデザインやクラフトデザインへと視野を広げることも目指す。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・セラミック素材の特徴、成形と装飾方法の多様性、地域とともに発展してきた歴史等について説明することができる。</li> <li>・プロダクトデザインの基礎となる考え方をもとにデザインに取り組むことができる。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/12	オリエンテーション プロダクトデザインについて	
2	2	4/19	セラミックの基礎知識(1)	
3	3	4/26	セラミックの基礎知識(2)	
4	4	5/10	セラミックデザイン実践(1) デザイン	
5	5	5/17	セラミックデザイン実践(2) 製図・3Dモデル制作	
6	6	5/24	セラミックデザイン実践(3) 3Dモデル制作・クレイモデル制作	
7	7	5/31	セラミックデザイン実践(4) クレイモデル制作	
8	8	6/7	セラミックデザイン実践(5) クレイモデル制作	
9	9	6/21	セラミックデザイン実践(6) 石膏型制作	
10	10	6/28	セラミックデザイン実践(7) 成形	
11	11	7/12	セラミックデザイン実践(8) 成形	
12	12	7/19	セラミックデザイン実践(9) パッケージ制作	
13	13	8/30	セラミックデザイン実践(10) 施釉・絵付け	
14	14	9/6	セラミックデザイン実践(11) パッケージ制作	
15	15	9/13	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		<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題(デザイン案、製図、モデル)</li> <li>・成果物</li> <li>・授業への参加態度</li> </ul>		
備考		使用するソフト:Fusion 360 使用する素材:油土、陶土、石膏 等		

1年	科目名	造形文化研究	単位数／授業形態	2 / 演習
			開講学期	夏期
担当者		1年担当教員	曜日・時限	不定期 - / -
授業概要		<p>ソーシャルデザインとは地域・社会のデザイン、すなわち社会の問題や課題の解決をめざすデザインである。本科目では地方創生という目標に、デザイナーが地域資源を活用しながらソーシャルデザインに今後どう関わるべきかを体験を通して探求する。</p> <p>同時に卒業後の進路選択のための職業観の育成にかかわる体験的な学習を行う。地域の方々や卒業生との触れ合いを経験し、心身の調和のとれた発達と個性の伸長を図る。社会の一員としてよりよい生活を築こうとする自主的、実践的な態度を育てるとともに、人間としての在り方や生き方についての自覚も深め、自己を生かせるようにする。</p>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ソーシャルデザインへの関わり方について論じることができる。</li> <li>・学習への主体的な参加を通して、社会の一員としてよりよい生活を築こうとする自主的、実践的な態度を育てることができる。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	6/13 1-4限	調査研究	
	2			
	3			
	4			
2	5	7/22 1-4限	調査研究	
	6			
	7			
	8			
3	9	7/24 1-2限	調査研究・分析・企画	
	10			
4	11	7/25 1-2限	調査研究・分析・企画	
	12			
5	13	9/17-20 のいずれか	調査研究・振り返り	
6	14			
7	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		<ul style="list-style-type: none"> <li>・レポート</li> <li>・授業への参加態度</li> </ul>		
備考		<ul style="list-style-type: none"> <li>・宿泊を伴う場合があることから、健康上、何らかの配慮が必要な場合はあらかじめ担当者に申し出ておくこと。申告内容によっては参加できないこともある。</li> <li>・交通費、食費、宿泊費等の参加費の一部を別途負担徴収することがある。</li> <li>・「プレミア&amp;DTM実習」の授業素材として動画の撮影を行うことがある。</li> </ul>		

1年	科目名	特別講義1	単位数/授業形態	3 / 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"> <li>幅広いテーマの授業を通して多角的な視点を養う。</li> <li>目的意識をもって主体的にデザイン活動ができる。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/11	UI・UXデザイン	
2	2	4/18	CMFデザインについて	
3	3	4/25	デッサン①	
4	4	5/9	シンボルマーク①	
5	5	5/16	アイデア発想について	
6	6	5/23	デッサン②	
7	7	5/30	素材を活かしたモノづくり(木材編)	
8	8	6/6	シンボルマーク②	
9	9	6/20	プレゼンテーションについて	
10	10	6/27	場づくりとコミュニケーションのデザイン	
11	11	7/4	シンボルマーク③	
12	12	7/18	デッサン③	
13	13	8/29	表現とジェンダー	
14	14	9/5	シンボルマーク④	
15	15	9/12	シンボルマーク⑤	
16	16	10/3	UI・UXデザインについて(アプリデザイン)①	
17	17	10/17	UI・UXデザインについて(アプリデザイン)②	
18	18	10/31	UI・UXデザインについて(アプリデザイン)③	
19	19	11/7	UI・UXデザインについて(アプリデザイン)④	
20	20	11/14	UI・UXデザインについて(アプリデザイン)⑤	
21	21	11/21	サステナブルデザイン①	
22	22	11/28	サステナブルデザイン②	
23	23	12/5	サステナブルデザイン③	
24	24	12/12	サステナブルデザイン④	
		12/19	予備日	
		1/9	予備日	
		1/16	予備日	
		1/23	予備日	
		2/6	予備日	
		2/13	予備日	
履修の注意点 (履修登録の条件)		必修科目		
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変更する。		

1年	科目名	トレンド	単位数/授業形態	2 / 講義・演習
			開講学期	前期
担当者		松宮 宏	曜日・時限	木 (毎週) / 1限
授業概要		1.トレンド:最新トレンド情報を分析し、デザインの業界で何が起きているのか、その中身を確認していく。3~4名のグループワークにて行う。 2.小説創作演習:ショートストーリーを書く(フィクション・脚本執筆の基礎)		
到達目標		1.トレンド(ファッション、インテリア、プロダクト、街づくり)の最新情報に触れ、デザイナーがどのようにトレンドを取り入れているのかを学習する。取り入れるための手法を知る。 2.創造的な文章力を向上させる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/11	ファッショントレンドについて《講義》 ブランドとは? ブランディングとは? 事例を参照し、「流行」はどこから生まれ、変化するのかを検証していく。	
2	2	4/18	空間、プロダクトデザイントレンド。メゾン・エ・オブジェ(パリ)、ミラノサローネ(ミラノ)等の検証《講義》 どんなトレンド予測があるか? そこにはどういう意味が込められているか?	
3	3	4/25	「進化を続ける商業空間」「街場が変わる」「Gentrification」事例研究。ヨーロッパ、アメリカ、日本。《講義》	
4	4	5/9	ファッショントレンド事例研究《演習1》 WWD Japanの記事から選んで研究し、内容説明資料を作る。3~4名単位のグループで作業。	
5	5	5/16	ファッショントレンド事例研究《演習1》プレゼンテーション	
6	6	5/23	空間トレンド事例研究《演習2》	
7	7	5/30	空間トレンド事例研究《演習2》プレゼンテーション	
8	8	6/6	情報・DXトレンド事例研究《演習2》	
9	9	6/20	情報・DXトレンド事例研究《演習2》プレゼンテーション	
10	10	6/27	街づくりトレンド事例研究《演習3》	
11	11	7/4	街づくりトレンド事例研究《演習3》プレゼンテーション	
12	12	7/18	創作講座 物語の作り方、小説の構造について《講義》	
13	13	8/29	創作演習	
14	14	9/5	創作演習	
15	15	9/12	創作演習	
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		授業参加態度。グループワークの質。		
備考		WWD Japanを教材として使用。		

1年	科目名	モダンデザイン論1	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	前期
担当者		豊泉俊大	曜日・時限	水 (毎週) / 2限
授業概要		産業革命にはじまり、バウハウス設立を契機に確立したと言われるモダンデザインについて、その歴史を簡単に辿りつつ、デザインにかんする基礎知識を習得すること、また、それに照らして、自身が暗黙のうちに抱いているデザイン観を省みつつ、それを客観視＝相対化することが、本授業の目的である。授業は講義を中心に構成されるが、期末レポート課題に備えて、事前に配布する用紙に記載された質問への回答からなる発表をしてもらう授業が数回ある。なお、本授業ではGoogle Classroomを使用する。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン史が産業革命にはじまる理由を説明できる。</li> <li>・産業革命からバウハウス設立にいたるまでの大まかな流れを理解する。</li> <li>・デザインに欠かせない「機能」概念を正確に把握する。</li> <li>・自分自身が暗黙のうちに抱いているデザイン観を省みつつ、それを客観視＝相対化する。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/10	ガイダンス:講義概要および成績評価	
2	2	4/17	デザイン史概略(1)	
3	3	4/24	デザイン史概略(2)	
4	4	5/8	デザイン史概略(3)	
5	5	5/22	報告発表(1)	
6	6	5/29	デザインとはなにか(1)	
7	7	6/12	デザインとはなにか(2)	
8	8	6/19	デザインとはなにか(3)	
9	9	6/26	報告発表(2)	
10	10	7/3	デザインと機能(1)	
11	11	7/10	デザインと機能(2)	
12	12	7/17	デザインと機能(3)	
13	13	8/28	報告発表(3)	
14	14	9/4	デザインと倫理	
15	15	9/11	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		授業参加 30% 報告発表 30% 期末レポート課題 40%		
備考		特になし		

1年	科目名	イラレ・フォトショ実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		山本 浩司	曜日・時限	金 (毎週) / 2限
授業概要		<p>クリエイターの必須アイテムともいえる、Adobe IllustratorとAdobe Photoshop。多くのクリエイターはこれらのソフトを使いこなし、仕事や作品作りに活かしています。</p> <p>この授業では、IllustratorとPhotoshopを用いて基本操作から始まり、作品を制作したり、マニュアルには書かれていないテクニックや制作の裏話などを交え、必要なスキルを身につけます。</p> <p>【中間課題】より前を「ステップ1」とし、基礎を学習し、「ステップ2」では「ステップ1」の習得を前提とした学習をします。</p>		
到達目標		<p>各ツールを用いて自身がイメージするものをカタチにすることができる。</p> <p>単に作るだけでなく、適切に各ツールの機能を用いてデザインすることができる。</p> <p>文字の扱い、解像度の意味、各ツールの持つ特性の違いを理解できている。</p> <p>デザインの法則、禁忌を理解している。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/12	Photoshop基礎1 [PS]基本操作 各ツール類の説明 画像の色補正	
2	2	4/19	Photoshop基礎2 [PS]基本操作 選択範囲の作成方法	
3	3	4/26	Illustrator基礎1 [AI]基本操作・各ツール類の説明 基本図形でお絵かき	
4	4	5/10	Illustrator基礎2 [AI]オブジェクトの整列・パスファインダー 【中間課題】オブジェクトを組み合わせせてイラスト作成	
5	5	5/17	Photoshop実践1 [PS]画像のレタッチ	
6	6	5/24	Photoshop実践2 [PS]レイヤーの使い方 【中間課題】コラージュ画像	
7	7	5/31	Illustrator実践1 [AI]文字の使い方1 フォントパネル/ポイント文字/エリア内文字/縦書き/回り込み	
8	8	6/7	Illustrator実践2 [AI]文字の使い方2 文字タッチツール 【中間課題】文字の大きさ・角度・位置でロゴ作成	
9	9	6/21	Illustrator実践4 [AI]名刺作成 【課題】名刺作成	
10	10	6/28	Photoshop実践3 [PS]レイヤースタイル・レイヤーマスク	
11	11	7/12	Photoshop実践4 [PS]フィルターの使い方	
12	12	7/19	Photoshop実践5 [PS]パターンの作成 その他 【課題】オリジナルパターンの作成	
13	13	8/30	Illustrator実践3 [AI]ペンツール使い方 【課題】トレース	
14	14	9/6	Illustrator実践5 [AI]雑誌記事作成 【実習課題】雑誌記事	
15	15	9/13	課題講評会	
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		宿題20% 中間課題30% 実習課題50%		
備考		特になし		

1年	科目名	InDesign実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		塩見 昌紀	曜日・時限	月 (隔週) / 3-4限
授業概要		DTP(デスクトップパブリッシングアプリケーション)ソフトの中でも印刷物のページ制作・管理を行うプロ用ソフトであるInDesign(インデザイン)を習得するための授業です。基本操作や本や雑誌、カタログ、パンフレットなどのレイアウトを製作しながら身につけていきます。		
到達目標		Illustrator(イラストレーター)、Photoshop(フォトショップ)で作成した素材を使って、InDesign(インデザイン)でレイアウト、印刷データを作成できるようになります。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/21	1)DTPの今と昔 2)Illustrator(イラストレーター)とInDesign(インデザイン)の違いについて 3)パソコン環境の確認 4)InDesignでプロフィールを作成	
	2			
2	3	11/11	雑誌の見開き2ページを作成(基本的なDTP用語と画像の配置段落・文字設定の基本を習得)	
	4			
3	5	11/25	三つ折りパンフレット作成(価格などの値組が入ったレイアウトの効率の良いデータ作成を習得)	
	6			
4	7	12/9	不動産二つ折りチラシ作成(表組みを習得)	
	8			
5	9	12/23	ミニポートフォリオ作成-1(データ管理の方法やマスターページの作成を習得)	
	10			
6	11	1/27	ミニポートフォリオ作成-2(目次ページから各ページへのハイパーリンクを習得)	
	12			
7	13	2/10	ミニポートフォリオ作成-3(完成したページを製本&PDF作成しデジタルポートフォリオを製作)	
	14			
8	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		出席(授業へ取り組む態度を含む)、実習課題		
備考		※この授業は、2班(A/B)に分かれ「VMD1」と隔週交代の授業になります。		

1年	科目名	WEB実習 基礎	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		山本 浩司	曜日・時限	金 (隔週) / 1-2限
授業概要		ホームページの仕組みと基本的な制作手順・方法について学びます。 授業を通して、複数名で力を合わせてひとつのホームページを作成できるだけのスキルを獲得するのが目標です。		
到達目標		HTMLタグの仕組みが理解できる。 CSSを用いてテキストの修飾やレイアウトの調整をすることができる。 テキストエディタを用いてグループで1つのサイトを作成することができる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/11	ホームページとは・コーディング練習01	
	2		HTMLタグ01	
2	3	10/25	コーディング練習02	
	4		HTMLタグ02	
3	5	11/15	コーディング練習03	
	6		CSS01	
4	7	12/6	コーディング練習04・課題制作準備	
	8		CSS02	
5	9	12/20	課題制作1:グループ制作(サイトの検討・デザイン)	
	10		各班にて作業	
6	11	1/17	課題制作2:グループ制作(サイトのデザイン・コーディング)	
	12		各班にて作業	
7	13	2/7	課題制作3:グループ制作(サイトのコーディング)	
	14		各班にて作業	
8	15	2/14	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		平常点(授業へ取り組み態度を含む) 40% 実習課題 60%		
備考		特になし		

1年	科目名	カーデザイン実習	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		森岡 幸信	曜日・時限	土 (毎週) / 1-2限
授業概要		<p>カーデザインを通して、コンセプトメイク・アイデアスケッチ・レンダリング・プレゼンテーションまでの一連の流れを学び、スキルを習得。          ステップ1:スケッチの基礎を通して、絵を描く楽しさを体験。          ステップ2:コンセプト立案。スタイリング展開、レンダリングでの自身のアイデアを技術で表現。企画～発表までの一連の流れを習得する。</p>		
到達目標		<p>コンセプトメイク・アイデアスケッチ・レンダリング・プレゼンテーションまでのデザインの流れを実践できる。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/13	カーデザイン概要	
2	2	4/20	ステップ1:基礎① (線のコントロール)	
3	3	4/27	ステップ1:基礎② (パース1)	
4	4	5/11	ステップ1:基礎③ (模写)	
5	5	5/18	ステップ1:基礎④ (模写)【みきわめ】	
6	6	5/25	ステップ2:コンセプト① (ビジュアル化/集め)	
7	7	6/1	ステップ2:コンセプト② (ビジュアル/イメージスケッチ)	
8	8	6/8	ステップ2:アイデアスケッチ①	
9	9	6/15	ステップ2:アイデアスケッチ②	
10	10	6/22	ステップ2:アイデアスケッチ③	
11	11	6/29	ステップ2:アイデアスケッチ/レンダリング①	
12	12	7/6	ステップ2:レンダリング②	
13	13	7/13	ステップ2:レンダリング③	
14	14	7/20	ステップ2:レンダリング/レイアウト(パネル)	
15	15	9/7	ステップ3:プレゼン用パネル製作	
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		ステップ1・2:課題への取り組む姿勢と能力向上率で判断		
備考		<p>使用画材:A3コピー用紙orケント紙、ボールペン、シャープペン、消しゴム、パソコン(フォトショップ)、ペンタブレット、リモート環境          前年度の内容を記載している。</p>		

1年	科目名	紙素材と構造実習	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	後期
担当者		株式会社こふれ	曜日・時限	金 (毎週) / 3-4限
授業概要		紙素材を主体にしたパッケージ、POP、ディスプレイの構造実習を行います。 キッズプラザなどで行われる子どもを対象にしたイベントや、ATCで行われる「紙技展」に会場設計からスタッフとして参加し、紙素材を切り口にした環境空間デザインの理解を深めます。		
到達目標		基本的素材に対する特性知識を深め、平面から立体へ起こすデザイン力をつけることができる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/4	基礎構造・紙技展説明	
2	2	10/11	基礎構造・紙技展プロジェクト進行	
3	3	10/18	〃	
4	4	10/25	〃	
5	5	11/8	〃	
6	6	11/15	〃	
7	7	11/29	〃	
8	8	12/6	〃	
9	9	12/13	紙技展個人制作	
10	10	12/20	紙技展 設営 ※ATCにて授業	
11	11	1/10	紙技展合評・搬出 ※ATCにて授業	
12	12	1/17	応用編・紙技展ふりかえり	
13	13	1/24	〃	
14	14	2/7	〃	
15	15	2/14	〃	
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		紙技展作品を評価、実習課題、プロジェクト参加		
備考		特になし		

1年	科目名	グラフィックデザイン実習	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		光藤 朱音	曜日・時限	土 (毎週) / 3-4限
授業概要		デザインという言葉が持つ広域な意味を理解した上で、最初の入り口となるグラフィックデザインに関する基本的な考えと表現方法を学ぶ。Illustrator、Photoshopの基本操作を習得し、平面だけのデザインだけでなく、コンセプトやターゲットなどを明確に設定し、世の中に既存する制作物を意識したデザイン制作を心がける。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・AdobeIllustrator、Photoshopに慣れ親しみ、デザイン作業に必要な操作方法を理解できる。</li> <li>・グラフィックデザインの基礎的な印刷知識、画像編集の技術や知識の理解を深めることができる。</li> <li>・課題内容を理解し、自分で発案・提案を行い、制作した課題を言葉に変換して成果物の価値を伝えることができる。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/13	ガイダンス	
2	2	4/20	ガイダンス	
3	3	4/27	ガイダンス	
4	4	5/11	ガイダンス	
5	5	5/18	ガイダンス	
6	6	5/25	オリエンテーション/デザインの概要説明/ワーク1:観察とデザイン	
7	7	6/1	課題1 ポスター制作	
8	8	6/8	課題1 ポスター制作	
9	9	6/15	課題1 ポスター制作	
10	10	6/22	課題1 プレゼンテーション	
11	11	6/29	課題2 カレンダー制作・企画	
12	12	7/6	課題2 カレンダー制作・企画	
13	13	7/13	課題2 カレンダー制作・企画	
14	14	7/20 80分授業	課題2 カレンダー制作・企画	
15	15	9/7	課題2 プレゼンテーション	
履修の注意点 (履修登録の条件)		・課題で使用する画材や道具は必要に応じて事前に準備しておくこと。		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題完成度:提出課題の完成度を評価する。</li> <li>・検証:制作準備と過程を評価する。</li> <li>・プレゼン:制作物の発表方法、内容について評価する。</li> <li>・平常点:授業への出席率、授業態度を本校の学則に基づいて評価する。</li> </ul>		
備考		特になし		

1年	科目名	クリエイティブディレクション	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		志水 良	曜日・時限	火 (隔週) / 3-4限
授業概要		<p>演習を通じて「応用可能なデザインスキル」を身につける授業です。  文字の基本的な成り立ちから、レイアウトの方法、情報の整理、分類とそれらを適切に表現する方法、会社や組織に関する調査や分析、課題発見などを通じて、ポスターおよびブランディング課題のデザイン制作を行います。  デザイナーとして視覚表現による表現手法、意図や目的を言葉によって伝達する技術を身につける事をめざします。</p>		
到達目標		<p>この科目では、デザイン制作における基礎的な原則を知り、演習によってその技能を身につけ、自己の表現へ応用できるようになることを目標にしています。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1 2	10/8	文字・文字組について知り、自己紹介の制作を通じて適切な文字組の方法を身につける	
2	3 4	10/22	ポスター制作課題01 写真と文字組の演習を通じて誌面を構成する力を身につける	
3	5 6	11/5	ポスター制作課題02 写真と文字組の演習を通じて誌面を構成する力を身につける	
4	7 8	11/19	ポスター制作課題03 ポスター課題作品プレゼンテーションおよび講評	
5	9 10	12/10	ブランディング制作課題01 選択した企業・組織に関する調査および課題の発見とデザインコンセプトの策定	
6	11 12	12/24	ブランディング制作課題02 情報の整理の方法と、それに伴った表現手法を身につける	
7	13 14	1/21	ブランディング制作課題03 ブランディング課題作品プレゼンテーションおよび講評	
8	15	2/18	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		各授業への出席、および3回の課題における成果物・プレゼンテーションの量と質		
備考		①知識理解領域 ②技能領域 ③態度領域を含んだ他分野・他科目への応用発展的領域		

1年	科目名	クレイモデル制作	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		林 必雄	曜日・時限	土 (毎週) / 3-4限
授業概要		<p>デザイン開発において必要な立体モデルを造形する手段として適した工業用のクレイを使用し、モデル制作について学びます。  ステップ1(5週分を予定)では基本的な立体造形の手順と工具の使い方を主に学びます。  ステップ2(10週分を予定)ではオブジェや自動車を意識した造形技術と感性を養うことを目的とし、課題に取り組みます。  ステップ1でみきわめを行い、合格した者がステップ2に進みます。</p>		
到達目標		基本的な立体造形の手順とクレイ造形のための工具が使えるようになる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/13	概要説明	
2	2	4/20	ステップ1:基本立体造形	
3	3	4/27	ステップ1:基本立体造形	
4	4	5/11	ステップ1:基本立体造形	
5	5	5/18	ステップ1:基本立体造形【みきわめ】	
6	6	5/25	ステップ2:車(1/10スケールモデル)	
7	7	6/1	ステップ2:クレイ盛り付け	
8	8	6/8	ステップ2:造形	
9	9	6/15	ステップ2:造形	
10	10	6/22	ステップ2:造形	
11	11	6/29	ステップ2:造形	
12	12	7/6	ステップ2:造形	
13	13	7/13	ステップ2:造形	
14	14	7/20	ステップ2:造形	
15	15	9/7	ステップ2:艀装	
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		ステップ1(基礎編) 30% ステップ2(応用編) 70%		
備考		小さめの三角定規が必要 前年度の内容を記載している。		

1年	科目名	コンシューマーエレクトロニクス(CE)実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		澤田 正治	曜日・時限	水 (隔週) / 3-4限
授業概要		デザインは従来との「違い」と、「美しさ」の表現である。この授業では、それらを創造するために、ユーザーの調査、分析から課題を見つけ出し、コンセプトシナリオを作成して、解決のためのアイデア展開と、コンセプトモデル作製までの一連の開発プロセスを学ぶ。それぞれのステップでは、課題の見つけ方、整理の仕方、シナリオ作成、などの手法を習得する。そして、全体を通して課題が新鮮であれば、解決のアイデアも新しいものが生まれることを実感してもらい、課題を掘り下げる大切さを学んでもらう。		
到達目標		課題に繋がる、たくさんの「気づき」を引き出すことができる。 課題と目標を立案することができる。課題解決のアイデアをたくさん考案できる。 「コト」の提案に繋がるシナリオを描くことができる。構想を整理、総括して提案できる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/10	実習課題の説明、チームごとのテーマの決定、行動観察資料作成 (調査)	
	2			
2	3	4/24	行動観察資料の分析、課題のヒントになるキーワードを探す。 (分析)	
	4			
3	5	5/22	キーワードをまとめ、ユーザーニーズとしてのシナリオを考える。 (問題定義)	
	6			
4	7	6/12	課題と、シナリオをまとめる。 (問題定義)	
	8			
5	9	6/26	課題解決のアイデアを展開、整理。(商品アイデアシートにまとめる) (問題解決)	
	10			
6	11	7/10	コンセプトモデル作製、レンダリングスケッチ作成	
	12			
7	13	8/28	プレゼンテーション資料作成	
	14			
8	15	9/11	プレゼンテーション(チーム単位)	
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		課題の立案力(新しい課題を見つけようとしたか) 課題解決のアイデアの展開力 総括した提案力(プレゼン内容) 出席率と授業への参加態度		
備考		特になし		

1年	科目名	照明制作実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	夏期
担当者		橋田 裕司	曜日・時限	不定期 - / 1-4限
授業概要		<p>テーマ「医療的ケア児の在宅介護を楽にするあかり」  命を脅かされる病気や、重い障害を抱える子どもたち、そして介護を頑張るご家族を対象に、あかりを制作します。あかりには人の心と体を癒す力があります。皆さんの自由なアイデアと造形力が夜間の介護環境の改善に役立ちます。作品は、針金をハンダ付してフレームを作り、そこに和紙を張って仕上げます。</p>		
到達目標		<p>デザイナーには、社会的課題を自ら見つける目と、その解決のための発想力、それを形にする造形力が求められます。発想を形にするには「技術」が必要です。本課題では、発想はもちろん、それを形にする技術の習得が目標です。</p>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	7/26 1-4限	介護空間を分析し、課題を見つけ、そこにどのようなあかりが必要かをみんなでブレインストーミング	
	2		介護空間を分析し、課題を見つけ、そこにどのようなあかりが必要かをみんなでブレインストーミング	
	3		デザイン考案	
	4		デザイン考案	
2	5	7/29 1-4限	ハンダ付の技術、作る手順等の講習と基礎練習	
	6		ハンダ付の技術、作る手順等の講習と基礎練習	
	7		デザイン～フレーム制作	
	8		デザイン～フレーム制作	
3	9	7/30 1-4限	フレーム制作	
	10		フレーム制作	
	11		フレーム制作～和紙張り	
	12		フレーム制作～和紙張り	
4	13	7/31 1-4限	和紙張り	
	14		和紙張り	
	15		和紙張り(完成)～写真撮影～作品解説ボード(A4)	
	16		和紙張り(完成)～写真撮影～作品解説ボード(A4)	
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"> <li>・課題に取り組む姿勢と発想力、造形力で評価します。</li> <li>・照明作品☑</li> </ul>		
備考		特になし		

1年	科目名	ショッププロデュース1	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		藤井 太稚	曜日・時限	金 (隔週) / 3-4限
授業概要		商業施設に関連した空間の企画・設計・デザインをし、クライアントに向けた有効なプレゼンテーション実習を体験します。コンセプト作りから業態計画・空間提案だけでなく、商品や広告なども必要に応じてプロデュースし、プロデュースした空間をCAD、グラフィック、CGソフトなどのツールで表現して、クライアントへ印象的にプレゼンテーションするテクニックを身につけます。		
到達目標		プレゼンする相手を明確にして、プレゼンテーションのテクニックを磨く。 ①ボード作品によるプレゼンテーション ②言葉によるプレゼンテーション 又、空間デザインを行うにあたって、スケール感やカラー・マテリアル等の知識を習得します。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/12	自身のプレゼンテーション(好きな商業施設・自分の作品紹介など)・課題説明	
	2			
2	3	4/26	過去生徒作品を用いたプレゼンボード作成についての講義とショップの業種・業態説明	
	4			
3	5	5/17	パソコンアプリケーションの紹介と利用方法について説明	
	6			
4	7	5/31	個々の課題テーマを発表・テーマに基づき収集した情報をプレゼンテーション	
	8			
5	9	6/21	情報に基づき企画した内容をプレゼン	
	10			
6	11	7/12	中間プレゼン	
	12			
7	13	8/30	最終プレゼン ショッププロデュース②に向けての説明	
	14			
8	15	9/13	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		完成したプレゼンテーションボードの表現力(デジタルツールでの表現・アナログ表現共) 授業で説明した知識・技術の応用力		
備考		特になし		

1年	科目名	ショッププロデュース2	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		藤井 太稚	曜日・時限	水 (隔週) / 1-2限
授業概要		商業施設に関連した空間の企画・設計・デザインをし、クライアントに向けた有効なプレゼンテーション実習を体験します。コンセプト作りから業態計画・空間提案だけでなく、商品や広告なども必要に応じてプロデュースし、プロデュースした空間をCAD、グラフィック、CGソフトなどのツールで表現して、クライアントへ印象的にプレゼンテーションするテクニックを身につけます。		
到達目標		プレゼンする相手を明確にして、プレゼンテーションのテクニックを磨く。 ①ボード作品によるプレゼンテーション ②言葉によるプレゼンテーション 又、空間デザインを行うにあたって、スケール感やカラー・マテリアル等の知識を習得します。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/2	空間把握実演と設計図作成の基本知識を説明	
	2			
2	3	10/16	建築材料及びメーカーの紹介とマテリアル画像のダウンロードと活用方法	
	4			
3	5	11/6	個々の課題テーマ決定のためにフリートーク形式で講義	
	6			
4	7	11/20	コンセプト・ターゲットetcを発表	
	8			
5	9	12/4	決定したコンセプト・ターゲットetcに基づき企画した内容をプレゼン	
	10			
6	11	12/18	中間プレゼン	
	12			
7	13	1/22	最終プレゼン	
	14			
8	15	2/12	ふりかえり	
履修の注意点 (履修登録の条件)		1年前期でショッププロデュース①を履修した者		
学修成果の 評価方法		完成したプレゼンテーションボードの表現力(デジタルツールでの表現・アナログ表現共) 授業で説明した知識・技術の応用力		
備考		特になし		

1年	科目名	素描	単位数／授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		中谷 圭	曜日・時限	月 (毎週) / 1限
授業概要		デザインなどクリエイティブな活動において重要とされる基礎造形力を習得する。 静物デッサンや人物クロッキーを通して、素描や観察の必要性を理解する。 実習後には講評を行うことで、言語的理解を深め、客観的視点を持つ。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインにおいて重要な基礎造形力を身につける。</li> <li>・実習後の講評によって、造形に関する言語的理解を深める。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/7	授業説明・課題説明・実習	
2	2	10/21	実習	
3	3	10/28	実習	
4	4	11/11	実習	
5	5	11/18	授業説明・課題説明・実習	
6	6	11/25	実習	
7	7	12/2	実習	
8	8	12/9	授業説明・課題説明・実習	
9	9	12/16	実習	
10	10	12/23	実習	
11	11	1/20	授業説明・課題説明・実習	
12	12	1/27	実習	
13	13	2/3	実習	
14	14	2/10	講評・課題説明・実習	
15	15	2/17	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) 実習課題		
備考		授業計画は受講学生の実習進度によって変更する。 授業に必要なものは下記参照。詳細は授業内で説明し、必要なものがあれば随時連絡する。 鉛筆(おすすめは、三菱鉛筆uniまたはステッドラー。2H～4B程度の濃さで、2本ずつ揃えることが望ましい。) ・練り消しゴム		

1年	科目名	ソーシャルメディア実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		阿部研二	曜日・時限	火 (隔週) / 3-4限
授業概要		この授業では社会の中で「情報」をより正確に、より楽しく、より便利に伝えるために必要なことを、UI/UXデザインの側面から考える。プロトタイプ作成ツール(FigmaまたはAdobe XD)を使い、架空のソーシャルサービス(モバイルアプリ)を企画・設計・デザインすることで、ビジュアル(UIデザイン)のみならず、利用者の体験(UXデザイン)のデザインを実践する。そもそもプロトタイプを作る目的は、自分がやろうとしていることをチームのメンバーに短い時間で正確に伝え、興味を持ってもらうことである。この授業のプロセスそのものが、いずれ皆さんがデザイン業界で働く上で経験することになるため、成果物を作るための「作業」の時間にせず、毎回の授業をデザインの仕事の疑似体験として、デザインの楽しさや難しさを発見してほしい。		
到達目標		コミュニケーションの本質を理解し、情報を伝達するための形(=デザイン)にできる。 自ら立案し、開発者とユーザーの両方の立場でサービスを設計できる。 プロトタイプ作成ツールを使いこなす。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/15	情報をデザインするってどういうこと？架空のソーシャルサービスを企画してみよう。	
	2			
2	3	10/29	サービスの目的や利用シーンを想定して、ブランディングしよう。	
	4			
3	5	11/12	FigmaまたはAdobe XDの使い方を覚えて簡単なUIデザインを作ってみよう。	
	6			
4	7	11/26	サービスに必要な機能や画面を考えて、具体的にアプリを設計しよう。	
	8			
5	9	12/17	FigmaまたはAdobe XDで実際に画面をデザインしよう(第1回)。	
	10			
6	11	1/14	FigmaまたはAdobe XDで実際に画面をデザインしよう(第2回)。中間発表。	
	12			
7	13	1/28	自分でデザインしたアプリを発表しよう。	
	14			
8	15	2/18	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		出席回数50%、積極的な授業参加25%、成果発表25%。		
備考		Photoshop、Illustratorの基礎知識があること。 講師の本業はWEBデザイナーです。WEBの仕事に興味のある方や、他の授業でWEBを勉強中の方は、授業の前後でもぜひ気軽に質問や相談をしてください。		

1年	科目名	タイポグラフィ実習	単位数／授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		塩見 昌紀	曜日・時限	木 (毎週) / 2限
授業概要		フォントの成り立ちや種類を知り、和文や欧文が混在した文章でも綺麗で読みやすい文字組みを学び、グラフィックデザイナーとして必要な知識とロゴの制作などに活かせる技能を習得します。		
到達目標		ロゴ制作などに必要な文字を持つ言葉のイメージにあったフォント選びや文字組ができるようになります。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/11	フォントの今と昔の動画を使っの講義(活版からデジタルフォントまで)	
2	2	4/18	フォントのメーカーやデータ形式の種類と違いを習得	
3	3	4/25	フォントとロゴの著作権についての講義(実例で習得)	
4	4	5/9	フォントデザインによるイメージの違いの講義と演習(ポジショニングマップ作成し習得)	
5	5	5/16	綺麗な文字組みの講義と演習(重心とフトコロと文字間を習得)	
6	6	5/23	和文と欧文の混在する文字組の講義と演習(名刺作成)	
7	7	5/30	読みやすい縦組みの本文欧文の文字組みの講義と演習-1(欧文の文字組みを習得)	
8	8	6/6	言葉の意味と強調を意識して文字組する講義と演習(雑誌の特集タイトルを製作)	
9	9	6/20	文字組みだけのフライヤー製作-1(アイデア出し→サムネイル案)	
10	10	6/27	文字組みだけのフライヤー製作-2(デザイン作成)	
11	11	7/4	文字組みだけのフライヤー製作-3(デザイン完成)	
12	12	7/18	車内吊り広告の講義と演習-1(アイデア出し→サムネイル案)	
13	13	8/29	車内吊り広告の講義と演習-2(デザイン制作)	
14	14	9/5	車内吊り広告の講義と演習-3(デザイン制作)	
15	15	9/12	車内吊り広告の講義と演習-4(デザイン完成)	
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)、実習課題		
備考		特になし		

1年	科目名	陶芸実習	単位数／授業形態	1 / 実習
			開講学期	夏期
担当者		沢田 陶歩	曜日・時限	不定期 - / 1-4限
授業概要		日本最古の焼き物のひとつ備前焼。永い間受け継がれてきたその伝統美を自分の手で作り出す楽しさ、難しさを体験します。 決められた時間内に数多く作陶することを目的とせず、与えられた時間をムダにせずゆっくりと土と対話しながら、丁寧に良い物を作ります。土のあたたかさから限りある資源、自然を大切に思う気持ちを感じ、さらに「伝統」を通じて、身のまわりのものや事柄への見方、考え方に、これまでとは違ったものを持ってもらいたいと考えています。		
到達目標		日々使う茶わんやカップなどを作り、焼成後使っているうちに変化していく色合いなどを愛でながら、自作の備前焼を育てる楽しみ、喜びを感じていただきたいと考えます。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	7/26 1-4限	備前焼きについての説明、作陶における注意等の説明、作陶	
	2		作陶、仕上げ	
	3		作陶、仕上げ	
	4		作陶、仕上げ	
2	5	7/29 1-4限	作陶、仕上げ	
	6		作陶、仕上げ	
	7		デザイン【作品によるみきわめ】	
	8		デザイン【作品によるみきわめ】	
3	9	7/30 1-4限	作陶、仕上げ	
	10		作陶、仕上げ	
	11		作陶、仕上げ	
	12		作陶、仕上げ	
4	13	7/31 1-4限	仕上げ	
	14		仕上げ	
	15		仕上げ	
	16		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		授業態度(授業へ取り組む態度を含む)・出席日数・協調性		
備考		特になし		

1年	科目名	版画実習	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		平井 里奈	曜日・時限	土 (毎週) / 1-2限
授業概要		デザインにおける表現の幅を広げるため、版画の技法を使用したデザイン作品の制作を行う。授業では、銅版とシルクスクリーンの版種を用い、それぞれの版や材料の特性を理解して、表現方法を思案しながら取り組む。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・銅版とシルクスクリーンのそれぞれの版や材料の特性について説明することができる。</li> <li>・自らの表現として、版画技法を使用し工夫して取り組むことができる。</li> </ul>		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/13	ガイダンス	
2	2	4/20	ガイダンス	
3	3	4/27	ガイダンス	
4	4	5/11	ガイダンス	
5	5	5/18	ガイダンス	
6	6	5/25	デザイン	
7	7	6/1	銅版画① グラウンド塗布・原画転写	
8	8	6/8	銅版画② エッチング	
9	9	6/15	銅版画③ エッチング・腐食・グラウンド落とし	
10	10	6/22	銅版画④ 刷り作業	
11	11	6/29	シルクスクリーン① スクリーン版制作	
12	12	7/6	シルクスクリーン② スクリーン版制作	
13	13	7/13	シルクスクリーン③ 刷り作業	
14	14	7/20(80分授 業)	シルクスクリーン④ 刷り作業	
15	15	9/7	作品鑑賞会	
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		<ul style="list-style-type: none"> <li>・成果物</li> <li>・授業への参加態度</li> </ul>		
備考		特になし		

1年	科目名	VMD1(企画デザイン)	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	金 (隔週) / 1-2限
授業概要		商品のショーウィンドウVMDについて学ぶ。 企業と商品を選び、企業の経営理念・企業ブランディングコンセプト・商品ブランディングコンセプトを調査(エビデンスを明確にする)、考察のうえ、商品のショーウィンドウVMD作成のためのウィンドウ・ディスプレイ企画・設計を行う。 制作する商品のショーウィンドウVMDはクライアントやクライアントの顧客、一般消費者に向けて共感・理解を得ることが最も重要。さらに、VMD表現がそれらの人に驚きや喜び、満足を与えるものとなるよう努力することが、自分の力の源に繋がることを学ぶ。		
到達目標		商品の販売効果が向上するデザイン案を、クライアント向けに提案する目的で企画書を作成し、プレゼンテーションできる。 企画力・技術力・表現力・プレゼンテーション力の4内容について習得する。 企画力=目的に向け脈絡のある文章で企画書内容を表現する。 技術力=相手に伝えたい大事なことを如何に効果的に伝えるかを、構成・構築技術で設計する。 表現力=自分の考えなどを的確に表現するため、バーバル・ノンバーバル両面から手を尽くす。 プレゼン力=自分の考えなどを相手に的確に伝える。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/4	1. 課題内容説明 2. 企業の選択と基本方針・経営理念を検索 3. 検索した企業の取り扱い商品を調べ、今回の展示品を選択し内容を把握。	
	2			
2	3	10/18	選んだ企業のコンセプト・デザインテーマより、各自のコンセプト・デザインテーマを作成し、ページネーションの作成	
	4			
3	5	11/8	コンセプト・デザインテーマを決定し、出店小間サイズの確認のうえ、商品展示方法を考える。	
	6			
4	7	11/29	コンセプト・デザインテーマを基に、平面プランに落とし込み、ウィンドウのイメージを2~3案考える。 (透視投影法の基礎知識及び図面の描き方を説明)	
	8			
5	9	12/13	イメージを基に、通行人をアイ・キャッチできるショーウィンドウのデザインを作成決定する。	
	10			
6	11	1/10	企画デザインの確認及び見直しを行い、企画力・技術力・表現力・プレゼンテーション力を最終成果物に繁栄できているか確認	
	12			
7	13	1/24	作成された企画書を基にプレゼンテーションを行う。時間厳守・A4企画書2部を準備し、パワーポイントにてプレゼンテーションを行う。	
	14			
8	15	2/14	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		提出された企画書とプレゼンテーションをもとに、企画力・技術力・表現力・プレゼンテーション力の4内容について5段階(1~5点)で採点し評価。 企画力=内容の乏しい企画書を避け、脈絡のある企画書内容の文章になっているか。 技術力=相手に伝えたい大事なことを如何に効果的に伝えるか。 表現力=自分の考えなどを的確に表現されているか。 プレゼン力=自分の考えなどを相手に的確に述べているか。		
備考		特になし		

1年	科目名	プレミア&DTM実習	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	月 (毎週) / 1限
授業概要		本講座では、ビデオ編集のためのアドビ・プレミア(Adobe Premiere Pro)、サウンド・BGM制作のためのアドビ・オーディション(Adobe Audition)、ガレージバンド等の活用と基礎的な技能について学ぶ。授業後半は2025年の大阪・関西万博も視野に入れながらビデオのコンセプトワークを中心にショートムービーをつくる。		
到達目標		Adobe Premiere Proで動画編集ができる。 ガレージバンドでBGMがつかれる。 自作の動画作品をつくれる。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/8	Adobe Premiere Proの起動と紹介(基礎的な操作を含む)	
2	2	4/15	Adobe Premiere Proの基礎的な操作	
3	3	4/22	ガレージバンドの起動と紹介(Adobe Auditionの操作を含む)	
4	4	5/13	ガレージバンドの基本的な操作(Adobe Auditionの操作を含む)	
5	5	5/20	Premiere Proを使用したサンプルムービー制作 映像作品を作る上で考えるべきこと(コンセプト・テーマ・技術・演出)	
6	6	5/27	Premiere Proを使用したサンプルムービー制作 映像作品を作る上で考えるべきこと(コンセプト・テーマ・技術・演出)	
7	7	6/3	作品制作:各自の映像素材・テーマのチェック	
8	8	6/10	作品制作:各自の映像素材・テーマのチェック	
9	9	6/17	作品制作:各自の映像素材・テーマのチェック	
10	10	6/24	作品制作:各自の進行状況チェック・指導	
11	11	7/1	作品制作:各自の進行状況チェック・指導	
12	12	7/8	作品制作:各自の進行状況チェック・指導	
13	13	8/26	作品制作:各自の進行状況チェック・指導	
14	14	9/2	作品制作:各自の進行状況チェック・指導	
15	15	9/9	各自の作品のプレゼン	
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50%、口述(プレゼン)30%、授業への参加態度20%		
備考		撮影は各自のスマホやデジカメ等を用いて放課後などに行うこともある。		

1年	科目名	プロジェクト1		単位数/授業形態	3 / 実習
				開講学期	前期
担当者		1年担当教員		曜日・時限	火/木 (毎週) / 1-2限/3限
授業の概要		<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。</p> <p>・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>			
授業の到達目標 及び テーマ		<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。</p> <p>・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		授業計画	
		火曜	木曜		
1	1-2	4/9		・概要説明(スケジュール等)	
2	3		4/11	・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	4-5	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	6		4/18	・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	7-8	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	9		4/25	・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	10-11	5/7		・各種プロジェクトの作業	
8	12		5/9	・各種プロジェクトの作業	
9	13-14	5/14		・各種プロジェクトの作業	
10	15		5/16	・各種プロジェクトの作業	
11	16-17	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	18		5/23	・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	19-20	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	21		5/30	・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	22-23	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	24		6/6	・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	25-26	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	27		6/20	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
19	28-29	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	30		6/27	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
21	31		7/4	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
22	32-33	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)	
23	34-35	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	36		7/18	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
25	37-38	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	39		8/29	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
27	40-41	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	42		9/5	・各種プロジェクトの作業・デ研PJ中間発表の準備(9月)	
29	43-44	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)	
30	45		9/12	・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1年後期に「プロジェクト2」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</p> <p>・プレゼンテーション ・作品</p> <p>・授業への参加態度</p>			
備考		<p>・科目「プロジェクト2」「プロジェクト3」「プロジェクト4」と連携している。</p> <p>・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>			

1年	科目名	プロジェクト2		単位数/授業形態	3 / 実習
				開講学期	後期
担当者		1年担当教員		曜日・時限	火/木 (毎週) / 1-2限/2限
授業の概要		<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。</p> <p>・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>			
授業の到達目標 及び テーマ		<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。</p> <p>・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		授業計画	
		火曜	木曜		
1	1	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	2・3	10/8		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
3	4・5	10/15		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
4	6	10/17		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
5	7・8	10/22(80分授業)		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
6	9・10	10/29		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
7	11	10/31		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
8	12・13	11/5		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
9	14	11/7		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
10	15・16	11/12		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
11	17	11/14		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
12	18・19	11/19		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
13	20	11/21		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
14	21・22	11/26		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
15	23	11/28		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
16	24	12/5		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
17	25・26	12/10		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
18	27	12/12		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
19	28・29	12/17		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
20	30	12/19		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
21	31・32	12/24(80分授業)		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
22	33	1/9		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
23	34・35	1/14		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
24	36	1/16		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
25	37・38	1/21		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
26	39	1/23		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
27	40・41	1/28(80分授業)		・各種プロジェクトの作業・デ研展(1月)の準備	
28	42	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	43	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	44・45	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</p> <p>・プレゼンテーション ・作品</p> <p>・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3」「プロジェクト4」と連携している。</p> <p>・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>			

1年	科目名	ポートフォリオフォト	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		高橋 静香	曜日・時限	水 (隔週) / 3-4限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真の基本的な知識(露出・被写界深度・画角・構図等)を学ぶ。</li> <li>・ライティングの技術を身につけ、光をコントロールすることを学ぶ。</li> <li>・写真を使って表現するということを理解し、作品制作を実践する。</li> </ul>		
到達目標		写真の基本的な技術を習得する		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/17	授業の概要説明/写真の基礎/カメラの取扱い説明	
	2			
2	3	5/8	ライティング① 構図を考える/光をコントロールする	
	4			
3	5	5/29	ライティング② 工夫して商品撮影をする	
	6			
4	7	6/19	写真で表現する① 写真と言葉の関係性を知る/写真日記	
	8			
5	9	7/3	写真で表現する② イメージを具体的に表現する/画像処理/色をコントロールする	
	10			
6	11	7/17	写真で表現する③ 複数の写真で伝える(組写真)/サイズや配置による効果	
	12			
7	13	9/4	写真で表現する④ 写真集を作る	
	14			
8	15	9/11	合評(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		授業への参加態度、課題作品		
備考		特になし		

1年	科目名	ラインセラス実習 基礎	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		一ノ瀬武留	曜日・時限	水 (隔週) / 1-2限
授業概要		3Dモデリングソフト、Rhinocerosを基礎から学び、簡単なモデリング手法を身につけると共にデザイン分野の一つ、プロダクトデザインを理解する		
到達目標		Rhinocerosの基礎的な使い方を身につける		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	10/9	授業説明、Rhinoceros基礎1	
	2			
2	3	10/30	Rhinoceros基礎2	
	4			
3	5	11/13	Rhinoceros基礎3	
	6			
4	7	11/27	Rhinoceros基礎4	
	8			
5	9	12/11	Rhinoceros基礎5	
	10			
6	11	1/15	小課題	
	12			
7	13	2/5	小課題	
	14			
8	15	2/12	まとめ	
履修の注意点 (履修登録の条件)		1年生であれば全員履修可能		
学修成果の 評価方法		授業出席数、授業態度 小課題		
備考		来年度の2年前期に開催を予定している『ラインセラス実習応用』(授業名は仮)を履修する場合、ラインセラス実習基礎の単位を取っておくことが必須		

1年	科目名	立体思考	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		丸谷 直	曜日・時限	金 (隔週) / 3-4限
授業概要		立体について、数学的・物理的知識と、制作する上での実際的な問題への対応を学ぶ。立体の構造、立体の制作は、自然の法則に従う。この法則をしっかり理解すれば、応用力は増す。そして、その法則の理解を得る一番の方法は、自ら多くの経験を積むことである。幾何学、力学的視点からの説明を基に、立体の制作(経験)を行い、立体の理解を促してゆく。立体はもともと視覚での把握が難しい。それゆえに立体を学ぶことは、試行錯誤の重要性を認識させる。理解を諦めずに授業に臨めば、今後のデザイン制作の力となる。		
到達目標		立体の、視覚だけでは理解しづらいという本質と、自然科学的な規則性を理解すること。論理的思考に基づき、目的に合ったデザイン制作ができること。		
No.	時 限 回 数	月日	授業計画	
1	1	4/19	立体について考える。平面と立体について。	
	2			
2	3	5/10	立体の制作1 多面体	
	4			
3	5	5/24	同上	
	6			
4	7	6/7	立体の制作2 フォールディング(ポップアップ)	
	8			
5	9	6/28	同上	
	10			
6	11	7/19	立体の制作3 組む	
	12			
7	13	9/6	同上	
	14			
8	15	9/13	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		課題制作物、授業への参加態度・課題への取り組み。		
備考		特になし		