SYLLABUS

大阪市立デザイン教育研究所
令和7(2025)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	カラー&MUD演習	5
4	キャリアデザイン１	6
5	コンセプトワーク１	7
6	コンピューターリテラシー	8
7	特別講義１	9
8	トレンド	10
9	モダンデザイン論１	11

＜実習科目＞

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

１年	科目名	異文化理解１	単位数／授業形態	2　／ 講義
			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		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。 ※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。		
到達目標		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。		

時限回数	授業計画
1	授業概要　グローバル社会における多様性について
2	授業概要　グローバル社会における多様性について
3	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	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
5	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	インドネシアの地域を調べる　インドネシアの歌を歌う
7	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	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
9	ジャワの舞踊を学ぶ　舞踊と美術の関連を探る
10	ジャワの舞踊を学ぶ　舞踊と美術の関連を探る
11	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	ジャワの音楽を学ぶ　※外部講師　楽器で演奏する・歌を歌う
13	オリジナルケチャ制作とプレゼンテーション
14	オリジナルケチャ制作とプレゼンテーション
15	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	4　／ 講義
			開講学期	前後期
担当者		西田一喜・Marianne Finneran	曜日・時限	－　（毎週）　／ －
授業概要		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。加えて、GREテストのQuantative Sectionを活用して数学的な場面で定量的に判断し英語で問題を解く能力を測る。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。		
到達目標		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。 1.企業の実務で使われる英語の基礎的な知識が身につき、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]。		

時限回数	授業計画
1	オリエンテーション
2	Listening Part1、Introducing First Project - About Me
3	Listening Part 1、About Me Project - Work Day
4	Listening Part 1、About me Project - English Check/Work Day
5	Listening Part 2、About me Project - Presentation
6	Listening Part 2、Making English Manga
7	Listening Part 2、Introducing Ad Project
8	Listening Part 3、Ad Project - Design Vocabulary Introduction
9	Listening Part 3、 Ad Project - Work Day
10	Listening Part 4、 Ad Project - English and Design Check In
11	Listening Part 4、My Poster - Project Introduction & Work DayListening Part 4、 Ad Project - Presentations
12	GREの基礎 (Data Interpretation)、My Poster - Work Day
13	TOEIC Bridge Mini test (Listening part)
14	Listening Part4、My Poster- Sharing & Discussion
15	Reading Part1- Mini Project - English Comic
16	Reading Part1 - Translation Project - Introduction
17	Reading Part2 - Translation Project - Useful Vocabulary and Work Day
18	Reading Part2- Translation Project - English Check In
19	Reading Part3 - Translation Project - Work Day
20	Reading Part3 - Translation Project - Due Date
21	Reading Part3- Mini Project - My Holiday
22	Reading Part3 - Mini Project - My Holiday
23	Reading Part1 ~3の復習- 2026 Resolutions Worksheet
24	TOEIC Bridge IP テスト
25	Speaking Part1 Zine Project “Welcome to Earth”
26	Speaking Part2 - Zine Project Work Day
27	Writing Part1 - Zine Project Work Day and English Check
28	Writing Part2 - Zine Project Final Work Day
29	TOEIC Bridge Mini test (Reading, Speaking, and Writing part)
30	GREの基礎 (Discrete Quantative Questions) - 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	・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・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。
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	カラー&MUD演習	単位数／授業形態	2　／ 演習
			開講学期	夏期
担当者		浦久保　康裕	曜日・時限	不定期　ー　／ -
授業概要		「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。 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。		
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。		

時限回数	授業計画
1	自己紹介・ユニバーサルデザインとは
2	世の中の不自由を考えてみよう
3	MUDとは-1？
4	MUDとは-2？
5	MUD講義・文字について
6	MUD講義・組版について
7	受賞作検証・コンペ応募作のコンセプト案
8	コンセプト案発表＆チェック
9	コンセプト案発表＆チェック
10	制作実習
11	制作実習
12	制作実習
13	制作実習
14	応募作品チェック&修正
15	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」を受験します。（受験料半額個人負担）

１年	科目名	キャリアデザイン１	単位数／授業形態	2　／ 演習
			開講学期	前後期
担当者		１年担当教員	曜日・時限	－　（隔週）　／ －
授業概要		・デザインプロジェクト参画、ネットワーキング、職業観およびスキル向上への意識を高め、キャリア形成を支援する。 ・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		・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。		

時限回数	授業計画
1	・概要説明（授業計画）
2	
3	・キャリアサポート
4	キャリア形成に関する講義および演習
5	ポートフォリオ作成、および進路対策へのサポート
6	
7	・テーマ別講演
8	
9	・振り返り（７月・１月）
10	
11	
12	
13	
14	
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	・レポート ・授業への参加態度
備考	・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） ・２年生と合同授業を行うことがある。 ・科目「特別講義１」との隔週授業（但し「特別講義１」の開講は不定期）

1年	科目名	コンセプトワーク1	単位数／授業形態	4　／ 講義
			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。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、印刷知識と校正、入稿手順、広告制作の流れ、業界の基礎知識」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脱線を防ぐ方法を修得し、自己満足で終わらない伝わる表現の考え方を学ぶ。		
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いており、自ら校正しネット印刷に入稿できるようになる。		

時限回数	授業計画
1	オリエンテーション/印象を表す言葉
2	コンセプトとは/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）
3	モチーフとは
4	広告課題リサーチ+コンセプト立案
5	タイポグラフィーとは
6	ポートフォリオとは
7	コピーライティング①
8	コピーライティング①
9	サムネイル・ラフ・カンプ
10	広告課題のサムネイル 1st step
11	新聞広告批評
12	新聞広告批評
13	コピーライティング②（先輩のコピーに学ぶ）
14	コピーライティング②（先輩のコピーに学ぶ）
15	広告課題サムネイル ２nd step
16	広告課題サムネイル ２nd step
17	レイアウトテクニック①
18	広告課題サムネイル 3rd step
19	印刷と色
20	印刷と色/広告課題カンプ制作
21	印刷と紙
22	印刷と紙/広告課題原寸カンプ制作
23	印刷と校正//広告課題原寸カンプ制作
24	広告課題原寸カンプ制作
25	ネット印刷と入稿手順
26	広告課題原寸カンプ完成 → パネル貼り
27	印刷ペーパーテスト/広告制作の流れ
28	広告課題原寸カンプ制作
29	広告課題プレゼンテーション
30	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（宿題完遂+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	コンピューターリテラシー	単位数／授業形態	2　／ 講義
			開講学期	前期
担当者		西田　一喜	曜日・時限	土　（毎週）　／ 2限
授業概要		今後の学生生活と将来の社会生活に役立つ実務的なスキルを実習によって身につけることを目的とする。具体的にはBYDのPC不調で困らないようメンテナンス方法を学び、学内のプリンタの応用について学ぶ。また、社会人になると必要になるWord, Excel, PowerPoint, Accessなどの使い方についても学ぶ。コラムとしてデザインを学ぶ精神的なバックボーン・歴史やAIの活用方法を取り上げる。		
到達目標		本コース終了の時点でコースの内容を100%把握すれば、受講者は示した目標に達成することができる。 1. 企業の実務で使われる基礎的なWord, Excel, Power Pointの知識が身につく[知識、理解] 2. 状況に応じたBYDのPCメンテナンスができる[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]		

時限回数	授業計画
1	イントロダクション, BYDのPC環境設定 (adobe CCとは？,　バックアップの取り方),　デザイナーズマインド
2	BYDのPC環境設定 (adobe CCとは？　Microsoft 365とは?　バックアップからの復旧), デザイナーズマインド
3	Word 基本的な文書レイアウト変更 (用紙設定、見出し、箇条書き、引用・参考文献、ページ番号), デザイナーズマインド
4	Word 図表の挿入、図表番号、目次、数式、ヘッダーとフッター, コラム
5	Excel データ入力・修正・削除、集計、基本的な計算と関数・罫線, コラム
6	総合演習１（文章作成）Morisawa Fontのインストール
7	レーザープリンタの使い方（名刺を実際に出力）→データと印刷物を提出
8	Excel 相対参照,絶対参照, 複合参照, グラフの作成, コラム
9	Excel 関数, 平均, 標準偏差, 分散について, コラム
10	総合演習2（表作成）, コラム
11	Power Point スライドの追加と削除, スライドショー, スライドの印刷, 画像の挿入
12	Mini-test, データベース(Accessを使用)
13	グループプレゼンテーションに向けた調査, ライノセラスのダウンロード, カメラの使い方
14	グループプレゼンテーションに向けたmini 発表
15	グループプレゼンテーション 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	授業態度（出席・遅刻率+授業内態度、積極的向上性）20% 小テスト(Mini-test) 30% 実習課題（プレゼンテーションも含める）50%
備考	・授業ではカメラを使う機会があるためSDXCカード(128GB以上）が必要になる。また、本授業ではMORISAWA PASSPORT アカデミック版(学生用), ケント紙, LANケーブル(6e以上）も必要になる。各自で事前に用意をしておく必要がある。詳細は第1回目の講義で説明を行う。 ・本講義では双方向にやり取りができるようFCを活用し、授業の補足資料や事前学習の内容、課題の内容などを連絡する。 ・授業内の演習は、個人のコンピュータを使用して行う。必ず毎回持参すること。 ・授業内の操作説明等については、Windows OS, macOSのサポート期限内のOSで行う。タブレットでの受講はできない。それ以外のOSを搭載したPCでの受講も認めるが、OSやアプリケーションの操作方法の差異などについては各自で確認する必要があることに留意すること。（必要に応じて仮想環境などを利用し、Windows OSまたはmacOSを利用できる環境を事前に構築すること） ・学習者の理解度に応じて内容を変更することがある。 ・授業内容に関連した新たな有用な資料が入手可能となった場合, 教科書・参考資料を追加, あるいは, 差し替えることがある。 ・提出物に関してはUDフォントでの提出を求めることがあるので留意しておくこと。 ・授業中、著しく他の受講生に迷惑となる行為を確認した場合には、担当者の判断で減点や欠席の措置を講じる場合がある。 ・この授業の内容に関しては社会に出た時に使う最低限になっているため詳細を知りたい場合は担当者までご連絡ください。

１年	科目名	特別講義１	単位数／授業形態	4　／ 講義
			開講学期	前後期
担当者		外部講師・本校教員	曜日・時限	不定期　ー　／ －
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		・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。		

時限回数	授業計画
1	UX・UIデザイン　基礎
2	CMFデザイン　基礎
3	素材表現
4	アイデア
5	イベントの大切さ
6	ソーシャルデザイン
7	表現と社会のつながり
8	情報セキュリティ
9	映像について
10	3dsMAXとVR
11	インクルージョン１
12	インクルージョン２
13	インクルージョン３
14	インクルージョン４
15	カラー１
16	カラー２
17	UIUXアプリデザイン１
18	UIUXアプリデザイン２
19	UIUXアプリデザイン３
20	UIUXアプリデザイン４
21	UIUXアプリデザイン５
22	シンボルマーク１
23	シンボルマーク２
24	シンボルマーク３
25	シンボルマーク４
26	シンボルマーク５
27	サスティナブルデザイン１
28	サスティナブルデザイン２
29	サスティナブルデザイン３
30	サスティナブルデザイン４

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	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　／ 演習
			開講学期	前期
担当者		松宮　宏	曜日・時限	月　（毎週）　／ 2限
授業概要		1. トレンド：最新トレンド情報を分析し、デザインの業界でトレンドがどのような影響を及ぼしているかを研究していく。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		
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）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。		

時限回数	授業計画
1	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観察する。
2	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）等の観察《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	「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	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	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	空間トレンド事例研究《演習2》
7	空間トレンド事例研究《演習2》プレゼンテーション
8	情報・DXトレンド事例研究《演習2》
9	情報・DXトレンド事例研究《演習2》プレゼンテーション
10	街づくりトレンド事例研究《演習3》
11	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	創作講座　インスタントフィクションを書いて解説する
13	創作講座　インスタントフィクションを書いて解説する
14	創作講座　インスタントフィクションを書いて解説する
15	創作講座　インスタントフィクションを書いて解説する

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	トレンド：WWD Japanを教材として使用 創作講座：インスタントフィクションについては又吉直樹のYoutube《渦》を参照 参考文献：「物語のつくりかた」新井一樹　日本実業出版社、「答え合わせ」石田明　マガジンハウス、「漫才過剰考察」髙比良くるま　辰巳出版

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）　／ 1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、後期に備えて、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		・デザイン史が産業革命にはじまる理由を説明できる。 ・デザインが現代にいたるまでいかなる歴史を辿ったかを、一貫した筋にしたがって把握できる。 ・デザイン史に照らして、自己のデザイン観を明確にすることができる。		

時限回数	授業計画
1	ガイダンス：授業概要および成績評価
2	デザイン史概略(1)
3	デザイン史概略(2)
4	デザイン史概略(3)
5	報告発表(1)
6	デザイン史概略(4)
7	デザイン史概略(5)
8	デザイン史概略(6)
9	報告発表(2)
10	デザイン史概略(7)
11	デザイン史概略(8)
12	デザイン史概略(9)
13	報告発表(3)
14	デザイン史概略(10)
15	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% リアクションペーパー　30% 報告発表　40%
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		林　哲哉	曜日・時限	金　（隔週）　／ 1-2限
授業概要		イラストレーターとは違うページ構成と管理を通して編集デザイン制作実践スキルを学ぶ		
到達目標		編集デザインを学び現場で必要な制作スピードを身につける		

時限回数	授業計画
1	PC環境の確認
2	InDesign基礎1（紙面レイアウト、基本操作を学ぶ）
3	InDesign基礎2（紙面レイアウト）雑誌特集ページ編集実習
4	InDesign基礎2（紙面レイアウト）雑誌特集ページ編集実習
5	InDesign基礎2（紙面レイアウト）雑誌特集ページ編集実習
6	InDesign基礎3（紙面レイアウト）ミニリーフレット編集実習
7	InDesign基礎3（紙面レイアウト）ミニリーフレット編集実習
8	InDesign基礎3（紙面レイアウト）ミニリーフレット編集実習
9	ミニポートフォリオ1（構成を考えた後、インデックス制作）
10	ミニポートフォリオ1（構成を考えた後、インデックス制作）
11	ミニポートフォリオ2（表紙案デザイン、キャプション、ノンブルの設定）
12	ミニポートフォリオ2（表紙案デザイン、キャプション、ノンブルの設定）
13	ミニポートフォリオ3（出力で簡易製本とデジタルポートフォリオPDFデータで完成）
14	ミニポートフォリオ3（出力で簡易製本とデジタルポートフォリオPDFデータで完成）
15	これまで学習した内容の確認

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	出席と実習課題
備考	特になし

１年	科目名	VMD1[イベント企画]	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	月　（隔週）　／ 3-4限
授業概要		イベントの企画デザインをする。 イベントの運営方針を理解・共感し、顧客・参加者に驚きや喜びを持って迎えていただける企画を提案する力を得ることが目標となる。 進行は、①イベントの選定、②運営の基本方針・理念の理解、③集客のための④コンセプト決定、⑤デザインテーマ決定、⑥企画案の制作を行います。		
到達目標		グループでイベントの企画デザインを一冊の企画書としてまとめる。 ページ構成は、①表紙、②イベントの基本方針・理念、③特徴と構成、④顧客・参加者の驚きや喜びにつながるコンセプト、⑤デザインテーマ、⑥コンセプトアート、⑦パース、⑧正面図・断面図とする。		

時限回数	授業計画
1	イベント企画の概要 チーム発表・システム思考を基礎に全員デザイナーの心構えで取り組む、いつでも話題に対して多くの単語・サムネイル・立体化で表現する→感情を動かせるストーリーを創造、チームの進行役決め　PM（プロジェクトマネージャー）・AD（アートディレクター）選定、イベントの決定・調査
2	
3	ターゲットを明確にする 祖母・祖父が20代の孫を手作りフェアに連れて行きたくなる／40代の親が子供を連れて行きたくなる／20代のリア充が行きたくなる
4	
5	ベースになる物語を個人で20以上を上げる → チームに持ち寄る → 2つのストーリーを互選 発表会
6	
7	キャラクター設定・場面設定・シーン説明・シーンスケッチ フォトスポット／看板アイディア
8	
9	各班一本化　　選んでもいい。まとめてもいい。　キャラ立ちしているか。　ストーリーに多くの世代を巻き込めるか。 ストーリー → 言語化　キャラクター → コンセプトアート　ワークショップ → 品物イメージ　SNS展開　勧誘グッズ → ミツバチ作戦
10	
11	パワポにまとめる
12	
13	パワポにまとめる
14	
15	プレゼンテーション・採点会

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	採点会での点数に出席状況を加味する。
備考	特になし

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。専用ソフトではなく、テキストエディタを用いてコードを手打ちで作成することで、HTMLタグやCSSの仕組みや関係性を理解することを目的とします。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。		

時限回数	授業計画
1	ホームページとは・テキストエディタのインストール コーディング練習01・HTMLタグ01
2	ホームページとは コーディング練習01・HTMLタグ01
3	コーディング練習02 HTMLタグ02
4	コーディング練習02 HTMLタグ02
5	コーディング練習03 CSS01
6	コーディング練習03 CSS01
7	コーディング練習04 CSS02
8	コーディング練習04 CSS02・課題制作準備
9	課題制作１：グループ制作（サイトの検討・デザイン）各班にて作業
10	課題制作１：グループ制作（サイトの検討・デザイン）各班にて作業
11	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）各班にて作業
12	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）各班にて作業
13	課題制作３：グループ制作（サイトのコーディング）各班にて作業
14	課題制作３：グループ制作（サイトのコーディング）各班にて作業
15	課題講評会

履修の注意点 （履修登録の条件）	課題はグループ制作となります。自身の取り組みが他のメンバーに大きく影響することを自覚して取り組んでください。
学修成果の 評価方法	平常点（授業へ取り組む態度を含む）　30% 実習課題　70%
備考	授業で学んだ内容を各自授業後に復習しておくこと。

1年	科目名	ArchiCAD実習	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	月　（毎週）　／ 1限
授業概要		3Dモデリングにより建築が3次元的に適切に表現出来る基礎と、ゲームやメタバ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、メタバース空間への展開を目指す		

時限回数	授業計画
1	ArchiCADモデリング基礎
2	
3	静止画（パース）
4	
5	４Ｋ動画（ウォークスルー）
6	
7	静止画（パース）
8	
9	動画（ウォークスルー）
10	
11	応用
12	
13	提出
14	
15	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	演習課題　70% 独自課題　30%
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）　／ 3限
授業概要		クリエイターの必須アイテムともいえる、AdobeIllustratorとAdobePhotoshop。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。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。【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。		
到達目標		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。単に作るだけではなく、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。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。デザインの法則、禁忌を理解している。		

時限回数	授業計画
1	Photoshop基礎1 [PS]基本操作 各ツール類の説明 画像の色補正
2	Photoshop基礎2 [PS]基本操作 選択範囲の作成方法
3	Photoshop実践1 [PS]レイヤーの使い方 【中間課題】コラージュ画像
4	Photoshop実践2 [PS]画像のレタッチ
5	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
6	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てイラスト作成
7	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	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	Illustrator実践3 [AI]ペンツール使い方 【課題】トレース
10	Illustrator実践4 [AI]名刺作成 【課題】名刺作成
11	統合実践1 [AI]雑誌表紙作成
12	統合実践2 [AI]雑誌表紙作成 【実習課題】雑誌表紙
13	統合実践3 [AI]雑誌記事作成
14	統合実践4 [AI]雑誌記事作成 【実習課題】雑誌記事
15	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	平常点（授業へ取り組む態度を含む）　20% 中間課題30% 実習課題50%
備考	授業で学んだことを自分で実際にやってみて作業の流れや各ソフトの機能について確認をしておくこと。

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（ダイハツ）	曜日・時限	金　（毎週）　／ 1-2限
授業概要		カーデザインの実習を通して、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、カーデザイナーとして必要なスキルを習得。 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。		
到達目標		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。		

時限回数	授業計画
1	カーデザイン概要/ステップ１：基礎①　線のコントロール
2	カーデザイン概要/ステップ１：基礎①　線のコントロール
3	ステップ１：基礎②　線のコントロール、ポンチ絵
4	ステップ１：基礎②　線のコントロール、ポンチ絵
5	ステップ１：基礎③　ポンチ絵、パース
6	ステップ１：基礎③　ポンチ絵、パース
7	ステップ１：基礎④　実車模写　※見極め
8	ステップ１：基礎④　実車模写　※見極め
9	ステップ２：コンセプト①　（市場動向/課題形成/ネタ集め/ワイガヤ）
10	ステップ２：コンセプト①　（市場動向/課題形成/ネタ集め/ワイガヤ）
11	ステップ２：コンセプト②　（コンセプトワード/ビジュアル化/イメージスケッチ/A4まとめ）
12	ステップ２：コンセプト②　（コンセプトワード/ビジュアル化/イメージスケッチ/A4まとめ）
13	ステップ２：アイデアスケッチ①
14	ステップ２：アイデアスケッチ①
15	ステップ２：アイデアスケッチ②
16	ステップ２：アイデアスケッチ②
17	ステップ２：アイデアスケッチ③
18	ステップ２：アイデアスケッチ③
19	ステップ２：Blender
20	ステップ２：Blender
21	ステップ２：レンダリング①
22	ステップ２：レンダリング①
23	ステップ２：レンダリング②
24	ステップ２：レンダリング②
25	ステップ２：レンダリング③/レイアウト（パネル化）
26	ステップ２：レンダリング③/レイアウト（パネル化）
27	ステップ3：プレゼン用パネル製作/練習
28	ステップ3：プレゼン用パネル製作/練習
29	ステップ3：プレゼン用パネル製作/準備/発表
30	ステップ3：プレゼン用パネル製作/準備/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	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	使用画材：Ａ３コピー用紙（安価な紙で可）、ボールペン、シャーペン、消しゴム、パソコン（ソフト/フォトショップ、blender）、ペンタブレット、リモート環境 見極めの際、晴天であれば外で実車を模写するため、画版の準備と、熱中症対策としての簡易テント準備要。発表用三六パネル等の人数分要。

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及びグラフィックを理解する実習を行います。 紙構造への理解を深めたうえで、紙素材を切り口にした展覧会「紙技展」へ展示する個人作品を制作します。 紙技展ではアナログでの個人作品制作を通して、紙の強さや脆さなどの構造学習、制作スケジュールの重要性や材料の種類/特性などを体感し表現の方法を身につける。展覧会開催を通して企画運営の知識経験を習得する。		
到達目標		紙素材の特性知識を深め、平面から立体へ起こす把握能力をつけることができる。 基本的なパッケージ知識を取り入れ、グラフィックを工夫できるようになる。		

時限回数	授業計画
1	折面構造基本／直線と曲線
2	折面構造基本／直線と曲線
3	折面構造基本／直線と曲線
4	「紙技展」説明
5	パッケージ実習
6	紙技展運営ミーティング
7	紙を使ったノベルティ制作／片段を使ったカバン
8	紙技展運営ミーティング
9	不思議箱　白制作
10	紙技展運営ミーティング
11	不思議箱　デザイン制作
12	紙技展　個人作品制作
13	パッケージ実習
14	紙技展　個人作品制作
15	貼箱の個箱制作
16	紙技展　個人作品制作
17	紙技展　個人作品制作
18	紙技展運営ミーティング
19	紙技展　個人作品制作
20	紙技展運営ミーティング
21	ATCにて「紙技展」設営
22	ATCにて「紙技展」設営
23	ATCにて「紙技展」　合評と撤収
24	ATCにて「紙技展」　合評と撤収
25	パッケージ実習
26	パッケージ実習
27	パッケージ実習
28	パッケージ実習
29	紙を使った茶席の演出デザイン実習
30	紙を使った茶席の演出デザイン実習

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	・紙技展の個人作品の完成度（発想力・デザイン性・制作クオリティ・演出力など）を総合的に評価 ・紙技展運営参加での成果 ・授業課題の提出・出席率と授業への参加姿勢
備考	【科目連携】特になし 【備考】・実習で必要な道具をご準備ください。（カッター、ケプラー手袋、両面テープなど） ・基本的に課題は1回の授業ごとに完成させること。・カッターを使用するので怪我をしないように注意すること。

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		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文字組の基本、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、ポスターおよびリブランディング制作をおもに実習形式で行います。またそれぞれの課題をプレゼンテーションで各自発表してもらうことで、自身の創作したデザインの価値を言語化するプロセスの重要性を理解してもらいます。 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。		
到達目標		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。		

時限回数	授業計画
1	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	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
3	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
4	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
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
6	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
7	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
8	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
9	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
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
11	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
12	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
13	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
14	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
15	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	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	特になし

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（ダイハツ モデラー）	曜日・時限	水　（毎週）　／ 3-4限
授業概要		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（4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（11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。		
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。		

時限回数	授業計画
1	概要説明
2	概要説明
3	ステップ１：基本立体造形
4	ステップ１：基本立体造形
5	ステップ１：基本立体造形
6	ステップ１：基本立体造形
7	ステップ１：基本立体造形　【みきわめ】
8	ステップ１：基本立体造形　【みきわめ】
9	ステップ２：車（1/10スケールモデル）概要説明、資料収集、図面作成
10	ステップ２：車（1/10スケールモデル）概要説明、資料収集、図面作成
11	ステップ２：図面、ゲージ、造形台作成
12	ステップ２：図面、ゲージ、造形台作成
13	ステップ２：芯材段取り、クレイ盛り付け
14	ステップ２：芯材段取り、クレイ盛り付け
15	ステップ２：造形
16	ステップ２：造形
17	ステップ２：造形
18	ステップ２：造形
19	ステップ２：造形
20	ステップ２：造形
21	ステップ２：造形
22	ステップ２：造形
23	ステップ２：造形
24	ステップ２：造形
25	ステップ２：造形
26	ステップ２：造形
27	ステップ２：造形、艤装
28	ステップ２：造形、艤装
29	ステップ２：艤装、パネル作成
30	ステップ２：艤装、パネル作成

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	ステップ２（応用編）　１００% 取り組み姿勢、作品、発表で判断 ステップ1（基本編）はステップ２へ進む見極めとして使用
備考	小さめの三角定規が必要

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	月　（毎週）　／ 3限
授業概要		この授業では、ユーザー調査・分析から課題を見つけ、解決のためのアイデア展開を行いプロトタイプモデルを作製するなど、一連のデザイン開発プロセスを学びます。そして、同時に、デザイン開発の中で見つけた問題点を単に解決するのでなく、問題を掘り下げ、新しい価値を生む課題に置き換えて、革新的なデザインの創出に取り組むことで課題の重要性を理解する。		
到達目標		論理的にデザイン開発が進められる。　課題を整理し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。		

時限回数	授業計画
1	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	行動観察資料作成　（調査）
3	行動観察資料の分析、ネガ・ポジ変換　（分析）
4	行動観察資料の分析、整理、KJ法　（分析）
5	行動観察資料の分析、課題の創出　（問題定義）
6	行動観察資料の分析、課題の創出　（問題定義）
7	課題とシナリオをまとめる　（問題定義）
8	課題とシナリオをまとめる　（問題定義）
9	アイデア展開、プロトタイプ作製　（問題解決）
10	アイデア展開、プロトタイプ作製　（問題解決）
11	レンダリングスケッチ
12	レンダリングスケッチ
13	プレゼンテーション資料作成
14	プレゼンテーション資料作成
15	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　ー　／ －
授業概要		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。		
到達目標		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。		

時限回数	授業計画
1	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ーンストーミング
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ーンストーミング
3	デザイン考案
4	デザイン考案
5	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
9	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
13	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	課題に取り組む姿勢と発想力、造形力で評価します。
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	木　（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。		

時限回数	授業計画
1	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	
3	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	
5	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	
7	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	
9	情報に基づき企画した内容をプレゼン
10	
11	中間プレゼン
12	
13	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	
15	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	課題に取り組む姿勢と発想力、造形力で評価します。
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　（毎週）　／ 1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。		

時限回数	授業計画
1	空間把握実演と設計図作成の基本知識を説明
2	
3	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	
5	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	
7	コンセプト・ターゲットetcを発表
8	
9	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	
11	中間プレゼン
12	
13	最終プレゼン
14	
15	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	課題に取り組む姿勢と発想力、造形力で評価します。
備考	特になし

１年	科目名	セラミックデザイン実習	単位数／授業形態	2　／ 実習
			開講学期	前期
担当者		平井　里奈	曜日・時限	金　（毎週）　／ 1-2限
授業概要		セラミックを素材としたデザイン実習を通じて、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		・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。 ・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。		

時限回数	授業計画
1	ガイダンス
2	ガイダンス
3	ガイダンス
4	ガイダンス
5	ガイダンス
6	ガイダンス
7	ガイダンス
8	ガイダンス
9	オリエンテーションプロダクトデザインについて
10	セラミックの基礎知識(1)
11	セラミックの基礎知識(2)
12	セラミックの基礎知識(2)
13	セラミックデザイン実践(1) デザイン
14	セラミックデザイン実践(1) デザイン
15	セラミックデザイン実践(1) デザイン
16	セラミックデザイン実践(1) デザイン
17	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
18	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
19	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
20	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
21	セラミックデザイン実践(6) 石膏型制作
22	セラミックデザイン実践(6) 石膏型制作
23	セラミックデザイン実践(7) 成形
24	セラミックデザイン実践(7) 成形
25	セラミックデザイン実践(7) 成形
26	セラミックデザイン実践(7) 成形
27	セラミックデザイン実践(10) 施釉・絵付け
28	セラミックデザイン実践(10) 施釉・絵付け
29	プレゼン
30	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（デザイン案、製図、モデル） ・成果物 ・授業への参加態度
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	造形表現	単位数／授業形態	2　／ 実習
			開講学期	後期
担当者		坂根　修	曜日・時限	火　（毎週）　／ 1-2限

授業概要	・デザインにおける造形表現について知識と技能について解説する。 ・知識や技術だけでなく社会的・日常的な課題を造形表現に結びつけ、他者の考えに触れるとともに、自身の問題として多様な方法で表現する。 ・実習課題では自身の五感を働かせ、素材・形・色等が持つ特性を体験する。 ・実習課題をとおして言語に関わりつつ、素材・形・色等を主要な媒介とする非言語的な表現に取組む。 ・制作後の振返りを通して、人間形成への関心と社会の形成への参画意識を高める。
到達目標	・日常生活を送る中で様々な素材・形・色・音・光・空間・動きなどに気づき、社会における課題を感じ取りデザインの思考を活かし造形表現する。【思考力・判断力・表現力】【主体的に取り組む態度】 ・素材・形・色等の持つ特性を媒介に、デザインの必要性と役割を感じ取り、他者や社会とかかわる中で、創造性や感性を高めることができる。【思考力・判断力・表現力】 ・言語表現、および素材・形・色等を主な媒介とする非言語的な表現やコミュニケーションをデザインに活かすことができる。【思考力・判断力・表現力】【主体的に取り組む態度】 ・デザインにおける造形表現の位置づけを把握し、発想やアイデアに応用できる。【知識・技能】

時限回数	授業計画
1	授業概要（目的・授業計画等）、デザインにおける造形表現について
2	
3	課題１：社会的課題に関わる造形表現⑴
4	
5	課題１：社会的課題に関わる造形表現⑵
6	
7	課題１：社会的課題に関わる造形表現⑶
8	
9	課題１：社会的課題に関わる造形表現⑷（発表・振返り）
10	
11	課題２：身近な課題に関わる造形表現⑴
12	
13	課題２：身近な課題に関わる造形表現⑵
14	
15	課題２：身近な課題に関わる造形表現⑶
16	
17	課題２：身近な課題に関わる造形表現⑷（発表・振返り）
18	
19	課題３：造形表現による課題解決⑴
20	
21	課題３：造形表現による課題解決⑵
22	
23	課題３：造形表現による課題解決⑶
24	
25	課題３：造形表現による課題解決⑷
26	
27	課題３：造形表現による課題解決⑸（発表・振返り）
28	
29	振返り：「造形表現」の総括
30	

履修の注意点 （履修登録の条件）	・
学修成果の 評価方法	・実習課題（作文・作品等）　・プレゼンテーション　・授業への参加態度
備考	・２年科目「デザイン教育探究」と連携している ・科目「デジタルモデル実習」との選択科目

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AdobeXD）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」の時間にせずに、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。		

時限回数	授業計画
1	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	
3	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	
5	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	
7	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	
9	FigmaまたはAdobe XDで実際に画面をデザインしよう（第1回）。
10	
11	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	
13	自分でデザインしたアプリを発表しよう。
14	
15	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	素描	単位数／授業形態	1　／ 実習
			開講学期	前期
担当者		中谷　圭	曜日・時限	土　（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の向上を目標とする。 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、基礎造形について客観的視点を持つ。		
到達目標		・デザインにおいて重要な基礎造形力を身につける。 ・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。		

時限回数	授業計画
1	授業説明・課題説明・実習
2	実習
3	実習
4	実習
5	講評
6	授業説明・課題説明・実習
7	実習
8	実習
9	実習
10	講評
11	授業説明・課題説明・実習
12	実習
13	実習
14	実習
15	講評

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（授業に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	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		前田　哲也	曜日・時限	月　（毎週）　／ 4限
授業概要		タイポグラフィは『文字』を使って表現する技術です。デザインに写真やイラストが効果的に使われるように、文字は言葉としての意味だけではなく、文字の形や配置の仕方によって『イメージ』を作り出します。このスキルを養うことで、文章を読みやすくしたり、世界観を構築したり、多くの人々を誘導できたりします。これらの習得のため、授業では文字の『形』を見極める方法（構造や造形）を学び、『イメージ』への接続をマトリックス法によって分かりやすく身に付けていきます。スキルが向上したら、長い文章の扱いへとステップアップし、レイアウトデザインと文字との隠された関係性を探りながら『文字組』ルールを習得していきましょう。目指すはロジックに偏らない感覚的な表現です。		
到達目標		・文字がその意味だけでなく造形によってイメージの表出が可能であることを理解すること。（知識） ・タイポグラフィの基本的知識（専門用語や基本的な構造）の習得と文字組の基本的な操作。（知識と技術） ・文字で感情や感覚を表すこと、コミュニケーション（意図や効果）を意識して表現できること。（思考と技術）		

時限回数	授業計画
1	タイポグラフィ①　文字がもたらす印象とその訳　『ゲシュタルト心理学と文字』
2	タイポグラフィ②　文字構造からの空間設計　『見えない（仮想ボディ）ルール』
3	タイポグラフィ③　文字パレットと段落パレットとの付き合い方　『文字組と呼ばれるものの基礎』
4	タイポグラフィ④　制作実習　『美しい日本語 ― 書体見本帖 ― 』
5	タイポグラフィ⑤　欧文フォントの基礎知識　『それぞれの都合』
6	タイポグラフィ⑥　書体への愛憎　『HelveticaからDIN、ほどなくしてA1ゴシック』
7	タイポグラフィ⑦　制作実習　『THE　TYPOGRAPHY POSTER』
8	文字組①　文字組のための要素を押さえて精度を高める　『ベタ組とマージン設計』
9	文字組②　ページにまつわる要素を押さえて精度を高める　『ノンブル・柱・ルビ・禁則・etc』
10	文字組③　文字組実習『文庫本の見開きページ制作』
11	文字組とレイアウトデザイン①　　雑誌デザインの分析　『レイアウトデザインと文字との密かな関係』
12	文字組とレイアウトデザイン②　　レイアウトデザイン実習　『雑誌の見開きページ制作』
13	
14	文字組とレイアウトデザイン③　　最終講義　『ビジュアルとの遭遇～融合』
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	各回の実習で行う課題のクオリティと、期末制作物のクオリティにもとづいた評価を行います。
備考	特になし

１年	科目名	デジタルモデル制作	単位数／授業形態	2　／ 実習
			開講学期	後期
担当者		ダイハツ	曜日・時限	火　（毎週）　／ 1-2限
授業概要		©オートデスクAliasを使用し、カーデザイン開発で行われるデジタルモデル制作について学び カーモデラーとして必要なスキルを習得。 ステップ１：©オートデスクAliasの基本操作とツールの習得 ステップ２：©オートデスクAliasを使用し実車の模刻を行い、カーモデリングの手順を習得 ステップ３：©オートデスクAliasを使用しビジュアライゼーション操作の習得 ステップ１で見極めを行い、合格者がステップ２に進みます。		
到達目標		©オートデスクAliasの基本操作とデジタルカーモデリングが製作出来る。		

時限回数	授業計画
1	ステップ１：デジタルカーモデル概要　基礎①　基本操作　カーブ制作
2	ステップ１：デジタルカーモデル概要　基礎①　基本操作　カーブ制作
3	ステップ１：基礎②　サーフェース制作
4	ステップ１：基礎②　サーフェース制作
5	ステップ１：基礎③　SUB-Dモデル制作
6	ステップ１：基礎③　SUB-Dモデル制作
7	ステップ１：基礎④スピードシェイプ制作
8	ステップ１：基礎④スピードシェイプ制作
9	ステップ１：基礎④スピードシェイプ制作　※見極め
10	ステップ１：基礎④スピードシェイプ制作　※見極め
11	ステップ２：　カーモデリング①　模刻
12	ステップ２：　カーモデリング①　模刻
13	ステップ２：　カーモデリング②　模刻
14	ステップ２：　カーモデリング②　模刻
15	ステップ２：　カーモデリング③　模刻
16	ステップ２：　カーモデリング③　模刻
17	ステップ２：　カーモデリング④　模刻
18	ステップ２：　カーモデリング④　模刻
19	ステップ２：　カーモデリング⑤　模刻
20	ステップ２：　カーモデリング⑤　模刻
21	ステップ２：　カーモデリング⑥　模刻
22	ステップ２：　カーモデリング⑥　模刻
23	ステップ２：　カーモデリング⑦　模刻
24	ステップ２：　カーモデリング⑦　模刻
25	ステップ２：　カーモデリング⑧　模刻
26	ステップ２：　カーモデリング⑧　模刻
27	ステップ3：プレゼン用ビジュアライゼーション
28	ステップ3：プレゼン用ビジュアライゼーション
29	ステップ3：プレゼン用パネル製作/準備/発表
30	ステップ3：プレゼン用パネル製作/準備/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	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	©オートデスク教育機関限定ライセンスでAlias　AotoSutudioインストールしたPC使用。 ３つボタンマウスで操作する様に設計されています。 必要動作環境リンク：https://www.autodesk.co.jp/support/technical/article/caas/sfdcarticles/sfdcarticles/JPN/System-requirements-for-Autodesk-Alias-products.html

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　ー　／ －
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。		

時限回数	授業計画
1	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
5	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】
9	作陶、仕上げ
10	作陶、仕上げ
11	作陶、仕上げ
12	作陶、仕上げ
13	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		平野　陽子	曜日・時限	水　（毎週）　／ 3-4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。また、版画展で展示全体のテーマにつながるように、展示全体の構成も考え制作する。		
到達目標		・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。・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。制作した作品の展示計画と実際の展示を協力して行う。		

時限回数	授業計画
1	ガイダンス
2	ガイダンス
3	ガイダンス
4	ガイダンス
5	ガイダンス
6	ガイダンス
7	ガイダンス
8	ガイダンス
9	地域産業の廃材収集
10	地域産業の廃材収集
11	銅版画①　グランド塗布・原画転写
12	銅版画①　グランド塗布・原画転写／版画展についての説明
13	銅版画②　エッチング
14	銅版画②　エッチング
15	銅版画③　エッチング・腐食・グランド落とし
16	銅版画③　エッチング・腐食・グランド落とし
17	銅版画④　刷り作業
18	銅版画④　刷り作業
19	シルクスクリーン①　スクリーン版制作
20	シルクスクリーン①　スクリーン版制作
21	シルクスクリーン②　スクリーン版制作
22	シルクスクリーン②　スクリーン版制／入稿
23	シルクスクリーン③　刷り作業
24	シルクスクリーン③　刷り作業
25	シルクスクリーン④　コラージュ・作品完成
26	シルクスクリーン④　コラージュ・作品完成
27	作品鑑賞会
28	版画展　展示計画
29	版画展　展示準備
30	版画展　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	・成果物 ・授業への参加態度 ・版画展への取り組み
備考	紙技展と同時開催の版画展について企画・展示に関わる。

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	木　（毎週）　／ 3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。		
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がつくれる。 自作の動画作品をつくれる。		

時限回数	授業計画
1	Adobe Premiere Proの起動と紹介(基礎的な操作を含む)
2	Adobe Premiere Proの基礎的な操作
3	Premiere Proを使用したムービー制作 映像作品を作る上で考えるべきこと（データの種類と整理の意義）
4	第１課題制作
5	第１課題制作
6	第１課題制作
7	第１課題制作
8	ガレージバンドの起動と紹介（Adobe Auditionの操作を含む）
9	ガレージバンドの基本的な操作（Adobe Auditionの操作を含む）
10	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）
11	第２課題制作
12	第２課題制作
13	第２課題制作
14	第２課題制作
15	各自の作品のプレゼン

履修の注意点 （履修登録の条件）	ガレージバンドはApple社のソフトのため、MacまたはiPadが必要となる。持っていない学生は貸出などの対応となる。
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	マウス持参を推奨。授業前の準備としてパソコンの充電を十分にしておくこと。 撮影は宿題として各自のスマホやデジカメ等を用いて休日や放課後などに行ってもらうことがある。

１年	科目名	プロジェクト１	単位数／授業形態	6　／ 実習
			開講学期	前後期
担当者		１年担当教員	曜日・時限	－　（毎週）　／ －
授業概要		・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。		
到達目標		・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。		

時限回数	授業計画
1	・概要説明（各種プロジェクトの取組等）
2	・各種プロジェクトに関する講義および作業
3	・各種プロジェクトに関する講義および作業
4	・各種プロジェクトに関する講義および作業
5	・各種プロジェクトに関する講義および作業
6	・各種プロジェクトに関する講義および作業
7	・各種プロジェクトに関する講義および作業
8	・各種プロジェクトに関する講義および作業
9	・各種プロジェクトに関する講義および作業
10	・各種プロジェクトに関する講義および作業
11	・各種プロジェクトに関する講義および作業
12	・各種プロジェクトに関する作業および中間プレゼン準備
13	・各種プロジェクトに関する作業および中間プレゼン準備
14	・各種プロジェクトに関する作業および中間プレゼン準備
15	・各種プロジェクトに関する作業および中間プレゼン準備
16	・各種プロジェクトに関する講義および作業
17	・各種プロジェクトに関する講義および作業
18	・各種プロジェクトに関する講義および作業
19	・各種プロジェクトに関する講義および作業
20	・各種プロジェクトに関する講義および作業
21	・各種プロジェクトに関する講義および作業
22	・各種プロジェクトに関する講義および作業
23	・各種プロジェクトに関する講義および作業
24	・各種プロジェクトに関する講義および作業
25	・各種プロジェクトに関する講義および作業
26	・各種プロジェクトに関する作業および展示発表（１月）準備
27	・各種プロジェクトに関する作業および展示発表（１月）準備
28	・各種プロジェクトに関する作業および展示発表（１月）準備
29	・各種プロジェクトに関する作業および展示発表（１月）準備
30	・各種プロジェクトの振返り

履修の注意点 （履修登録の条件）	・関係する科目として２年次に科目「プロジェクト２」を履修すること
学修成果の 評価方法	・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
備考	・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。 ・各種プロジェクト等は「秋のミニデ研展（９月）」「デ研展（１月）」等において発表(展示）する。

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	木　（隔週）　／ 1-2限
授業概要		・写真の基本的な知識（露出・被写界深度・画角・構図等）を学ぶ。 ・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。 ・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。 ＊機材の都合により、基本３人１組で実習を行います。		
到達目標		写真の基本的な技術を習得する		

時限回数	授業計画
1	授業の概要説明／写真の基礎／カメラの取扱い説明／一眼レフカメラに触れる
2	授業の概要説明／写真の基礎／カメラの取扱い説明／一眼レフカメラに触れる
3	ライティング① 構図を考える／光をコントロールする
4	ライティング① 構図を考える／光をコントロールする
5	ライティング② 工夫して撮影をする／商品を魅力的に撮る
6	ライティング② 工夫して撮影をする／商品を魅力的に撮る
7	ポートレート撮影／画像処理について
8	ポートレート撮影／画像処理について
9	組写真（複数枚の写真）で表現する／広告を読む／最終課題説明
10	組写真（複数枚の写真）で表現する／広告を読む／最終課題説明
11	最終課題制作
12	最終課題制作
13	最終課題制作
14	最終課題制作
15	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、実習課題および最終課題の完成度
備考	特になし

１年	科目名	ライノセラス実習 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	月　（毎週）　／ 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		

時限回数	授業計画
1	授業説明、Rhinoceros基礎1
2	
3	Rhinoceros基礎2
4	
5	Rhinoceros基礎3
6	
7	Rhinoceros基礎4
8	
9	Rhinoceros基礎5
10	
11	小課題
12	
13	小課題
14	
15	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『ライノセラス実習応用』（授業名は仮）を履修する場合、ライノセラス実習基礎の単位を取っておくことが必須