

SYLLABUS



大阪市立デザイン教育研究所
令和7(2025)年度 2年

—目次—

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	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	キャリアデザイン3	7
6	キャリアデザイン4	8
7	コミュニケーションとアイデア	9
8	コンセプトワーク2	10
9	デザイン教育探究	11
10	デザイン材料演習	12
11	デザインストラテジー1	13
12	デザインストラテジー2	14
13	デザインにおけるアート思考演習1	15
14	デザインにおけるアート思考演習2	16
15	特別講義2	17
16	マルチメディア論	18
17	モダンデザイン論2	19
18	リビングデザイン演習	20

<実習科目>

No.	科目名	頁
1	VMD2	21
2	WEB実習 応用	22
3	WEB実習 発展	23
4	課題研究1	24-26
5	課題研究2	27-29
6	切削加工とデジタル積層造形	30
7	造形表現	31
8	テキスタイルデザイン実習	32
9	デジタルポートフォリオ	33
10	ブレンダー実習	34
11	プロジェクト3	35
12	プロジェクト4	36
13	ポートフォリオ制作	37
14	ライノセラス実習 応用	38
15	ライノセラス実習 発展	39

2年	科目名	アジアデザイン計画	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		中国の文化と習慣に異文化への理解を深める。基礎文法を理解させ、語彙を増やし、基本的なコミュニケーションを取れるようにする。		
到達目標		中国語で自己紹介と自己PRを完成させる。		
時 限 回 数	授業計画			
1	中国語の紹介・PINYIN			
2	中国語の紹介・PINYIN			
3	中国語簡体字入力方法			
4	中国語簡体字入力方法			
5	中国語の挨拶			
6	中国語の挨拶			
7	数字と学校名の学習			
8	数字と学校名の学習			
9	自己紹介1			
10	自己紹介1			
11	自己紹介2			
12	自己紹介2			
13	自己紹介発表			
14	自己紹介発表			
15	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		出席率 60% 小テスト (1回)		
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 / 講義
			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		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事 ※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		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。		
時 限 回 数	授業計画			
1	異文化を理解すること 異文化の人と協働すること			
2	異文化を理解すること 異文化の人と協働すること			
3	ジャワの伝統文化について 工芸、料理			
4	ジャワの伝統文化について 工芸、料理			
5	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	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			
7	ジャワの舞踊を学ぶ ※外部講師 伝統舞踊と創作舞踊			
8	ジャワの舞踊を学ぶ ※外部講師 伝統舞踊と創作舞踊			
9	ジャワのワヤンを学ぶ ※外部講師			
10	ジャワのワヤンを学ぶ ※外部講師			
11	オリジナルのワヤン制作 1、2			
12	オリジナルのワヤン制作 1、2			
13	オリジナルのワヤン制作 3、プレゼンテーション			
14	オリジナルのワヤン制作 3、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。		

2 年	科目名	インタラクショナルデザイン演習	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	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。 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、インタラクショナルデザインの基礎的事項を取り扱いたい。 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。			
到達目標	アフターエフェクツの基礎的な操作ができる。			
時 限 回 数	授業計画			
1	授業概要説明 アフターエフェクツの事例紹介			
2	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	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				
5	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				
7				
8	プレゼン			
9				
10				
11				
12				
13				
14				
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	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でなくとどまらず、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。 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。			
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、問題の本質を説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 - Conversation Practice			
2	TOEIC Part1 - Design Language in English			
3	TOEIC Part2 - Project 1 (Design an Object) Introduction			
4	TOEIC Part2 - Project 1 Work Day			
5	TOEIC Part3 - Project 1 Check in Day			
6	TOEIC Part3 - Project 1 Work Day			
7	TOEIC Part4 - Project 1 Presentations & Discussion			
8	TOEIC Part4 - Mini Project - Book Cover			
9	TOEIC Part4 - Mini Project - Book Cover			
10	TOEIC IP テスト			
11	TOEIC Part5 - "This year I want to" Worksheet and Final Project Introduction			
12	TOEIC Part6 - Final Project Work Day			
13	TOEIC Part6 - Final Project English Check in Day			
14	TOEIC Mini-test - Final Project Work Day			
15	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	・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。 ・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。 ・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。			

2年	科目名	キャリアデザイン3	単位数／授業形態	1 / 演習
			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		・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			
2	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談			
3	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談			
4	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談			
5	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談			
6	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談			
7	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談			
8	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談			
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
履修の注意点 (履修登録の条件)		必修修科目		
学修成果の 評価方法		・レポート（報告書 等） ・授業への参加態度 等		
備考		・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。		

<u>2年</u>		科目名	<u>キャリアデザイン4</u>	単位数／授業形態	1 / 演習
				開講学期	後期
担当者		2年担当教員		曜日・時限	木 (隔週) / 3限
授業概要		・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				
2	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談				
3	テーマ別講演				
4	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談				
5	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談				
6	テーマ別講演				
7	ビジネスマナー				
8	ビジネスマナー				
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
履修の注意点 (履修登録の条件)		必修修科目			
学修成果の 評価方法		・レポート(報告書 等) ・授業への参加態度 等			
備考		・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	コミュニケーションとアイデア	単位数／授業形態	2 / 演習
			開講学期	前期
担当者		中村 征士（ババンダ）	曜日・時限	金（毎週） / 1限
授業概要		本授業では、これからの社会で独自の存在感を持つ15人の多様な分野の専門家をゲストに招き、対談形式で学ぶ。デザインだけにとどまらず、福祉、コミュニティデザイン、起業、アート、テクノロジーなど幅広い分野のゲストを選び、彼らの視点や価値観に触れることで、学生自身のキャリアの可能性を広げることを目的とする。各回、学生は対談の間に、必ず一つの質問を準備し、対話に積極的に参加する。		
到達目標		多様な職業・生き方を知り、固定観念にとらわれない柔軟なキャリア観を育む。他者の視点や価値観を理解し、異なる背景を持つ人との対話力を養う。質問を通じて、批判的思考力や洞察力を高める。自らの進路や生き方に対する新たな視点を得る。ゲストの実践的な経験を通じて、社会におけるデザインの役割を考察する。		
時 限 回 数	授業計画			
1	オリエンテーション & ババンダによるイントロダクション			
2	ゲスト1: ソーシャルデザイン（例：地域活性化の仕掛け人）			
3	ゲスト2: クリエイティブ×テクノロジー（例：メディアアーティスト）			
4	ゲスト3: 福祉×デザイン（例：障がい者支援のクリエイター）			
5	ゲスト4: スタートアップ起業家（例：社会課題解決型ビジネス）			
6	ゲスト5: コミュニティデザイン（例：まちづくりプランナー）			
7	ゲスト6: アートと社会（例：現代アーティスト）			
8	ゲスト7: 広告・ブランディング（例：クリエイティブディレクター）			
9	ゲスト8: 伝統工芸×デザイン（例：職人×デザイナー）			
10	ゲスト9: 環境とサステナブルデザイン（例：エコデザイナー）			
11	ゲスト10: フリーランスの働き方（例：デジタルノマド）			
12	ゲスト11: デザインと教育（例：デザインスクール運営者）			
13	ゲスト12: 漫画・イラスト業界（例：漫画家・アートディレクター）			
14	ゲスト13: 音楽×ビジュアルデザイン（例：MVディレクター）			
15	ゲスト14: デザインと哲学（例：クリティカルデザイナー）			
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		授業への積極的な参加態度（30%） 質問の質とディスカッションへの貢献度（30%） 各回のリフレクションシートの内容（20%） 最終回の発表（20%）		
備考		○授業の進め方： 毎回、1人のゲストを招き、ババンダとゲストの対談を中心に進行。学生は事前にゲストの情報を調べ、最低1つの質問を準備する。授業後半は、学生とゲストのディスカッションやQ&Aの時間を設ける。授業の最後に、各回の学びをまとめるリフレクションを行う。 ○15人のゲスト選考基準： 独自の視点やユニークな経験を持ち、社会に新しい価値を生み出している人物。デザイン、アート、福祉、起業、教育、コミュニティ、など、異なる分野で活躍する専門家。20歳前後のデザイナーの卵にとって、刺激となり、新たな可能性を開く存在。対話を通じて、自らの価値観や経験を言語化できる人物。既存の枠にとらわれず、挑戦を続ける姿勢を持っている人。		

2年	科目名	コンセプトワーク2	単位数／授業形態	4 / 講義
			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。		
時 限 回 数	授業計画			
1	バカリとオリジナル			
2	ミッション課題オリエンテーション / ブックカバーショートスピーチオリエンテーション			
3	ブックカバーショートスピーチ			
4	ビジネスコミュニケーション① 敬語の基本 / 展覧会課題オリエンテーション			
5	C.Iとロゴとブランドイメージ			
6	ビジネスコミュニケーション② 第一印象と会話のマナー			
7	プレゼンテーションの仕方①（基本編）			
8	ビジネスコミュニケーション③ 職場で避けるべき話題（6つのS）			
9	ストレス耐性とプレゼンのロールプレイング/取材・打合せの仕方			
10	ビジネスコミュニケーション④ ポリコレと表現のタブー			
11	企画書の作り方/ブレーンストーミングとKJ法			
12	レイアウトテクニック②（展覧会課題での箱組）			
13	マーケティングとは			
14	マーケティングとは			
15	イメージマップとフォトディレクション			
16	展覧会カンパ制作			
17	プレゼンテーションの仕方②（原稿の書き方/スライドプレゼン）			
18	展覧会カンパ制作			
19	デザイン失敗①			
20	展覧会カンパ制作			
21	展覧会カンパ制作			
22	展覧会カンパ制作			
23	展覧会ポスターカンパ2種パネル貼り			
24	展覧会ポスターカンパ2種パネル貼り			
25	展覧会A4フライヤー制作			
26	展覧会A4フライヤー制作/ミッションレポート提出			
27	展覧会チケット制作			
28	展覧会&ミッション課題のポートフォリオページ制作			
29	デザイン失敗②			
30	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）		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% 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		1年で科目「コンセプトワーク1」を履修した者		

2年	科目名	デザイン教育探究	単位数／授業形態	2	／ 演習
			開講学期	後期	
担当者		坂根 修	曜日・時限	月 （隔週） ／ 3-4限	
授業概要		・日本におけるデザイン教育の変遷について解説する。 ・デザイン教育に関する専門知識を学ぶ。 ・デザイン教育における造形表現の役割について調査研究を行うとともに、その効果を検証する。 ・これからの日本におけるデザイン教育のあり方について研究する。			
到達目標		・これからのデザイン教育のあり方を探ることで、社会、地域等で起きている様々な課題を感じ取り、自らのデザイン力で解決方法を考えることができるようになる。【思考力・判断力・表現力】 ・日本におけるデザイン教育の役割等を理解することによって、今後のあり方について主体的に取り組むことができる。【知識・技能】【主体的に学ぶ力】			
時 限 回 数	授業計画				
1	授業概要（目的・授業計画等）、科目「デザイン教育探究」について				
2	講義：日本のデザイン教育における現状と課題				
3	演習：デザイン教育に関する研究				
4	演習：デザイン教育に関する研究				
5	演習：デザイン教育に関する研究				
6	演習：デザイン教育に関する研究				
7	演習：デザイン教育に関する研究				
8	発表：中間発表・講評				
9	講義：デザイン教育における造形表現				
10	演習：デザイン教育における造形表現の研究				
11	演習：デザイン教育における造形表現の研究				
12	演習：デザイン教育における造形表現の研究				
13	演習：デザイン教育における造形表現の研究				
14	演習：デザイン教育における造形表現の研究				
15	振り返り：「デザイン教育探究」の総括（発表等）				
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		・講義演習課題（作文・成果物等） ・プレゼンテーション ・授業への参加態度			
備考		・2年前期科目「造形表現」と連携している ・科目「デザインストラテジー2」との選択科目および隔週授業			

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知識と加工を体験する。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。		
時 限 回 数	授業計画			
1	デザイン材料演習概要 プロダクトに用いる材料知識			
2	デザイン材料演習概要 プロダクトに用いる材料知識			
3	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)			
4	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)			
5	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)			
6	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)			
7	樹脂加工 3Dプリント (多色印刷)			
8	樹脂加工 3Dプリント (多色印刷)			
9	木材加工 レーザーカッター			
10	木材加工 レーザーカッター			
11	木材加工 レーザーカッター			
12	木材加工 レーザーカッター			
13	木材加工 CNC切削			
14	木材加工 CNC切削			
15	木材加工 CNC切削			
16	木材加工 CNC切削			
17	金属加工 レーザーカッター			
18	金属加工 レーザーカッター			
19	アクリル加工 レーザーカッター			
20	アクリル加工 レーザーカッター			
21	金属加工 レーザーカッター			
22	金属加工 レーザーカッター			
23	加工技術を生かしたプロダクト検討			
24	加工技術を生かしたプロダクト検討			
25	プロダクト自由加工			
26	プロダクト自由加工			
27	プロダクト自由加工			
28	プロダクト自由加工			
29	プロダクト発表 総括			
30	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。 Illustrator FUSION 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 1	単位数／授業形態	4	／ 演習
			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		社会課題の解決策を立案し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2025/26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 研究テーマ3：献血活動の社会認知向上におけるデザイン推進 1. プロジェクト主旨の理解 2. 既定デザイン作業の理解と新戦術の想定 3. コンセプトワーク 4. 表現とコミュニケーション戦術立案（グラフィックデザイン、立体デザイン、動画、SNS、サービスデザイン、ストーリー化など） 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、演劇作品化など） 連携企業と関連組織：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、劇団カオス			
到達目標		企業が持つ課題、それを取り巻く社会が抱える課題を見つめ、根幹に気づき、解決につながる表現ができる。さらには表現の効果を数値検証する方法を知る。			
時 限 回 数	授業計画				
1	デザインストラテジー概論、マーケティング概論講座、プロジェクトにおける戦術性の理解				
2	デザインストラテジー概論、マーケティング概論講座、プロジェクトにおける戦術性の理解				
3	プロジェクトスケジュール、担当するデザイン分野の確定				
4	プロジェクトスケジュール、担当するデザイン分野の確定				
5	大阪公立大学と打ち合わせ、効果検証方法の学習				
6	大阪公立大学と打ち合わせ、効果検証方法の学習				
7	クライアントと本年度方針打ち合わせ				
8	クライアントと本年度方針打ち合わせ				
9	企画書・デザイン方針作成				
10	企画書・デザイン方針作成				
11	企画書・デザイン方針作成				
12	企画書・デザイン方針作成				
13	前期実施アイデアプレゼンテーション（鉄道各社来校）				
14	前期実施アイデアプレゼンテーション（鉄道各社来校）				
15	デザイン作業				
16	デザイン作業				
17	デザイン作業				
18	デザイン作業				
19	デザイン作業				
20	デザイン作業				
21	デザイン作業				
22	デザイン作業				
23	デザイン作業				
24	デザイン作業				
25	デザイン作業				
26	デザイン作業				
27	デザイン作業				
28	デザイン作業				
29	前期成果検証と後期計画策定				
30	前期成果検証と後期計画策定				
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		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		1. スキマモリプロジェクト2021～24成果と本年度のクライアント要望を理解する。（鉄道会社からのインプットあり） 2. 数値解析と評価について学習する（大阪公立大学文学研究科社会心理学橋本ゼミ） ＊大阪公立大学との共同プロジェクトとして、橋本ゼミの学生ともチームを組む ＊プレゼンテーションと報告会を実施する。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。 ＊各研究テーマともクライアント別にスケジュールが設定されるため、どの時期にどのデザイン作業をするか、 PM（プロジェクトマネージャ）担当学生がデザイナーをアサインし、納期と予算を守りながら進行する。			

2年	科目名	デザインストラテジー2	単位数／授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者		松宮 宏	曜日・時限	月 (隔週) / 3-4限
授業概要		社会課題の解決策を立案し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2025/26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 研究テーマ3：献血活動の社会認知向上におけるデザイン推進 1. プロジェクト主旨の理解 2. 既定デザイン作業の理解と新戦術の想定 3. コンセプトワーク 4. 表現とコミュニケーション戦術立案（グラフィックデザイン、立体デザイン、動画、SNS、サービスデザイン、ストーリー化など） 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、演劇作品化など） 連携企業と関連組織：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、劇団カオス		
到達目標		企業が持つ課題、それを取り巻く社会が抱える課題を見つめ、根幹に気づき、解決につながる表現ができる。さらには表現の効果を数値検証する方法を知る。		
時 限 回 数	授業計画			
1	後期実施メニュープレゼンテーション			
2	デザイン作業			
3	デザイン作業			
4	デザイン作業			
5	デザイン作業			
6	デザイン作業			
7	デザイン作業			
8	デザイン作業			
9	デザイン作業			
10	デザイン作業			
11	デザイン作業			
12	デザイン作業			
13	デザイン作業			
14	成果報告会			
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		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		1. スキマモリプロジェクト2021～24成果と本年度のクライアント要望を理解する。（鉄道会社からのインプットあり） 2. 数値解析と評価について学習する（大阪公立大学文学研究科社会心理学橋本ゼミ） ＊大阪公立大学との共同プロジェクトとして、橋本ゼミの学生ともチームを組む ＊プレゼンテーションと報告会を実施する。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。 ＊各研究テーマともクライアント別にスケジュールが設定されるため、どの時期にどのデザイン作業をするか、		

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	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。			
時 限 回 数	授業計画				
1	授業説明 美術における文脈について考える				
2	NFTアート・モノの価値				
3	作家の人格と作品の評価				
4	作家の人格と作品の評価				
5	表現の自由について（作品の撤去・改変）				
6	表現の自由について（作品の撤去・改変）				
7	ナン・ゴールディンと美術業界の巨大資本について				
8	ナン・ゴールディンと美術業界の巨大資本について				
9	ソフィ・カルの制作アプローチについて				
10	ソフィ・カルの制作アプローチについて				
11	ソフィ・カルの制作アプローチについて				
12	表現の自由について（表現の不自由展・その後）				
13	表現の自由について（表現の不自由展・その後）				
14	表現の自由について（表現の不自由展・その後）				
15	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	水 (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		・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。		
時 限 回 数	授業計画			
1	授業説明 美術・デザイン分野における分類について			
2	表現の自由（「宮本から君へ」助成金不交付）			
3	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
4	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
5	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
6	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
7	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
8	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
9	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
10	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
11	ナラティブ・プラクティス 講評			
12	作品がみれる場所について			
13	作品がみれる場所について			
14	作品がみれる場所について			
15	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。		

<u>2年</u>		科目名	特別講義 2	単位数／授業形態	1 / 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	ポートフォリオ				
2	ソーシャルデザイン				
3	地域コミュニティで活動するとは？				
4	イベントに100回行くとどうなる？（エンジニアの視点から）				
5	まちづくり				
6	空間について				
7	サマーセミナー				
8	サマーセミナー				
9					
10					
11					
12					
13					
14					
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		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。			

2年	科目名	マルチメディア論	単位数／授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者		奥田 充一	曜日・時限	金 (隔週) / 3-4限
授業概要		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industry4.05.0)に向けて大きく変化しています。その変化の中から埋めら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。		
到達目標		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		
時 限 回 数	授業計画			
1	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	人類の歴史において新しいディアの発明が与えたインパクトと文明			
3	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	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 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			
5	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	社会の価値構造の変化に伴う産業構造の変化とモダンデザインの超克 (industry1.0～industry4.0)			
7	新しいネットワーク社会industry4.0の社会とデザイン			
8	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	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	②人が情報を理解し、価値を感じる仕組みと価値創造			
11	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	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	蜘蛛の巣法アイデアデベロップメントのワークショップ (発表)			
14	User experience Designという考え方の発生とその背景User experience Designの概念			
15	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	モダンデザイン論2	単位数／授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者		豊泉俊大	曜日・時限	水 (毎週) / 1限
授業概要		モダニズム以降、「有用性」に還元されがちであった、デザインを構成する最重要概念たる「機能」に、有用性とはことなる「有意性」が存在することを確認しつつ、様式（装飾）／機能、あるいは、商業／機能の二項対立を超えて、デザインについて考える視座を獲得すること、それが本授業の目的である。前半は講義で構成されるが、後半は、前期に準備した資料に基づいた発表と、互いに質疑応答をしてもらう授業から構成される。なお、本授業ではGoogle Classroomを使用する。		
到達目標		・「機能」がなぜデザインに欠かせないかを説明できる。 ・「機能」に含まれる「有用性」および「有意性」について、それぞれがなにを意味するかを説明できる。 ・デザインと社会ないし文化との深い結びつきを、「有意性」に関係づけて把握できる。		
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	前期ふりかえり			
3	デザインにおける「機能」(1)			
4	デザインにおける「機能」(2)			
5	デザインにおける「機能」(3)			
6	記号論(1)			
7	記号論(2)			
8	記号論(3)			
9	批判(1)			
10	批判(2)			
11	批判(3)			
12	批判(4)			
13	批判(5)			
14	批判(6)			
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		

2年	科目名	リビングデザイン演習	単位数／授業形態	4	／ 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		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「あすなろ夢建築大阪府公共建築設計コンクール」を取り上げます。			
到達目標		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			
時 限 回 数	授業計画				
1	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	現地調査				
3	課題理解				
4	ネット調査				
5	アイデアだし				
6	計画				
7	"				
8	設計				
9	"				
10	作品制作				
11	デ研展へ向けてのまとめ				
12	まとめ				
13	"				
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		評価は設計を80%、出席率を20%とする。			
備考		空間系のビジュアルデザイン力をつけたい人向け			

2年	科目名	VMD 2 [企画デザイン]	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) / 2限
授業概要		ウィンドウ・ディスプレイの企画デザインを作成する。 提案先企業の経営方針を理解・共感し、企業の顧客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企業・商品の選定、②企業の基本方針・経営理念の理解、③商品の理解。商品の販売促進のための④コンセプト決定、⑤デザインテーマ決定、⑥ウィンドウ・ディスプレイの企画デザインを行います。		
到達目標		個人でウィンドウ・ディスプレイ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企業の基本方針・経営理念、③商品の特徴と構成、④顧客の驚きや喜びにつながるコンセプト、⑤デザインテーマ、ウィンドウ・ディスプレイの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	ウィンドウ・ディスプレイ概要1 ①企業・商品の選定、②企業の基本方針・経営理念の理解、③商品の理解。			
2	ウィンドウ・ディスプレイ概要2 ①企業・商品の選定、②企業の基本方針・経営理念の理解、③商品の理解。			
3	商品の販売促進のための企画1 ④顧客の驚きや喜びにつながるコンセプト、⑤デザインテーマ決定、			
4	商品の販売促進のための企画2 ④顧客の驚きや喜びにつながるコンセプト、⑤デザインテーマ決定、			
5	商品の販売促進のための企画書の制作3 ウィンドウ・ディスプレイの⑥コンセプトアート			
6	商品の販売促進のための企画書の制作4 ウィンドウ・ディスプレイの⑥コンセプトアート			
7	中間チェック・フィードバック			
8	中間チェック・フィードバック			
9	商品の販売促進のための企画書の制作5 ウィンドウ・ディスプレイの⑦パース、⑧正面図・断面図			
10	商品の販売促進のための企画書の制作6 ウィンドウ・ディスプレイの⑦パース、⑧正面図・断面図			
11	商品の販売促進のための企画書のまとめ1			
12	商品の販売促進のための企画書のまとめ2			
13	商品の販売促進のための企画書のまとめ3			
14	商品の販売促進のための企画書のまとめ4			
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		空間系のビジュアルデザイン力をつけたい人向け		

2年	科目名	WEB実習（応用）	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） / 1-2限
授業概要		1年次にWeb制作の基本、HTML、CSSの基本について学び、グループでサイトをつくると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。WEB制作は、将来WEBデザイナーを目指す学生はもちろん、今やデザイナーの最低限の知識として身に付けておくべきスキルです。		
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。JavaScriptの埋め込みが可能。		
時 限 回 数	授業計画			
1	Dreamweaverの使用方法・WEB実習（基礎）の復習01			
2	WEB実習（基礎）の復習02			
3	Dreamweaverを使ったコーディング01			
4	Dreamweaverを使ったコーディング02			
5	Dreamweaverを使ったコーディング03			
6	Dreamweaverを使ったコーディング04・ファビコン			
7	Dreamweaverを使ったコーディング05・CSSアニメーション			
8	Dreamweaverを使ったコーディング06・CSSアニメーション			
9	Dreamweaverを使ったコーディング07・レスポンシブデザイン			
10	Dreamweaverを使ったコーディング08・レスポンシブデザイン			
11	中間課題制作			
12	中間課題制作			
13	Illustratorを使ったWebデザイン01			
14	Illustratorを使ったWebデザイン02			
15	Illustratorを使ったWebデザイン03			
16	Illustratorを使ったWebデザイン04			
17	JavaScriptを使った表現01			
18	JavaScriptを使った表現02			
19	JavaScriptを使った表現03			
20	JavaScriptを使った表現04			
21	課題制作01（スケジュール＋企画）			
22	課題制作02（スケジュール＋企画）			
23	課題制作03（デザイン）			
24	課題制作04（デザイン）			
25	課題制作05（コーディング）			
26	課題制作06（コーディング）			
27	課題制作07（コーディング）			
28	課題制作08（コーディング）			
29	課題制作09（コーディング）			
30	課題講評会			
履修の注意点 （履修登録の条件）		WEB方面への進路を希望する学生は必ず履修すること。		
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。		

2年	科目名	WEB実習（発展）	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） / 3-4限
授業概要		基礎・応用で学んだ技術をさらに実践的に磨いていく。コーディングだけでなく、バナーやランディングページなどのデザインを作成したり、既存のデザイン画像を参考にコーディングをするなど、技術と作業スピードの向上を目指す。		
到達目標		デザインを見てコーディングの構造を考えることができるようになることを目標とする。		
時 限 回 数	授業計画			
1	Dreamweaverの復習01・02			
2	バナーデザインとLP			
3	バナーデザインとLP			
4	デザイン画を元にコーディング01			
5	デザイン画を元にコーディング02			
6	デザイン画を元にコーディング03			
7	デザイン画を元にコーディング04			
8	中間課題提出			
9	サーバーとの接続とアップロード			
10	メール			
11	課題制作01（スケジュール＋企画）			
12	課題制作02（デザイン）			
13	課題制作03（コーディング）			
14	課題制作04（コーディング）			
15	課題制作05（コーディング） 課題講評会			
履修の注意点 （履修登録の条件）		WEB方面への就職を希望する学生は必ず履修すること。		
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。		

2年	科目名	課題研究 1（ビジュアル）	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		塩崎 浩之、西田 一喜、高橋 完稔	曜日・時限	金（毎週） / 3-4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。研究は人文科学、社会科学、自然科学のいずれかのアプローチから調査、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。		
時 限 回 数	授業計画			
1	授業概要の説明・授業計画			
2	個別ガイダンス			
3	〃			
4	各自の調査分析と個別中間チェック（1）			
5	〃			
6	〃			
7	〃			
8	各自の調査分析と個別中間チェック（2） 秋の（仮称）ミニデ研展の準備			
9	〃			
10	〃			
11	〃			
12	各自の発表資料づくり 秋の（仮称）ミニデ研展の準備			
13	〃			
14	〃			
15	中間発表			
履修の注意点 （履修登録の条件）		・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年夏期）を原則履修とする。 ・2年後期「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		・9月に研究過程の中間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。		

2年	科目名	課題研究 1（プロダクト）	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		中谷 圭、坂根 修、石坂 瑛未	曜日・時限	金 （毎週） / 3-4限
授業概要		・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		・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）		
時 限 回 数	授業計画			
1	授業概要の説明・授業計画			
2	調査・研究			
3	研究テーマの概要提出			
4	研究テーマのヒアリング フラッシュアップ			
5	調査・研究・設計			
6	調査・研究・設計			
7	研究・設計			
8	研究・設計			
9	中間発表			
10	制作			
11	制作			
12	制作・展示準備			
13	制作・展示準備			
14	中間発表			
15	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		・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	2 / 実 習
			開講学期	前期
	担 当 者	平 井 里 奈、平野 陽 子	曜 日 ・ 時 限	金（毎週） / 3-4限
	授業概要	学生は自身の研究テーマを設定し、設計、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力向上を目指して主体的に取り組む。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する。		
	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。		
時 限 回 数	授業計画			
1	授業概要の説明・授業計画			
2	調査・研究			
3	研究テーマの概要提出			
4	研究テーマのヒアリング ブラッシュアップ			
5	調査・研究・設計			
6	調査・研究・設計			
7	調査・研究・設計			
8	調査・研究・設計			
9	調査・研究・設計			
10	調査・研究・設計			
11	調査・研究・設計			
12	調査・研究・設計			
13	調査・研究・設計			
14	中間発表			
15	中間発表			
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（スペース）」を履修すること。		
学修成果の 評価方法		・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（ビジュアル）	単位数／授業形態	2	／ 実習
			開講学期	前期	
担当者		塩崎浩之、西田一喜、高橋完稔	曜日・時限	火（毎週） ／ 3-4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。研究は人文科学、社会科学、自然科学のいずれかのアプローチから調査、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。			
時 限 回 数	授業計画				
1	中間プレゼンの振り返り				
2	各自の調査分析と個別中間チェック（3） デ研展準備				
3	〃				
4	〃				
5	〃				
6	〃				
7	〃				
8	各自の調査分析と個別中間チェック（4） デ研展準備				
9	〃				
10	〃				
11	〃				
12	各自の発表資料づくり デ研展準備				
13	〃				
14	〃				
15	最終発表				
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。（研究テーマは原則「課題研究1」からの継続。） ・科目の性質上、イベントに参加したりするために休日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	2 / 実習
			開講学期	後期
担当者		中谷 圭、坂根 修、石坂 瑛未	曜日・時限	火 （毎週） / 3-4限
授業概要		・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		・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）		
時 限 回 数	授業計画			
1	授業概要の説明・授業計画			
2	研究の課題整理			
3	研究の課題整理および計画提出			
4	研究内容および研究計画のヒアリング フラッシュアップ			
5	研究・設計			
6	研究・設計			
7	制作			
8	制作			
9	中間発表			
10	制作			
11	制作			
12	制作・展示準備			
13	制作・展示準備			
14	中間発表（公開プレゼンリハーサル）			
15	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		・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	2 / 実習
				開講学期	後期
担当者		平井 里奈、平野 陽子		曜日・時限	火（毎週） / 3-4限
授業概要		学生は自身の研究テーマを設定し、設計、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力向上を目指して主体的に取り組む。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する。			
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。			
時 限 回 数	授業計画				
1	中間プレゼンの振り返り				
2	調査・研究・設計				
3	調査・研究・設計				
4	調査・研究・設計				
5	調査・研究・設計				
6	制作				
7	制作				
8	制作				
9	制作				
10	制作				
11	制作				
12	制作				
13	制作・展示準備				
14	制作・展示準備				
15	制作・展示準備				
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（スペース）」を履修していること。			
学修成果の 評価方法		・ 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	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） ／ 3-4限	
授業概要		プロダクトデザインの世界で活用を広げている積層式3Dプリンターと光造形式3Dプリンターによる3Dプリントの発展的な活用法と、より精細な造形が可能となるCNC切削機の使用方法的な習得と3Dモデルの切削用データ作成法の習得を目指し、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。			
時 限 回 数	授業計画				
1	3Dプリンター活用（プリント用データ作成）				
2	3Dプリンター活用（プリント用データ作成）				
3	3Dプリンター活用（プリント用データ作成）				
4	3Dプリンター活用（プリント用データ作成）				
5	3Dプリンター活用（複数パーツ）				
6	3Dプリンター活用（複数パーツ）				
7	3Dプリンター活用（複数パーツ）				
8	3Dプリンター活用（複数パーツ）				
9	CNC切削機活用（切削データ作成）				
10	CNC切削機活用（切削データ作成）				
11	CNC切削機活用（切削データ作成）				
12	CNC切削機活用（切削データ作成）				
13	CNC切削機活用（切削データ作成）				
14	CNC切削機活用（切削データ作成）				
15	3Dプリンター活用（光造形プリンター）				
16	3Dプリンター活用（光造形プリンター）				
17	3Dプリンター活用（光造形プリンター）				
18	3Dプリンター活用（光造形プリンター）				
19	3Dプリンター活用（光造形プリンター）				
20	3Dプリンター活用（光造形プリンター）				
21	加工技術を生かしたプロダクト検討				
22	加工技術を生かしたプロダクト検討				
23	プロダクト自由加工				
24	プロダクト自由加工				
25	プロダクト自由加工				
26	プロダクト自由加工				
27	プロダクト自由加工				
28	プロダクト自由加工				
29	プロダクト発表 総括				
30	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。Illustrator FUSION 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。			

2年	科目名	造形表現	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	木 (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り組む。 ・制作後の振り返りを通して、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、デザインの必要性和役割を感じ取り、他者や社会とかわる中で、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(1)			
4				
5	課題 1：社会的課題に関わる造形表現(2)			
6				
7	課題 1：社会的課題に関わる造形表現(3)			
8				
9	課題 1：社会的課題に関わる造形表現(4)（発表・振り返り）			
10				
11	課題 2：身近な課題に関わる造形表現(1)			
12				
13	課題 2：身近な課題に関わる造形表現(2)			
14				
15	課題 2：身近な課題に関わる造形表現(3)			
16				
17	課題 2：身近な課題に関わる造形表現(4)（発表・振り返り）			
18				
19	課題 3：造形表現による課題解決(1)			
20				
21	課題 3：造形表現による課題解決(2)			
22				
23	課題 3：造形表現による課題解決(3)			
24				
25	課題 3：造形表現による課題解決(4)			
26				
27	課題 3：造形表現による課題解決(5)（発表・振り返り）			
28				
29	振り返り：「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年後期科目「デザイン教育探究」と連携している ・科目「アジアデザイン計画・異文化理解2」との選択授業		

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		平野陽子	曜日・時限	月	(毎週) ／ 1-2限
授業概要		テキスタイルデザイン（プリント、パターンのデザイン）の企画・制作を学ぶ。 各自テーマを設定、パターン制作をし、リピート、配色を考えて、用途にあった布地にプリントして製品を試作します。テキスタイルデザインの基本を学び、プリント柄のおもしろさを体験し、他のデザインへの応用にも発展させることを目的とする。 テーマを決め、設定したイベントを踏まえた、売れる柄作りを学ぶ機会になればと考える。			
到達目標		・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。 ・イラストレーション等を活用してテキスタイルとして仕上げるができる。 ・イ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。			
時 限 回 数	授業計画				
1	概要説明 外部のコンテスト・イベント等への出品説明				
2	応募作品制作				
3	応募作品制作				
4	応募作品制作／提出				
5	テキスタイルデザイン基礎				
6	illustrator・Photoshopによるパターン制作				
7	テーマ選定・打ち合わせ				
8	パターン制作・制作練習				
9	イベント、作品制作打ち合わせ				
10	パターン制作・制作練習				
11	イベント、作品制作打ち合わせ				
12	パターン制作・制作練習				
13	イベント、作品制作打ち合わせ				
14	パターン制作・制作練習				
15	イベント、作品制作打ち合わせ				
16	パターン制作・制作練習				
17	イベント、作品制作打ち合わせ				
18	パターン制作・制作練習				
19	パターン制作完成				
20	印刷準備				
21	作品制作				
22	作品制作				
23	作品制作				
24	作品制作				
25	作品制作				
26	作品制作				
27	イベント準備・資料づくり				
28	イベント準備・資料づくり				
29	発表				
30	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		作品、提出物、授業への参加、イベントの取り組みを評価する			
備考		・毎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	デジタルポートフォリオ	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	不定期	－	／	－
授業概要		前半は、各自がWEB実習（応用）の課題で作成したポートフォリオサイトをさらにブラッシュアップするため個別指導を行います。 後半では、WEB実習（基礎・応用）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学びます。					
到達目標		就職活動で活用できるレベルのポートフォリオサイトを作ることができる。 ポートフォリオサイトの作成を通じて積極的な自己PRができる。 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。					
時 限 回 数	授業計画						
1	ポートフォリオサイト作成指導01						
2	ポートフォリオサイト作成指導02						
3	ポートフォリオサイト作成指導03						
4	ポートフォリオサイト作成指導04						
5	ポートフォリオサイト作成指導05						
6	ポートフォリオサイト作成指導06						
7	ポートフォリオサイト作成指導07						
8	中間課題提出						
9	デザイン・制作の流れについて						
10	ヒアリング						
11	サイトマップおよび構成図（ワイヤーフレーム）の作成						
12	ワイヤーフレームをからデザインを起こす						
13	パーツのデザイン 【課題】バナーデザイン						
14	企業サイト分析・他社との比較 【課題】企業サイト分析						
15	お金のハナシ プレゼンテーションについて						
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） 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。					

2年	科目名	ブレンダー実習	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3Dモデリングソフト、ブレンダー（Blender）を基礎から学び、モデリング手法の基本を身につけるとともにプロダクトデザインの分野などでどのように活用されるかを理解する。 今年度より新設された授業のため受講生像のイメージが絞りにくいが、時間に余裕があれば3Dキャラクター制作を行ないたい。		
到達目標		Blenderで3Dモデリングができる。 自作の立体作品をつくれる。		
時 限 回 数	授業計画			
1	Blenderの起動と紹介(基礎的な操作を含む)			
2	Blenderの基礎的な操作			
3	Blenderの基礎的な操作			
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	第2課題制作			
9	第2課題制作			
10	第2課題制作			
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)		Blender初心者向けの講座。		
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ふことがある。		

2年	科目名	プロジェクト3	単位数／授業形態	3 / 実習
			開講学期	前期
担当者		2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・2	・概要説明（スケジュール等）			
3	・各種プロジェクトの作業			
4・5	・各種プロジェクトの作業			
6	・各種プロジェクトの作業			
7・8	・各種プロジェクトの作業			
9	・各種プロジェクトの作業			
10・11	・各種プロジェクトの作業			
12	・各種プロジェクトの作業			
13・14	・各種プロジェクトの作業			
15	・各種プロジェクトの作業			
16・17	・各種プロジェクトの作業			
18	・各種プロジェクトの作業			
19・20	・各種プロジェクトの作業			
21	・各種プロジェクトの作業			
22・23	・各種プロジェクトの作業			
24	・各種プロジェクトの作業			
25・26	・各種プロジェクトの作業			
27	・各種プロジェクトの作業			
28・29	・各種プロジェクトの作業			
30	・各種プロジェクトの作業			
31・32	・各種プロジェクトの作業			
33	・各種プロジェクトの作業			
34・35	・各種プロジェクトの作業			
36	・各種プロジェクトの作業			
37・38	・各種プロジェクトの作業			
39	・各種プロジェクトの作業			
40・41	・各種プロジェクトの作業			
42	・各種プロジェクトの作業			
43・44	・各種プロジェクトの作業			
45	・各種プロジェクトの作業			
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		・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・授業への参加態度など		
備考		・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学校で開催する展覧会において発表(展示)する。		

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	－（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・2	・概要説明（スケジュール等）				
3・4	・各種プロジェクトの作業				
5・6	・各種プロジェクトの作業				
7・8	・各種プロジェクトの作業				
9・10	・各種プロジェクトの作業				
11・12	・各種プロジェクトの作業				
13・14	・各種プロジェクトの作業				
15・16	・各種プロジェクトの作業				
17・18	・各種プロジェクトの作業				
19・20	・各種プロジェクトの作業				
21・22	・各種プロジェクトの作業				
23・24	・各種プロジェクトの作業				
25・26	・各種プロジェクトの作業				
27・28	・各種プロジェクトの作業				
29・30	・各種プロジェクトの作業				
31・32	・各種プロジェクトの作業				
33・34	・各種プロジェクトの作業				
35・36	・各種プロジェクトの作業				
37・38	・各種プロジェクトの作業				
39・40	・各種プロジェクトの作業				
41・42	・各種プロジェクトの作業				
43・44	・各種プロジェクトの作業				
45・46	・各種プロジェクトの作業				
47・48	・各種プロジェクトの作業				
49・50	・各種プロジェクトの作業				
51・52	・各種プロジェクトの作業				
53・54	・各種プロジェクトの作業				
55・56	・各種プロジェクトの作業				
57・58	各種プロジェクト（デ研展含む）に関する報告書作成				
59・60	各種プロジェクト（デ研展含む）に関する報告書作成				
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		・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・授業への参加態度など			
備考		・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学校で開催する展覧会において発表（展示）する。			

2 年	科目名	ポートフォリオ制作	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
	担当者	中谷 圭・阿部研二・志水 良・山崎晴司	曜日・時限	水 (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。		
時 限 回 数	授業計画			
1	イントロダクション（企業紹介、ページネーション、例示）			
2	制作			
3	制作			
4	第1回指導会（午後開催??）			
5	制作			
6	制作			
7	制作			
8	第2回指導会（午後開催??）			
9	制作			
10	制作			
11	制作			
12	第3回指導会（午後開催??）			
13	制作			
14	最終展示・プレゼンテーション			
15	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		最終課題60%、4回の採点会の評価40%		
備考		特になし		

2年	科目名	ライノセラス実習 応用	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		一ノ瀬 武留、西口 勇樹	曜日・時限	土 (毎週) / 1-2限
授業概要		3Dモデリングソフト、Rhinocerosの応用方法を学び難易度の高いモデリング手法を身につけると共に、課題に取り組みながらプロダクトデザインをより理解する。		
到達目標		Rhinocerosのより難しい使い方を身につけ、プロダクトについての見解を深めることができる。		
時 限 回 数	授業計画			
1	Rhinocerosの応用コマンド1			
2	Rhinocerosの応用コマンド2			
3	Rhinocerosの応用コマンド3			
4	Rhinocerosの応用コマンド4			
5	Rhinocerosの応用コマンド5			
6	Rhinocerosの応用コマンド6			
7	課題1『モデリングワーク』			
8	課題1『モデリングワーク』			
9	課題1『モデリングワーク』			
10	課題1『モデリングワーク』			
11	課題1『モデリングワーク』			
12	課題1『モデリングワーク』			
13	課題1『モデリングワーク』			
14	課題1『モデリングワーク』			
15	課題1『モデリングワーク』			
16	課題1『モデリングワーク』			
17	課題2『アイデア提案』			
18	課題2『アイデア提案』			
19	課題2『アイデア提案』			
20	課題2『アイデア提案』			
21	課題2『アイデア提案』			
22	課題2『アイデア提案』			
23	課題2『アイデア提案』			
24	課題2『アイデア提案』			
25	課題2『アイデア提案』			
26	課題2『アイデア提案』			
27	課題2『アイデア提案』			
28	課題2『アイデア提案』			
29	プレゼン			
30	まとめ			
履修の注意点 (履修登録の条件)		1年で『ライノセラス実習 基礎』を履修した者		
学修成果の 評価方法		授業出席数、授業態度 課題1、課題2		
備考		2年後期に開講する『ライノセラス実習 発展』を履修する場合、 ライノセラス実習応用の単位を取っておくことが必須		

2 年		科目名	ライノセラス実習 発展	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	金	(毎週) / 2限
授業概要			これまでに学んだ知識や技術を活用して最終課題に取り組み、より幅広いプロダクトデザインを学ぶ			
到達目標			他のデザイン分野も含めて様々な活用方法を実践することで、プロダクトデザインを応用できる。			
時 限 回 数	授業計画					
1	課題					
2	課題					
3	課題					
4	課題					
5	課題					
6	課題					
7	課題					
8	課題					
9	課題					
10	課題					
11	課題					
12	課題					
13	課題					
14	プレゼンテーション					
15	まとめ					
履修の注意点 (履修登録の条件)		2年で『ライノセラス実習 応用』を履修した者				
学修成果の 評価方法		授業出席数、授業態度 課題				
備考		特になし				