

# —目次—

## 1年 シラバス

### <講義・演習科目>

No. 科目名	頁
1 <u>アジアデザイン計画 1</u>	2
2 <u>異文化理解 1</u>	3
3 <u>英語表現 1</u>	4
4 <u>英語表現 2</u>	5
5 <u>カラー&amp;MUD演習</u>	6
6 <u>カラー・まちづくり・インクルーション</u>	7
7 <u>カラー・まちづくり・インクルーション</u>	8
8 <u>カラー・まちづくり・インクルーション</u>	9
9 <u>コンセプトワーク 1</u>	10
10 <u>コンピュータリテラシー</u>	11
11 <u>サステイナブルデザイン演習</u>	12
12 <u>職業指導 1・2</u>	13
13 <u>シンボルマーク</u>	14
14 <u>セラミックデザイン演習</u>	15
15 <u>造形文化研究 1</u>	16
16 <u>特別講義 1</u>	17
18 <u>トレンド</u>	19
19 <u>ハードウェアリテラシー</u>	20
20 <u>モダンデザイン論 1</u>	21
21 <u>モダンデザイン論 1</u>	22
22 <u>モダンデザイン論 2</u>	23
23 <u>モダンデザイン論 2</u>	24

### <実習科目>

No. 科目名	頁
1 <u>ArchiCAD実習</u>	25
2 <u>イラレ・フォトショ実習</u>	26
3 <u>InDesign実習</u>	27
4 <u>インフォグラフィック実習</u>	28
5 <u>WEB実習 1</u>	29
6 <u>カーデザイン実習</u>	30
7 <u>夏期プロジェクト 1</u>	31
8 <u>紙素材と構造実習</u>	32
9 <u>クリエイティブディレクション</u>	33
10 <u>クレイモデル制作</u>	34
11 <u>コンシューマエレクトロニクス (CE) 実習</u>	35
12 <u>春期プロジェクト</u>	36
13 <u>照明制作実習</u>	37
14 <u>ショッププロデュース</u>	38
15 <u>造形とエディトリアル・デザイン</u>	40
16 <u>ソーシャルメディア実習</u>	41
18 <u>地域産学プロジェクト</u>	42
19 <u>デッサン 1</u>	43
20 <u>デッサン 2</u>	44
21 <u>陶芸実習</u>	45
22 <u>版画実習 1</u>	46
23 <u>VMD1 [企画デザイン]</u>	47
24 <u>VMD2 [空間デザイン]</u>	48
25 <u>プレミア&amp;DTM実習</u>	49
26 <u>プロジェクト 1</u>	50
27 <u>プロジェクト 2</u>	51
28 <u>ポートフォリオフォト</u>	52
29 <u>ポートフォリオ制作 1</u>	53
30 <u>文字デザイン</u>	54
31 <u>ライノ&amp;プロダクト実習</u>	55
32 <u>立体思考 1</u>	56
33 <u>立体思考 2</u>	57
34 <u>ワークショップ 1・2</u>	58

科目名	アジアデザイン計画1		単位数	講義・演習 2
			開講時期	後期
担当者	彭 篠琳・塩崎浩之		曜日・時限	木3・4
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。			
授業の到達目標	中国語で自己紹介と自己PRを完成させる。			
学修成果の評価方法	出席率 60% 小テスト(2回) 最終テスト			
週	月日	授業計画		
1	9/28	中国の紹介・PINYIN(母音)		
2	10/5	PINYINの子音・中国語簡体字入力方法		
3	10/12	PINYIN鼻音・複合母音と自分の名前		
4	10/19	自己紹介(自分の名前)と数字		
5	10/26	数字の復習と生年月日		
6	11/9	あいさつと学校名と専門(自己紹介)小テスト		
7	11/16	一般動詞(是/不是)と中国映画(前半)		
8	11/30	中国映画(後半)と動詞		
9	12/7	助動詞(想・要)否定と疑問		
10	12/14	助動詞(会・可以)		
11	12/21	ビデオと動詞の復習 小テスト		
12	1/11	中国の経済(お金などの話)		
13	1/18	自己紹介作文と中国の文化		
14	1/25	自己紹介と自己PR 中国の文化(お正月と食文化)		
15	2/8	発表・テスト		
備考				

科目名	異文化理解1		単位数	講義・演習 2
			開講時期	後期
担当者	佐久間 新・光藤朱音		曜日・時限	木3または4
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、とっさに外国人に直面したときどう対処すればよいかを学ぶ。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。  ※2025年の大阪・関西万博も視野に入れながら取り組む。</p>			
授業の到達目標	基礎文法を理解する。 語彙を増やし、簡単な作文ができる。			
学修成果の評価方法	出席(学習に取り組む態度を含む)30%、みきわめ試験＋最終試験の成績20%、プロジェクト50%			
週	月日	授業計画		
1	9/28	外国と日本の文化について		
2	10/5	インドネシアについて調べる1		
3	10/12	インドネシアについて調べる2		
4	10/19	パリについて調べる		
5	10/26	プレゼンテーション【みきわめ】		
6	11/9	パリの工芸を学ぶ ※外部講師		
7	11/16	ジャワの音楽を学ぶ		
8	11/30	ジャワの舞踊を学ぶ ※外部講師		
9	12/7	音楽と美術の関連を探究する		
10	12/14	舞踊と美術の関連を探る		
11	12/21	オリジナルのケチャ制作1		
12	1/11	オリジナルのケチャ制作2【最終試験・課題提出】		
13	1/18	補充		
14	1/25	オリジナルのケチャプレゼンテーション		
15	2/8	振り返り		
備考				

科目名	英語表現1		単位数	講義 2
			開講時期	前期
担当者	西田一喜・C-NET		曜日・時限	月1/2
授業概要	英語に親しみ、文字による表現力を高める。			
授業の到達目標	ホームページを英訳することを目標とする。			
学修成果の評価方法	最終結果を60%、平常点を40%とする。			
週	月日	授業計画		
1	4/17			
2	4/24			
3	5/8			
4	5/15			
5	5/22			
6	5/29			
7	6/5			
8	6/12			
9	6/19			
10	6/26			
11	7/3			
12	7/10			
13	8/28			
14	9/4			
15	9/11			
備考				

科目名	英語表現2		単位数	講義2
			開講時期	後期
担当者	西田一喜・C-NET		曜日・時限	月1/2
授業概要	英語に親しみ、文字による表現力を高める。			
授業の到達目標	ホームページを英訳することを目標とする。			
学修成果の評価方法	最終結果を60%、平常点を40%とする。			
週	月日	授業計画		
1	9/25			
2	10/2			
3	10/16			
4	10/23			
5	10/30			
6	11/6			
7	11/13			
8	11/20			
9	11/27			
10	12/4			
11	12/11			
12	12/18			
13	1/15			
14	1/22			
15	2/5			
備考				

科目名	カラー&MUD演習		単位数	講義・演習 2
			開講時期	夏期・後期
担当者	山本 順也		曜日・時限	不定期
授業概要	高齢化や国際化が急速に進む現在、障がい者、高齢者、外国人など全ての人々が情報を公平に入手できる情報伝達分野におけるバリアフリーやユニバーサルデザイン化を加速させる必要があります。平成28年4月から施工された「障害者差別解消法」や改正「障害者雇用促進法」では、情報分野における合理的配慮の実施も情報発信者へ取組目標として盛り込まれました。多くの方が「読める」「分かる」「伝わる」情報を制作し発信するために考えられたのがメディアユニバーサルデザイン(MUD)です。			
授業の到達目標	MUDに対応したデザインに必要な基本ツール、「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、そしてデザインので問題解決する思考力や企画力が身につきます。			
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る記述試験など。			
週	月日	授業計画		
1		自己紹介・印刷について		
2		ユニバーサルデザイン・障がい者・高齢者の特徴		
3		世の中の不自由を考えてみよう		
4		MUDとは？		
5		SDGsを知ろう		
6		MUD講義・文字		
7		MUD講義・組版		
8		用紙について		
9		受賞作検証・コンペ応募作のコンセプト案		
10		コンセプトチェック		
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		
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)			

科目名	<u>カラー・まちづくり・インクルージョン</u>		単位数	講義・演習 4
			開講時期	前期
担当者	北川 めぐみ	曜日・時限	月3・4(不定期)	
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⇒形⇒CMFを取り入れる⇒プレゼン体験。</p>			
授業の到達目標	<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>			
学修成果の評価方法	<p>各自が関心のある素材を選び、その素材に対する思いをどう語るか。          CMFからスタートするモノづくりに、どのように発想を膨らませられるか。</p>			
週	月日	授業計画		
1	5/22	「CMF」とは何か？ 素材を見る、触れる、感じる		
2	6/19	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。なぜそのその素材に魅力を感じるか発表する)		
3	8/21	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) パーソナルからみた“色” 似合う色⇔好きな色 色に慣れる		
4	8/29	【校外授業】		
5	9/4	発表・評価		
備考	この授業は、カラー・トレンド・まちづくりの各5回、計15回の授業で講義演習4単位となります。			

科目名	<u>カラー・まちづくり・インクルージョン</u>		単位数	講義・演習 4
			開講時期	前期
担当者	平川 隆啓		曜日・時限	月3・4(不定期)
授業概要	<p>地域やコミュニティにおけるデザインの役割を、実践を通じて学んでいく。地域の人と学生との関わりを問いながら、まちづくりにつながるプロジェクトの起こし方や実践に触れていく。</p> <p>実際に、学生のプロジェクトや地域のプロジェクトなどの現場を伝え、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、コミュニティデザインのスキルを身につけていく。</p>			
授業の到達目標				
学修成果の評価方法	レポート及びプレゼンテーションによる評価			
週	月日	授業計画		
1	4/17	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	5/8	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	6/5	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	6/26	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	7/3	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		
備考	<p>「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つくり方についてお話いただきます。</p> <p>この授業は、カラー・トレンド・まちづくりの各5回、計15回の授業で講義演習4単位となります。</p>			



科目名	カラー・まちづくり・インクルージョン		単位数	講義・演習 4
			開講時期	前期
担当者	廣木 旺我・廣木 佳蓮		曜日・時限	月3・4(不定期)
授業概要	わが国において、今後ますます多様なニーズに応答する「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。			
授業の到達目標	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る事ができる。②他者との共同学習について、少数の多様な他者を、初期の話し合いや規格の段階から含みこむことで交流や対話の機会を増やし、対人能力を磨く。③社会課題に対して主体的に取り組む機運を醸成する。			
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25%)その他、総合的に加味し評価とする。			
週	月日			
1	4/24	オリエンテーション、グループワーク(絵カード紹介)、次回予告		
2	5/15	前回の振り返り、グループワーク(発表)、次回予告		
3	5/29	前回の振り返り、グループワーク(発表)、次回予告		
4	6/12	前回の振り返り、グループワーク(発表)、次回予告		
5	7/10	前回の振り返り、グループワーク(発表)、次回予告		
備考	※この授業は、カラー・まちづくり・おーちゃんとデザインの各5回、計15回の授業で講義演習4単位となります。必要な道具等について、画用紙、マジックペン、クレパス、水彩絵具、ワイヤー(針金)、ラミネート、紙粘土、ハサミ、折り紙、シール、毛糸、ペットボトル、土、砂、石、ビーズ、割箸、ストロー、毛糸、布(画用紙とペン以外は必ずしも40人分なくとも良いので)			

科目名	コンセプトワーク1		単位数	講義・演習 4
			開講時期	後期
担当者	坂本 雄吾		曜日・時限	水3・4
授業概要	この授業では、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として学ぶ。自分で印刷物の入稿ができる技能、俯瞰的なアートディレクション、クライアントとの折衝能力など、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。広告分野では、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、企画書)、社会でのデザイン失敗実例などを学ぶ。			
授業の到達目標	センスや好みでの判断など、曖昧な基準に頼りがちな学生が、ロジカルで説得力のあるデザインプランを構築できる、もしくは少なくともその重要性が理解できるようにする。			
学修成果の評価方法	授業態度(出席率+授業内態度+宿題達成率)70% 実習課題(練習課題+制作課題)30%			
週	月日	授業計画		
1	10/5	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	10/12	モチーフとは/タイポグラフィ基礎	広告課題リサーチ	
3	10/19	コピーライティング①	広告課題コンセプト策定	
4	10/26	新聞広告批評	企業コピーの考案	
5	11/9	サムネイル・ラフ・カンブ	広告課題のサムネイル	
6	11/16	コピーライティング②(先輩のコピーに学ぶ)	広告課題サムネイル修正	
7	11/30	広告制作の流れ/広告業界の会社と組織	広告課題サムネイル提出	
8	12/7	印刷と色	印刷と紙	
9	12/14	印刷と校正/ネット印刷と入稿手順	広告課題サムネイルフィードバック	
10	12/21	印刷テスト	広告課題サムネイル再提出	
11	1/11	レイアウトテクニック/ポートフォリオ基礎	広告課題プラン決定	
12	1/18	パクリとオリジナル	広告課題原寸ラフ制作	
13	1/25	広告課題原寸ラフ制作	広告課題原寸ラフ制作	
14	2/8	広告課題原寸カンブ/パネル貼り完成	広告課題原寸カンブ/コンセプトシート完成	
15	2/15	広告課題プレゼンテーション		
備考				

科目名	コンピュータリテラシー		単位数	講義・演習 2
			開講時期	前期
担当者	宮本・坂根		曜日・時限	水1/2
授業概要	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ばなければ、その意味は薄いものとなる。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。その後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。			
授業の到達目標	デザイン思考を理解する			
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。			
週	月日	授業計画		
1	4/12	デザイナーズマインド 矜持と矜持		
2	4/19			
3	4/26	モリス&アーツ&クラフツ運動		
4	5/10			
5	5/17	バウハウス		
6	5/24			
7	5/31	IDEO グループ又はチームによるデザイン デジャヴとヴェジャデ		
8	6/7			
9	6/14	地域のデザイン		
10	6/21			
11	6/28	UXデザイン(経験価値デザイン)例 旭山動物園		
12	7/5			
13	7/12	佐藤可士和(アートディレクター) インターフェースデザイン(情報の処理)		
14	7/19			
15	8/30			
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「モダンデザイン論1」と90分交代の授業になります。 準備物: ノートPC・LANケーブル			

科目名	サステナブルデザイン演習		単位数	講義・演習 2
			開講時期	後期(春期)
担当者	廣木 道心		曜日・時限	不定期
授業概要	<p>厚労省の調査によると、現在出生者数は想定よりも早く80万人を割れ少子化が進む一方で、2025年には団塊の世代が75歳以上となり、3人に1人が65歳以上、5人に1人が75歳以上になると予想されています。こうした少子高齢化の日本の現状のもと、生きづらさを抱える人たちのために、私たちはどのようなデザイン思考を身につけていけば良いでしょうか。当講座の「サステナブル」とは、持続可能性のことであり、それは環境や私たち人間の心と身体が永続的に健やかであるための共通目標です。その目標達成が急務となっているのは、とりわけ医療・福祉・介護などの現場で、その場限りの対策であったり、支援者の人材不足など、人任せな対応では立ちゆかなくなっているためです。当講座の講師はデザイナーであり、武道家であり、介護士という経歴を持ち、特に障害者福祉の分野では数々の支援現場で障がいのある子どもたちや人々と接し、元々学んでいた武道と結び付けて「支援介助法」という全く新しいバニック時の誘導方法を発明しました。その本質は人間研究になりますが、「サステナブル」な目標とクリエイティブな発想なくして新技術の開発は成し得ないことでした。今や介護先進国ともいえる日本では、他にも様々な課題があり、介護とデザインの融合が益々必要となっていくはずで、そんな「サステナブル」なデザインを生み出す発想力を磨いていきます。</p>			
授業の到達目標	<p>「サステナブルデザイン」の到達目標は、次の1～5段階です。1. 人間の身体特性について、幅広く基本的な知識と理解を深める。2. 様々な視点から高齢者・障害者の周りで起こっている諸問題の本質を掴む手立てを考える。3. 介護やケアの環境について、自分や相手の心理分析や状況判断を学ぶ。4. あらゆるケアの対応法の違いと共通点を見出し、自身のサステナブルデザインの実用性を高める。5. 1～4を踏まえて、サステナブルデザインの実現のために各自のアクションプランを実践する。</p>			
学修成果の評価方法	出席日数、授業態度、レポート提出率、テーマに応じた課題の評価			
週	月日	授業計画		
1	未定	オリエンテーション、自己開示 介護・障害福祉について対話を通じてグループワーク		
2	未定	介護・障害福祉の当事者について疑似体験などを通じて理解を深める		
3	未定	前回の振り返り、体験を通じて感じた社会的な課題を改めてリサーチして把握する		
4	未定	既にある介護におけるデザインの活用事例を調べて課題を見直す		
5	未定	課題解決に向けたアイデアを深める、グループワーク		
6	未定	アイデアの中間発表、様々な意見のフィードバックを受けて再度アイデアを深める		
7	未定	アイデアの企画を纏めて発表できるように準備する、またはプロトタイプ(試作品)制作		
8	未定	アイデアの最終発表、批評、振り返り、総括		
備考	<p>※介護福祉の体験からの情報、武道を通じた身心の操作、介護のボディメカニクス、非言語なコミュニケーションを通じて、社会に役立つケアデザインを目標にアクティブラーニング形式で各自2人、またはグループに分かれてアイデアを出し合い、メンバーをシャッフルしながらクラス全体でサステナブルデザインについての学びを深めていく授業展開を行う予定。</p>			



科目名	シンボルマーク	単位数	講義・演習 1
		開講時期	夏期
担当者	山崎 晴司	曜日・時限	不定期
授業概要	<p>社会的な習慣や約束によって、なんらかの情報を視覚的に表すために用いられる文字・符号・標章の総称がマークです。例えば、それは交通信号や企業の標章など、具体的であったり、象徴的であったりします。この授業では、特に「抽象的な理念を象徴的な標章にする過程を実践」することで、理念を視覚化する作法を学びます。</p> <p>全体の教育目標          情報には常に発信者と受信者がいます。多くの場合、発信者は少数で、受信者は多数です。情報がより正確に伝わる為に媒介者であるデザイナーは、その情報を理論的に再構築し、分かる形、見える形にする必要があります。この授業の全体の教育方針は、その具体的な手法を会得することです。</p>		
授業の到達目標	<p>これから社会に出ていく学生の皆さんがデザイナーとしてすべきこと、するべきではないこと、そのプロフェッショナルの作法を学びます。また、コンピュータアプリケーション、特にアドビ社イラストレータの操作方法の初歩を学びます。この授業では講師から多くのことを教えることはありません。学生の皆さんが自ら学び取る、発見することが授業の狙いです。最初から考えることもなく『分からない～』と言うのではなく、『ええこと考えたっ！分かった！』と考えられるようになれば、この授業の目標は達成されます。</p>		
学修成果の評価方法	<p>平常点(授業へ取り組む態度を含む)40%          レポート・課題 60%</p>		
授業回数	時間		
1	オリエンテーションシンボルマークとは？	シラバスの確認・評価方法／シンボルマークの実例	
2	シンボルマーク制作1「自分のシンボルマーク」	アイデアの作り方／手描きラフスケッチ制作	
3	”	デザイン制作の基本／コンピュータで制作／完成・発表	
4	シンボルマーク制作2「友だちのシンボルマーク」	ヒアリング／ラフスケッチ／ミーティング／方向性の決定	
5		コンピュータで制作／発表	
備考			

科目名	<u>セラミックデザイン演習</u>	単位数	実習 2
		開講時期	前期
担当者	平井里奈	曜日・時限	金1/2限(90分交代)
授業概要	陶芸の歴史と技法、素材と地域性、現代の動向など、陶芸の基礎知識について学ぶことで、受講者各々が自分自身の視点で陶芸を捉えることを目指す。 さらに受講者は、学んだ基礎知識を踏まえて、セラミックデザインに取り組む。		
授業の到達目標	受講者が陶芸の基礎知識を習得し、それを踏まえてセラミックデザインに取り組むこと		
学修成果の評価方法	出席(50%)、小課題(10%)、大課題(40%)		
授業回数	授業計画		
1	陶芸とは？① 素材について・行程・成形方法		
2	陶芸とは？② 技法・装飾方法		
3	陶芸の地域性①		
4	陶芸の地域性②		
5	陶芸の地域性③		
6	焼き物の形① 用の美について		
7	焼き物の形② 用の美について		
8	現代の陶芸		
9	セラミックデザイン実践		
10	セラミックデザイン実践		
11	セラミックデザイン実践		
12	セラミックデザイン実践		
13	セラミックデザイン実践		
14	講評会		
備考	※本科目は選択科目。		

科目名	造形文化研究1(国内研修)	単位数	講義・演習 2
		開講時期	前期
担当者	中谷 圭・平井 里奈・光藤 朱音・坂根 修	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。地元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りたい。また集団での宿泊を伴うことから、社会の一員としてよりよい生活を築こうとする自主的、実践的な態度も育てるとともに、人間としての在り方や行き方についての自覚も深め、自己を生かせられるようにしたい。</p> <p>鳥取研修では、地域とつながる施設を経営している卒業生を訪問し、講演会等の企画を運営する等、地域資源を見聞できる体験型とする。</p> <p>本科目では2025年の大阪・関西万博も視野に入れて取り組みたい。</p>		
授業の到達目標	<p>卒業生または地元の方々へのインタビューまたは講演会の企画、運営          スケッチ(原則全員であるが、ビデオ提出に代えることができる)          地域資源の探求(班別テーマ)《大阪・関西万博関連》</p>		
学修成果の評価方法	<p>終了時には個々のスケッチとレポート(事前の調整で記録ビデオ編集に代えることができる)、成果物の提出が求められる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・事前調査に関する資料+スケッチ+レポート</li> <li>・出席(授業への積極性を含む)</li> </ul>		
授業回数	授業計画		
1	ガイダンス		
2	事前学習・調査		
3	事前学習・調査		
4	作品制作		
5	作品制作		
6	作品制作		
7	事前学習		
8	事前学習		
9	鳥取研修		
10	鳥取研修		
11	鳥取研修		
12	鳥取研修		
13	振り返り、レポート作成(展示ボード)[鳥取研修]		
14	成果物・レポート作成(展示ボード)、ビデオ制作[鳥取研修]		
15	成果物・レポート作成(展示ボード)、ビデオ制作		
12月～1月	デ研が主催するイベントへの展示(12月～1月開催予定)		
1月	「冬のデ研展」「研高連携プロジェクト」への展示及び発表(1月開催予定)		
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・連動する科目については必ず履修すること。「プロジェクト1」「プレミア&amp;CG実習」</li> <li>・宿泊を伴うことから、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> </ul> <p>食費、宿泊費等の参加費の一部を別途負担徴収する。</p>		



科目名	特別講義1	単位数	講義 2
		開講時期	前期・夏期
担当者	奥田 充一・奥田 大生・正木 茂 先生	曜日・時限	不定期
授業概要	<p>【UI/UXデザイン】（担当 奥田 充一・奥田 大生） UI/UXデザイナーになることを目的とし、現場の工程を通しモバイルアプリケーションのデザイン法を習得。デザインの課題分析から、アイデアの発想、落とし込み、アプリデザイン(アイコンなどを含む)の完成を一連で行う。</p> <p>【タイポグラフィ】（担当 正木 茂） タイプフェイスを中心にC.I(コーポレートアイデンティティ)やタイポグラフィデザインを学びます。</p>		
授業の到達目標	<p>【UI/UXデザイン】 アプリケーションデザインを実践することで、具体的なアイデア発想・展開の具体的な手法の習得。ユーザーニーズに対しての適切なメディア選択・情報発信を考える力を身につける 現場品質のアプリデザイン。</p> <p>【タイポグラフィ】 タイプフェイスデザイン制作の理論を学び、企業・組織のタイプフェイスやロゴタイプを制作できるスキルを身につける。</p>		
学修成果の評価方法	<p>【UI/UXデザイン】 ①授業参加点(25%) ②授業中出される課題提出(50%) ③課題の評価(25%)</p> <p>【タイポグラフィ】 タイプフェイスを評価</p>		
授業計画			
UI/UXデザイン	デザイン課題の分析とユーザー定義		
	ユーザー定義からできるアイデアの発想法		
	アプリケーション構想法		
	アプリケーションの構成とデザイン		
	UXDesignとしての評価		
タイポグラフィ	タイポグラフィ総論／制作の概略説明		
	タイプフェイス制作		
	タイプフェイス制作		
備考	理由にかかわらず、欠席者は年度末に別に指示する講義に参加し、レポートを提出することになる。その際、年度内に履修しきれない場合は進級または卒業が遅れることもあるので、注意されたい。		

科目名	トレンド		単位数	講義・演習 4
			開講時期	前期
担当者	松宮宏・光藤		曜日・時限	木1・2
授業概要	<p>《トレンド講座・演習》  1.ファッショントレンド、プロダクトのデザイントレンド事例を参照しながら、「流行」はどこから生まれるのかを考える。発想の原点を探り、演習によって情報の解釈能力向上を目指す。  《クリエイティブライティング演習》  文章力はデザイナーの基礎素養。内容があり、個性があり、読み手にしっかり伝わる文書を書く。</p>			
授業の到達目標	未来の小売業態を創造する。(メタバース) 視点を持つようになること。論点を見定めるようになること。書く技術を向上させること。(文章創作)			
学修成果の評価方法	課題の取り組み、表現の質を総合評価する。			
週	班	授業計画		
1	A 4/13	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、変化するのかを検証していく。 2.ファッショントレンド事例研究《演習》《宿題》 WWD Japanの記事から選んで研究し、解説する。4名単位のグループで作業。トレンド用語、業界用語などを調べ、一般人にもわかる内容にまとめ直す。		
	B 4/20			
2	A 4/27	3.事例研究を発表《プレゼンテーション》 4.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？ 5.「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》 6.業態トレンド事例研究《演習》 WWD Japanの記事から選んで研究し、解説する。この会は「業態」について。前回と同様4名単位のグループで作業。小売業態などを調べ、一般人にもわかる内容にまとめ直す。		
	B 5/11			
3	A 5/18	7.事例研究を発表《プレゼンテーション》 8.メタバースを企画設計、デザインする《演習課題の説明》《宿題》 ヴァーチャル空間の小売業態を創造する。トレンド事例研究と同グループで作業する。		
	B 5/25			
4	A 6/1	8の続き メタバースを設計、デザインする《演習》 中間審査と作業継続。		
	B 6/15			
5	A 6/22	9.メタバース企画発表《プレゼンテーション》 10.クリエイティブライティング 事前課題提示《宿題》		
	B 6/29			
6	A 7/6	11.クリエイティブライティング 事前課題発表《プレゼンテーション》 12.クリエイティブライティング 第1課題《演習》《作業》		
	B 7/13			
7	A 7/20	13.クリエイティブライティング 第1課題発表《プレゼンテーション》 14.クリエイティブライティング 最終課題提示《宿題》		
	B 8/24			
備考	AB2班に分け隔週で講義・演習を行う。 《トレンド講座・演習》 演習は4名単位のグループで作業する。 WWD Japanから演習課題としての記事を選ぶ。トレンド全体感理解のため他の記事(ネット)も調査する。			

科目名	<u>ハードウェアリテラシー</u>		単位数	講義・演習 2
			開講時期	後期
担当者	宮本・坂根		曜日・時限	水1/2
授業概要	PCのメンテナンスを行う力を身につける。【この部分は必出席】 また、システムの係が不在の会社で困らないようLANの仕組みと運用について学ぶ。			
授業の到達目標	1. PCのメンテナンスを行う力を身につける。 2. LANの仕組みと運用について知る。			
学修成果の評価方法	評価はレポート点を80%、出席率を20%とする。			
週	月日	授業計画		
1	9/27	PCのメンテナンス		
2	10/4	"		
3	10/11	"		
4	10/18	"		
5	10/25	"		
6	11/1	"		
7	11/8	LANの仕組みと運用		
8	11/15	"		
9	11/29	クラウドと運用		
10	12/6	"		
11	12/13	周辺機器		
12	12/20	"		
13	1/10	"		
14	1/17	"		
15	1/24	まとめ		
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「モダンデザイン論2」と90分交代の授業になります。			

科目名	<u>モダンデザイン論1</u>		単位数	講義・演習 2
			開講時期	前期
担当者	豊泉 俊大		曜日・時限	水1/2
授業概要	この講義は、「デザインとは何か」を考えるための講義です。 前期では、デザイン史の大まかな流れを確認することをつづいて、さらに、ほかのひとが抱くさまざまな「デザイン観」に耳を傾けることによって、自分自身が暗黙のうちに抱いている「デザイン観」を洗いだしてもらいます。自分自身と、自分以外のひととの意見のズレに敏感になることで、自分自身の意見を相対化すること＝客観視することが、この講義の目的です。			
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「デザインとは何か」について、自分の意見を述べることができる</li> <li>・デザイン史について、大まかな流れを把握する</li> <li>・他者の意見に耳を傾ける</li> <li>・他者の意見に触れることで、自分自身の意見を見つめなおす</li> </ul>			
学修成果の評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講義参加(初回3点+残り4点×14回=59点)</li> <li>・口頭発表もしくは期末レポート(41点)</li> </ul>			
週	月日	授業計画		
1	4/12	ガイダンス		
2	4/19	かけあしデザイン史(1)		
3	4/26	かけあしデザイン史(2)		
4	5/10	かけあしデザイン史(3)		
5	5/17	かけあしデザイン史(4)		
6	5/24	かけあしデザイン史(5)		
7	5/31	口頭発表／討議		
8	6/7	口頭発表／討議		
9	6/14	口頭発表／討議		
10	6/21	口頭発表／討議		
11	6/28	口頭発表／討議		
12	7/5	口頭発表／討議		
13	7/12	口頭発表／討議		
14	7/19	口頭発表／討議		
15	8/30	口頭発表／討議		
備考	※この授業は、45分間で担当者[豊泉先生/Mihaela先生]が入れ替ります。			

科目名 Course Name	モダンデザイン論1 (Modern-design1)		単位数 Credits	講義・演習 2
			開講時期 Semester	前期
担当者 Instructor	Mihaela Pavel		曜日・時限 Day and Period	水1/2
授業概要 Course Description	<p>Students are required to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● practice short set dialogues;</li> <li>● complete individual design projects;</li> <li>● have free conversations on familiar topics;</li> <li>● make oral presentations about an activity or hobby of their choice;</li> <li>● memorise vocabulary, grammar points and general facts covered in class;</li> <li>● communicate their ideas in English.</li> </ul>			
授業の到達目標 Course Objectives	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Improving basic conversation &amp; grammar skills;</li> <li>● Developing confidence to communicate in English;</li> <li>● Giving tools to make presentations in English;</li> <li>● Teaching general and design-related vocabulary and expressions;</li> <li>● Broadening students' cultural horizon and knowledge of the world;</li> <li>● Encouraging articulacy and creativity.</li> </ul>			
学修成果の評価方法 Grading Policies	<ul style="list-style-type: none"> <li>● One oral presentation per term (=1/3 of the term grade);</li> <li>● One design project (=1/3 of the term grade);</li> <li>● One written test covering the material learned in class (=1/3 of the term grade);</li> <li>● The final term grade will be adjusted according to attendance and attitude.</li> </ul>			
週	月日	授業計画 Class Plan		
1	4/12	Introduction・ Useful Phrases ・Basic Conversation/Listening Skills・ General & Design Vocabulary・Conversation topic: Self-Introduction		
2	4/19	Special Lesson 1 + irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
3	4/26	Talking About Your Weekend + irregular verbs・ Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary・Conversation topic: Hobbies		
4	5/10	Describing Things + irregular verbs・ Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
5	5/17	Talking About English+ irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary ・Conversation topic: Movies/Animation		
6	5/24	Asking For Repetition+ irregular verbs・ Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
7	5/31	Describing Taste+ irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary・Conversation topic: Books/Comics		
8	6/7	Asking For and Making Recommendations+ irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
9	6/14	Talking About Your Dreams+ irregular verbs・ Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary・ Conversation topic: Travelling		
10	6/21	What Line is This? + irregular verbs・ Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
11	6/28	It's a Love Story + irregular verbs・ Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
12	7/5	[PROJECT DEADLINE]・Who's the Liar? + irregular verbs・ Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
13	7/12	Test Practice + irregular verbs・ Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
14	7/19	[TEST]・ Student Presentations		
15	8/30	(Another Teacher) Handout for extra points・Review the final grades		
備考	If students need more time on some of the grammar points, we might not be able to cover all the points proposed here. Due to time constraints as well as the unknown amount of student presentations per class, some of the conversation topics might not be covered/reviewed.			

科目名	モダンデザイン論2		単位数	講義・演習 2
			開講時期	後期
担当者	豊泉 俊大		曜日・時限	水1/2
授業概要	この講義は、「デザインとは何か」を考えるための講義です。 後期では、デザインにかんする文献を講読することで、デザインを構成するいくつかの概念について、理解を深めることが目的です。デザインを考えるうえでなにが問題となりうるかを、先人たちが残したテキストのうちに探ります。			
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「デザインとは何か」について、自分の意見を述べるができる</li> <li>・デザインにかんする文献の講読を通じて、「デザインとは何か」についての理解を深める</li> <li>・他者の意見に触れることで、自分自身の意見を見つめなおす</li> </ul>			
学修成果の評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講義参加(初回3点+残り4点×14回=59点)</li> <li>・レジュメ作成(41点)</li> </ul>			
週	月日	授業計画		
1	10/4	ガイダンス		
2	10/11	テキスト講読／討議		
3	10/18	テキスト講読／討議		
4	10/25	テキスト講読／討議		
5	11/1	テキスト講読／討議		
6	11/15	テキスト講読／討議		
7	11/22	テキスト講読／討議		
8	11/29	テキスト講読／討議		
9	12/6	テキスト講読／討議		
10	12/13	テキスト講読／討議		
11	12/20	テキスト講読／討議		
12	1/10	テキスト講読／討議		
13	1/17	テキスト講読／討議		
14	1/24	テキスト講読／討議		
15	2/7	テキスト講読／討議		
備考	※この授業は、45分間で担当者[豊泉先生/Mihaela先生]が入れ替ります。			

科目名 Course Name	モダンデザイン論2 (Modern-design2)		単位数 Credits	講義・演習 2
			開講時期 Semester	後期
担当者 Instructor	Mihaela Pavel		曜日・時限 Day and Period	水1/2
授業概要 Course Description	<p>Students are required to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● practice short set dialogues;</li> <li>● have free conversations on familiar topics;</li> <li>● make oral presentations about topic of their choice;</li> <li>● do basic grammatical written exercises;</li> <li>● memorise vocabulary, grammar points and general facts covered in class;</li> <li>● communicate their ideas in English.</li> </ul>			
授業の到達目標 Course Objectives	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Improving basic conversation and grammar skills;</li> <li>● Developing confidence to communicate in English;</li> <li>● Giving tools to make presentations in English;</li> <li>● Teaching general and design-related vocabulary and expressions;</li> <li>● Broadening students' cultural horizon and knowledge of the world;</li> <li>● Encouraging articulacy and creativity.</li> </ul>			
学修成果の評価方法 Grading Policies	<ul style="list-style-type: none"> <li>● One oral presentation per term (=1/3 of the term grade);</li> <li>● One written test covering the material learned in class (=1/3 of the term grade);</li> <li>● One speaking test (=1/3 of the term grade);</li> <li>● The final term grade will be adjusted according to attendance and attitude.</li> </ul>			
週	月日	授業計画 Class Plan		
1	10/4	Introduction・Talking About Favorite Bars and Restaurants+ irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
2	10/11	Talking About Japan + irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary・Conversation topic: Pictures/Photography		
3	10/18	Talking About Favorites + irregular verbs・Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary・Conversation topic: Video Games/Graphic Design		
4	10/25	Hi! I'm Shoemond! + irregular verbs・Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
5	11/1	Talking About Music+ irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary・Conversation topic: Ads/Magazines		
6	11/15	A Delicious Dish+ irregular verbs・Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
7	11/22	Giving Opinions + irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary・Conversation topic: Portfolios/Showreels/Personal Websites/Business Cards		
8	11/29	My Family+ irregular verbs・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
9	12/6	Making Invitations+ irregular verbs・Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
10	12/13	Talking About Movies+ irregular verbs・Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
11	12/20	Beach or Mountains?+ irregular verbs・Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
12	1/10	[SPEAKING TEST]・Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
13	1/17	Test Practice + irregular verbs・Student Presentations・Basic Conversation/Listening Skills・General & Design Vocabulary		
14	1/24	[TEST]・Student Presentations		
15	2/7	Handout for extra points・Review the final grades		
備考	If students need more time on some of the grammar points, we might not be able to cover all the points proposed here. Due to time constraints as well as the unknown amount of student presentations per class, some of the conversation topics might not be covered/reviewed.			

科目名	ArchiCAD実習	単位数	実習 1
		開講時期	未定
担当者	宮本 昌彦	曜日・時限	不定期
授業概要	<p>3次元の形態をコンピュータに可視化して表示出来るよう当該立体のデータを構築することを3Dモデリングと呼ぶ。3Dモデリングにより建築が3次的に適切に表現出来る基礎と、視点を時間的、空間的に変えて多角的に評価しその価値を適切に可視化して表現するのに必要な知識を習得すると共に、それを元に3D-CADが建築設計のツールとして扱えるようになることを目的とする。</p> <p>3D-CAD( ArchiCAD )により構築した結果について、レンダリングしてフォトリアスティックなプレゼンテーション用の画像を構成したりシミュレーションを重ねることで形態をブラッシュアップし、結果を動画に纏めることで、美しい建築のデザイン過程を体験する。</p>		
授業の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ArchiCADモデリングの基礎を身につける</li> <li>2. 自力でArchiCADモデリングする</li> <li>3. フォトリアスティックな静止画を作成する</li> <li>4. 動画にまとめる</li> </ol>		
学修成果の評価方法	<p>演習課題 70%</p> <p>独自課題 30%</p>		
週	授業計画		
1	ArchiCADモデリング基礎		
2	企画		
3	モデリング <b>【みきわめ】</b>		
4	静止画(パース)		
5	動画(ウォークスルー)		
6	応用		
7	提出		
8	補充		
備考			



科目名	イラレ・フォトショ実習		単位数	実習 1
			開講時期	前期
担当者	山本 浩司		曜日・時限	金・1/2
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>			
授業の到達目標	<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>			
学修成果の評価方法	<p>宿題20%</p> <p>中間課題30%</p> <p>実習課題50%</p>			
週	月日	授業計画		
1	4/14	Photoshop基礎1 [PS]基本操作 各ツール類の説明 画像の色補正		
2	4/21	Photoshop基礎2 [PS]基本操作 選択範囲の作成方法		
3	5/12	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	5/26	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		
5	6/2	Photoshop実践1 [PS]画像のレタッチ		
6	6/9	Photoshop実践2 [PS]レイヤーの使い方 【中間課題】カラー・グレイ画像		
7	6/16	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	6/23	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	6/30	Illustrator実践4 [AI]名刺作成 【課題】名刺作成		
10	7/7	Photoshop実践3 [PS]レイヤースタイル・レイヤーマスク		
11	7/14	Photoshop実践4 [PS]フィルターの使い方		
12	7/21	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	8/25	Illustrator実践3 [AI]ペンツール使い方 【課題】トレース		
14	9/1	Illustrator実践5 [AI]雑誌記事作成 【実習課題】雑誌記事		
15	9/8	15 課題講評会		
備考	<p>※この授業は、2班(A/B)に分かれ(仮称)セラミックデザイン演習と90分交代の授業になります。</p>			

科目名	InDesign実習		単位数	実習 1
			開講時期	後期
担当者	塩見 昌紀		曜日・時限	月3・4
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実習。			
授業の到達目標	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スキルを身につける。			
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			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	10/2	10/16	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	10/23	10/30	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)	
3	11/6	11/13	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)	
4	11/20	11/27	不動産二つ折りチラシ作成(表組みを習得)	
5	12/4	12/11	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)	
6	12/18	12/25	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)	
7	1/15	1/22	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)	
8	/			
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「VMD1」と隔週交代7回ずつの授業になります。			

科目名	インフォグラフィック実習		単位数	実習 2
			開講時期	春期
担当者	大阪デザイン振興プラザ		曜日・時限	
授業概要	<p>社会に出てから役に立つデザインの基礎を「グラフィック」「プロダクト」「建築」の視点から学びます。 大阪デザイン振興プラザよりデザイナーをゲスト講師として招きます。</p> <p>※内容は変更になる可能性があります</p>			
授業の到達目標	見る人に一目で伝わるグラフィック整理能力を多角的につけることができる。			
学修成果の評価方法	成果物・プレゼン・レポート提出			
週	月日	授業計画		
1		グラフィックピクトグラム		
2		" (図解デザイン		
3		" (図解デザイン		
4		" (グラフ応用		
5		" (グラフ応用		
6		" (個人テーマ設定		
7		" (個人制作		
8		" (個人制作		
9		" (個人制作		
10		" ⑩個人制作		
11		" プレゼン		
12		マーケティング ①		
13		マーケティング ②		
14		マーケティング ③		
15		マーケティング ④		
備考				

科目名	WEB実習1		単位数	実習 1
			開講時期	後期
担当者	山本 浩司		曜日・時限	金1・2
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。			
授業の到達目標	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。			
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%			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	10/6	9/29	ホームページとは HTMLタグ01	
2	10/20	10/13	トップページのコーディング HTMLタグ02	
3	11/10	10/27	サブページのコーディング CSS01	
4	11/24	11/17	サブページのコーディング CSS02	
5	12/8	12/1	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	
6	1/12	12/15	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	
7	2/2	1/19	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	
8	2/9		補講A・B班合同講評会を予定	
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「VMD2」と隔週交代7回ずつの授業になります。			

科目名	カーデザイン実習		単位数	実習 2
			開講時期	前期
担当者	ダイハツ工業:森岡 幸信		曜日・時限	土1・2
授業概要	<p>※シラバス作成時に担当者未定のため、前年度の内容を記載する。</p> <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>			
授業の到達目標				
学修成果の評価方法	ステップ1・2:課題への取り組み姿勢と能力向上率で判断			
週	月日	授業計画		
1	4/15	カーデザイン概要		
2	5/13	ステップ1	基礎① (線のコントロール)	
3	5/20	基礎② (パース1)		
4	5/27	基礎③ 模写 ※みきわめ		
5	6/3	ステップ2	コンセプト (ビジュアル化/集め)	
6	6/10	コンセプト② (ビジュアル/イメージスケッチ)		
7	6/17	アイデアスケッチ①		
8	6/24	アイデアスケッチ②		
9	7/1	アイデアスケッチ③		
10	7/8	アイデアスケッチ/レンダリング①		
11	7/15	レンダリング②		
12	7/22	レンダリング③		
13	8/26	レンダリング/レイアウト(パネル)		
14	9/2	プレゼン用パネル制作/練習		
15	9/16	プレゼン用パネル制作		
備考	9/16 秋のデ研展にてプレゼンテーション 使用画材:A3コピー用紙orケント紙、ボールペン、シャーペン、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			



科目名	紙素材と構造実習	単位数	実習 2
		開講時期	後期
担当者	株式会社こふれ	曜日・時限	金3・4
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。		
授業の到達目標	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。		
学修成果の評価方法	・基礎編10% ・応用編40% ・紙技展作品		
授業回数	授業計画		
1 (9/29)	基礎構造		
2 (10/6)	"		
3 (10/13)	"		
4 (10/20)	応用編		
5 (10/27)	"		
6 (11/10)	"		
7 (11/17)	"		
8 (11/24)	"		
9 (12/1)	紙技展 個人制作		
10 (12/8)	"		
11 (12/15)	"		
12 (12/22)	搬入・設営日 ※ATCにて授業		
13 (12/26)	搬入・設営日 ※ATCにて授業		
14 (1/12)	合評・搬出日 ※ATCにて授業		
15 (1/19)	応用編		
備考	※本科目は選択科目。		

科目名	クリエイティブディレクション		単位数	実習 1
			開講時期	後期
担当者	志水 良		曜日・時限	火3・4
授業概要	<p>隔週全7回の演習を通じて「応用可能なデザインスキル」を身につける授業です。</p> <p>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制作を行います。</p> <p>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>			
授業の到達目標	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。			
学修成果の評価方法	出席、各回に提出される制作物のアウトプット・プレゼンテーションについて、全体のクオリティを総合的に評価します。			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	10/3	9/26	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	① ②
2	10/17	10/10	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	②
3	10/31	10/24	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	① ②
4	11/21	11/14	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	②
5	12/12	12/5	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	② ③
6	1/9	12/19	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	② ③
7	1/23	1/16	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	② ③
8	2/6		補充	
備考	<p>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 ※この授業は、2班(A/B)に分かれ「造形実習2」と隔週交代7回ずつの授業になります。 ※本シラバスの内容は変更する可能性があります。</p>			



科目名	クレイモデル制作		単位数	実習 2
			開講時期	前期
担当者	ダイハツ工業:林 必雄		曜日・時限	土3・4
授業概要	<p>※シラバス作成時に担当者未定のため、前年度の内容を記載する。</p> <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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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>			
授業の到達目標				
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%			
週	月日	授業計画		
1	4/15	概要説明		
2	5/13	ステップ1 基本立体造形		
3	5/20	↓ ※みきわめ		
4	5/27			
5	6/3	ステップ2 車(1/10スケールモデル)		
6	6/10	・クレイ盛り付け		
7	6/17	・造形		
8	6/24	↓		
9	7/1			
10	7/8			
11	7/15			
12	7/22			
13	8/26	↓		
14	9/2			
15	9/16	プレゼン		
備考	9/16 秋のデ研展にてプレゼンテーション ボールペン、シャーペン、消しゴム、コピックマーカー、パソコン(フォトショップ)、ペンタブレット			

科目名	コンシューマーエレクトロニクス(CE)実習		単位数	実習 1
			開講時期	前期
担当者	澤田 正治		曜日・時限	水3・4
授業概要	日常生活用品をテーマにして、ユーザー目線で「モノ」の新しい魅力を創出するために調査・分析を行い、あるべき仮説を立て、解決すべきデザインの課題と目標を明確にさせて授業を進めていきます。前半はこのようなコンセプトワークを中心にグループで課題に取り組み、グループディスカッションすることでお互いに影響を受け、与えながら新しいデザインの課題を見つけることに集中します。具体的には仮説のもとにコンセプトシナリオを作成して、その可能性を審議します。後半は、個別に、見つけたデザインの課題と目標の達成に向かって、より具体的な解決策のアイデアをアイデアスケッチなどに展開して最終デザインの方向付けを行います。最終デザインについては、1グループ1提案を目標にプレゼンテーションを行います。			
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・調査、分析から課題につながる、たくさんの「気づき」を引き出すことができる。</li> <li>・新しい「こと」の提案につながるシナリオを描くことができる。</li> <li>・シナリオの実現に向けて、課題と目標を立案することができる。</li> <li>・課題解決のアイデアをたくさん考案できる。</li> <li>・構想を整理、総括して提案できる。</li> </ul>			
学修成果の評価方法	出席率・・・20% 課題の立案力(テーマに対してあるべき姿を着想し、それを実現させるための課題を見つける)・・・40% 構想の、整理、総括、提案力(プレゼンテーション力)・・・20% アイデアの展開力・・・10%                      革新と美のあるデザイン考案力・・・10%			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	4/12	4/19	講師自己紹介、実習課題の説明、課題に対する自分の体験、経験をレポートする。 演習シート① User self-observation	
2	4/26	5/10	レポートの結果から課題に対する問題点やアイデアのヒントになるキーワードを探す。キーワードをまとめ分析する。 演習シート② Process map, ③ KJ法	
3	5/17	5/24	キーワードからシナリオを作成する。 演習シート④ Scenario matrix	
4	5/31	6/7	シナリオに沿った具体的な課題解決のアイデアを出す。アイデアを整理して商品アイデアシートにまとめる。	
5	6/14	6/21	ゴールのシナリオの発表(中間発表)	コンセプトを具現化するアイデアの展開。
6	6/28	7/5	アイデアスケッチの展開、スケッチ審議、デザイン方向付け	
7	7/12	7/19	ラフモデル、デザインスケッチ、プレゼ資料の作成	
8	8/30		合評	
備考				



科目名	照明制作実習	単位数	実習 1
		開講時期	夏期
担当者	橋田 裕司	曜日・時限	不定期
授業概要	<p>テーマ「在宅で医療的ケア児を介護する家庭に届けるあかり」 命を脅かされる病気や、重い障害を抱える子どもたち、そしてご家族の心のケアに寄与するあかりを制作します。子供達が気に入って灯してくれたあかりは、お子さんが旅立った後のグリーフケア(悲しみや喪失感のサポート)にも役立ちます。あかりには心癒す力があります。そして、見る人を笑顔にする力があります。病気や障害があっても子どもたちには遊ぶ時間が大切です。イメージを膨らませ、夢を持つことができる。そんなあかりを届けたいと思います。皆さんのアイデアと造形力に期待しています。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>		
授業の到達目標	<p>これからのデザイナーは、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、そしてそれを形にする造形力が求められます。思いを形にするには「技術」が必要です。造形力の基本は「技術」。本課題は発想はもちろん、それを形にする技術の習得を目標としています。</p>		
学修成果の評価方法	<p>課題に取り組む姿勢と発想力、造形力で評価します。</p>		
授業回数	授業計画		
1 (8/17AM)	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 (8/17PM)	デザイン考案		
3 (8/18AM)	ハンダ付の技術、作る手順等の講習と基礎練習		
4 (8/18PM)	デザイン～フレーム制作		
5 (8/19AM)	フレーム制作		
6 (8/19PM)	フレーム制作		
7 (8/22AM)	フレーム制作～和紙張り		
8 (8/22PM)	和紙張り		
9 (8/23AM)	和紙張り		
10 (8/23PM)	和紙張り(完成)～写真撮影～作品解説ボード(A4)		
備考	※本科目は選択科目。		

科目名	ショップロデュース①		単位数	実習 2
			開講時期	前期
担当者	木山 千鶴		曜日・時限	火1・2
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。			
授業の到達目標	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			
学修成果の評価方法	プレゼンする相手に適切な表現力でプレゼンテーションがされているか。 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			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	4/11	4/18	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	4/25	5/9	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	
3	5/16	5/23	情報に基づき企画した内容をプレゼン	
4	6/30	6/6	合同プレゼンに向けてブラッシュアップされた計画内容をプレゼン	
5	6/13	6/20	中間合同プレゼン	
6	6/27	7/4	より充実させるための効果的な項目の補足による完成前のプレゼンテーション	
7	8/11	8/18	最終プレゼンテーション	
8	8/29		最終合同プレゼンテーション(セレクトメンバー)	
備考	※この授業は、隔週で担当者浅田先生／藤井先生]が入れ替ります。			

科目名	ショップロデュース②		単位数	実習 2
			開講時期	前期
担当者	藤井 太稚		曜日・時限	火1・2
授業概要	商業施設を中心とした空間の企画・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。 デジタルツールを利用し、空間デザインのプレゼンテーションボードに必要な表現方法を学びます。			
授業の到達目標	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や、2D及び3Dでの表現方法を習得します。			
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			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	4/18	4/11	前年度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3DCGを用いたプレゼンワークの紹介	
2	5/9	4/25	グラフィック系ソフト(イラストレーター・フォトショップ)を用いた空間デザイン手法について	
3	5/23	5/16	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	6/6	6/30	3DCGソフトの有用性と活用方法の紹介	
5	6/20	6/13	中間プレゼン	
6	7/4	6/27	中間プレゼン結果からプレゼンボード内容の追加・変更作業のアドバイス	
7	8/18	8/11	最終合同プレゼンテーションに向けてのフィニッシュワーク	
8	8/29		最終合同プレゼンテーション(セレクトメンバー)	
備考	※この授業は、隔週で担当者浅田先生／藤井先生] が入替ります。			

科目名	<u>造形とエディトリアルデザイン</u>		単位数	実習 2
			開講時期	前期
担当者	一ノ瀬 武留・西口 勇樹		曜日・時限	土1・2
授業概要	<p>本講座の前半では、大阪の街中でイベントを行っている事例集「アーバンアウトドアレシピ」をもとに、写真撮影の技術を高めながら冊子「アウトドアレシピ(和歌山編)」の編集、制作を目標としている。また、撮影済みの写真データや動画データの整理方法も合わせて学ぶことにする。種本「アーバンアウトドアのレシピ～都市がひとりひとりのものであるための実録記録」を手掛けた笹尾和宏さんは、2018年2月10日の冬のデ研展の公開フォーラムでパネリストを務められている。</p> <p>前半の課題はプロジェクト1の「地域プロジェクト(和歌山編)」と関連させながらすすめていくとともに、2025年の大阪・関西万博も視野に入れながら取り組みたい。</p> <p>後半はデザインモデルの意義と制作実務について学ぶ。デザインプロセスにとってプロトタイプによる検証は欠かせない。シラバス作成時には文具ファイルのプロトタイプづくりを想定しているが、その時の状況に合わせて変更することもある。</p>			
授業の到達目標	<p>第1課題「小冊子:和歌山アウトドアレシピ」の制作と展示[秋のデ研展]  第2課題「文具ファイルのモデリング」の制作  ※本科目は「クレイモデル実習」のみきわめ後に実施するので、約10回で完結する。し</p>			
学修成果の評価方法	<p>演習課題 70%  出席(授業へ取り組む態度を含む) 30%</p> <p>※前半の「カーデザイン実習」部分の出欠をそのまま引き継ぎ、合計15回の授業とする。</p>			
週	月日	授業計画		
0	4/15 (4/22)	[ライノセラス&プロダクト]ガイダンス		
1	5/13	カーデザイン実習		
2	5/20	"		
3	5/27	"		
4	6/3	"		
5	6/10	第1課題 「小冊子:和歌山アウトドアレシピ」① 説明		
6	6/17	第1課題 「小冊子:和歌山アウトドアレシピ」② 制作		
7	6/24	第1課題 「小冊子:和歌山アウトドアレシピ」③ 制作		
8	7/1	第1課題 「小冊子:和歌山アウトドアレシピ」④ 制作		
9	7/8	「動画編集ソフトについて」① 説明		
10	7/15	「動画編集ソフトについて」② 説明		
11	7/22	第2課題 「文具ファイルのモデリング」① 説明		
12	7/29	第2課題 「文具ファイルのモデリング」② 制作		
13	8/26	第2課題 「文具ファイルのモデリング」③ 制作		
14	9/2	第2課題 「文具ファイルのモデリング」④ 制作		
15	9/16	プレゼンテーション(秋のデ研展2023)		
備考				

科目名	ソーシャルメディア実習		単位数	実習 1
			開講時期	後期
担当者	阿部 研二		曜日・時限	月3・4
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、ITデザインの側面から考えます。GU Iデザイン(WEBやアプリなど)の基礎や、デジタルクリエイターに必要な知識や技術の習得を通じて、架空のSNSサービスの企画・設計・デザインを実践します。実用性のある企画の立案から、AdobeXDでのプロトタイプ制作まで、様々な分野で需要が高まっているUI / UXデザインを学習しましょう。			
授業の到達目標	コミュニケーションの本質を理解し、情報を形(=デザイン)にできるようになること。			
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%。			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	9/25	10/2	情報デザインとは？	
2	10/16	10/23	架空のSNSを設計してみよう(プレスト)	
3	10/30	11/6	架空のSNSを設計してみよう(企画・設計)	
4	11/13	11/20	架空のSNSを設計してみよう(デザイン)	
5	11/27	12/4	架空のSNSを設計してみよう(XD実装)	
6	12/11	12/18	架空のSNSを設計してみよう(XD実装)	
7	1/15	1/22	架空のSNSを設計してみよう(発表)	
8	2/5			
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「InDesign実習」と隔週交代7回ずつの授業になります。			



科目名	<u>地域産学プロジェクト</u>		単位数	実習 1
			開講時期	前期
担当者	坂根 修	曜日・時限	土3・4	
授業概要	<p>「商品ブランディング」、「企業ブランディング」、「地域ブランディング」等に取り組むプロジェクト。ステークホルダー(利害関係者)に向けてプレゼンを行うことの意義を理解し、実践できるようになる。</p> <p>プロジェクトはデザイン活動を通じて問題解決を図る取り組みのことで、個々人が持つ能力を総合的に発揮することが望まれる。また、目標を同じくするチームによる取り組みは、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期待できる。個人の能力では解決できない問題でもチームとして結集すると大きな力となり問題解決へとつながることを体験する。</p> <p>また、2025年の大阪・関西万博を視野に入れた内容にも取り組む。</p>			
授業の到達目標	<p>主なテーマは、大阪府内外において地域活動に取り組んでいる公共団体・関連団体のプロジェクトを予定している。状況に応じて追加や変更がある。</p> <p>ステークホルダーの評価を含め、成果を冬のデ研展で発表する。</p>			
学修成果の評価方法	<p>出席(授業へ取り組む態度を含む)、実習課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・事前調査に関する資料+企画書+成果物等</li> <li>・出席(授業への積極性を含む)</li> </ul>			
週	月日	授業計画		
1	4/22	(クレイモデル制作)		
2	5/13	(クレイモデル制作)		
3	5/20	(クレイモデル制作)		
4	5/27	(クレイモデル制作)		
5	6/3	(クレイモデル制作)		
6	6/10	概要説明、授業計画		
7	6/17	企画・計画・情報収集		
8	6/24	情報収集・調査分析・作業		
9	7/1	調査分析解析		
10	7/8	調査分析解析		
11	7/15	中間プレゼン		
12	7/22	作業		
13	8/26	作業		
14	9/2	最終プレゼンテーション		
15	9/16	「冬のデ研展」「春期セミナー」等への展示及び発表準備(1月～2月開催予定)		
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選択科目</li> </ul>			

2023/4/10

科目名	デッサン1		単位数	実習 2
			開講時期	前期
担当者	中谷 圭		曜日・時限	月1・2
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。 素描や観察の必要性を理解し、静物デッサンや人物クロッキーを行う。 言語的理解を深め、客観的視点を持つため、実習後には講評を行う。			
授業の到達目標	<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>			
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			
週	月日	授業計画		
1	4/17	授業説明・課題説明・実習		
2	4/24	実習		
3	5/8	実習		
4	5/15	実習		
5	5/22	講評・課題説明・実習		
6	5/29	実習		
7	6/5	実習		
8	6/12	講評・課題説明・実習		
9	6/19	実習		
10	6/26	実習		
11	7/3	講評・課題説明・実習		
12	7/10	実習		
13	8/28	実習		
14	9/4	講評・課題説明・実習		
15	9/11	振り返り		
備考	<p>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</p>			

科目名	デッサン2		単位数	実習 2
			開講時期	後期
担当者	中谷 圭		曜日・時限	月1・2
授業概要	<p>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。          素描や観察の必要性を理解し、静物デッサンや人物クロッキーを行う。          言語的理解を深め、客観的視点を持つため、実習後には講評を行う。          また、個人の進路や希望に沿った実習課題・指導を行う。</p>			
授業の到達目標	<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>			
学修成果の評価方法	<p>出席(授業へ取り組む態度を含む)          実習課題</p>			
週	月日	授業計画		
1	9/25	授業説明・課題説明・実習		
2	10/2	実習		
3	10/16	実習		
4	10/23	実習		
5	10/30	講評・課題説明・実習		
6	11/6	実習		
7	11/13	実習		
8	11/20	講評・課題説明・実習		
9	11/27	実習		
10	12/4	実習		
11	12/11	講評・課題説明・実習		
12	12/18	実習		
13	1/15	実習		
14	1/22	講評・課題説明・実習		
15	2/5	振り返り		
備考	<p>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(おすすめるは、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</p>			

科目名	<b>陶芸実習</b>	単位数	実習 2
		開講時期	夏期
担当者	沢田 陶歩	曜日・時限	1～4限
授業概要	<p>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。</p> <p>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。</p>		
授業の到達目標	<p>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。</p>		
学修成果の評価方法	<p>授業態度(授業へ取り組む態度を含む)・出席日数・協調性</p>		
授業回数	授業計画		
1 (8/17AM)	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 (8/17PM)	作陶、仕上げ		
3 (8/18AM)	作陶、仕上げ		
4 (8/18PM)	作陶、仕上げ		
5 (8/19AM)	デザイン 【作品によるみきわめ】		
6 (8/19PM)	デザイン 【作品によるみきわめ】		
8 (8/22PM)	作陶、仕上げ		
9 (8/23AM)	仕上げ		
10 (8/23PM)	仕上げ		
備考	<p>※本科目は選択科目。</p>		

科目名	版画実習1		単位数	実習 2
			開講時期	後期
担当者	丸尾 紘美、平井 里奈		曜日・時限	土1・2
授業概要	<p>日本のデザイン史において版画による印刷術の発展が数多くの出版物を生み出した。この科目ではそれら版画の中でも木版画や孔版画(シルクスクリーン)などに取り組む。必要に応じて地域資源活用・素材集め、紙漉きなどのため現地に出向く。科目の性質上、別の時間枠や休日、夏期等に探究活動をする場合がある。また、進路に合わせて作品制作、学校行事などに合わせた調査、準備活動をする場合がある。</p>			
授業の到達目標	<p>第1課題「木版画」や「孔版画(シルクスクリーン)」作品制作 創作版画制作の技術や表現(自画・自刻・自摺)を身に付ける。</p> <p>第2課題「学外展示、デ研展」などの準備 展示にむけての作品の額装や、それに準ずる装丁方法などを身に付ける。</p>			
学修成果の評価方法	<p>課題を採点 70% 出席(授業へ取り組む態度を含む) 30%</p>			
週	月日	授業計画		
1	9/30	第1課題 版画作品制作 ①自画制作		
2	10/7	"		
3	10/14	第1課題 版画作品制作 ②自刻制作		
4	10/21	会社見学 ※校外での授業 "		
5	10/28	"		
6	11/4	"		
7	11/11	第1課題 版画作品制作 ③自摺制作		
8	11/18	会社見学 ※校外での授業 "		
9	11/25	"		
10	12/2	第2課題「学外展示」「冬のデ研展」に向けての準備など		
11	12/9	"		
12	12/16	"		
13	12/23	搬入・設営日 ※ATCにて授業		
14	1/6	合評 ※ATCにて授業		
15	1/13	展示の振り返り、「冬のデ研展」に向けての準備など		
備考				

科目名	VMD1[企画デザイン]		単位数	実習 1
			開講時期	前期
担当者	植村 幸治		曜日・時限	木1・2
授業概要	<p>相手を理解し共感することがVMDデザインにおいて最も重要です。VMDの最終目的であるエンドユーザーの驚きや喜び、満足に向けて努力することが、自分にとって最大の力となることを学びます。 この授業では、企業を選び基本方針・経営理念・商品をもとにコンセプト・デザインテーマを決めてウィンドウ・ディスプレイの企画デザインを行います。</p>			
授業の到達目標	<p>企画書の制作手順とその内容を学び、クライアントに対して充実した企画書を作成できる事を目標としています。販売効果のあるデザイン案を基に説得力のある企画書の作成。</p>			
学修成果の評価方法	<p>A班・B班に分け7回の授業を行い、企画書内容を基に企画力・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)で採点し評価を行います。 企画力=内容の乏しい企画書を避け、脈略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。</p>			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	4/13	4/20	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	4/27	5/11	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	
3	5/18	5/25	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。	
4	6/1	6/15	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)	
5	6/22	6/29	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。	
6	7/6	7/13	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繋ぎできているか確認	
7	7/20	8/24	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。	
8	/			
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「トレンド」と隔週交代7回ずつの授業になります。			

科目名	VMD2[空間デザイン]		単位数	実習 1
			開講時期	後期
担当者	植村 幸治		曜日・時限	金1・2
授業概要	<p>相手を理解し共感することがVMDにおいて最も重要です。VMDの最終目的であるエンドユーザーの驚きや喜び、満足に向けて努力することが、自分にとって最大の力となることを学びます。  この授業では、企業を選び基本方針・経営理念・商品をもとに、コンセプト・デザインテーマを決めて展示空間の企画書を作成します。</p>			
授業の到達目標	<p>企画書の作成手順と企画内容を把握し、クライアントに対して充実した企画書を作成できる事を目標としています。  販売効果のあるデザイン案を基に説得力のある企画書の作成。</p>			
学修成果の評価方法	<p>A班・B班に分け7回の授業を行い、企画書内容を基に企画力・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)で採点し評価を行います。  企画力=内容の乏しい企画書を避け、脈略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。</p>			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	9/29	10/6	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、今回の展示商品を選択し内容を把握。	
2	10/13	10/20	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	
3	10/27	11/10	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。	
4	11/17	11/24	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、販売を目的とした展示空間のイメージを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)	
5	12/1	12/8	イメージを基に、ブース(小間)に集客できる空間デザインを作成し決定する。	
6	12/15	1/12	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反映できているか確認	
7	1/19	2/2	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。	
8	2/9		補充	
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「ソーシャル・メディア実習」と隔週交代7回ずつの授業になります。			

科目名	プレミア&DTM実習		単位数	実習 1
			開講時期	前期～夏期
担当者	山本浩司・塩崎浩之		曜日・時限	夏期不定期
授業概要	<p>この授業では、ビデオ編集のためのデジタルビデオカメラとアドビ・プレミア(Adobe Premiere Professional)、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。</p> <p>授業前半は機材の扱い方を習得する。</p> <p>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、編集能力を習得するために「インパウト向け世界遺産黒河道PRビデオ」をつくる。</p> <p>なお機材の都合により、少人数の班に分割することがある。また、課題内容を変更することがある。</p> <p>※取材活動や撮影は、5時間目および「プロジェクト1」「造形文化研究1(国内研修)」やその他校外学習のなかで適宜行なう。</p>			
授業の到達目標	<p>「インパウト向け世界遺産黒河道PRビデオ」の撮影と編集[冬のデ研展]《大阪・関西万博関連》</p> <p>※現場取材3回は本授業枠時間とは別に行う。(当日欠席者は各自で現場に行かなければならないことがある。)</p>			
学修成果の評価方法	1			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	前期・不定期		[担当:塩崎] 学校機材(デジタルビデオカメラ)による撮影	
2	前期・不定期		[担当:塩崎] Adobe Premiere Professionalの起動と紹介(基礎的な操作を含む)	
3	前期・不定期		[担当:塩崎] 初めてのAdobe Audition/ガレージバンドの起動と紹介(基礎的な操作を含む)	
4	夏期 不定期	夏期 不定期	[担当:山本] Premiere Proを使用したサンプルムービー制作 映像作品を作る上を考えるべきこと(コンセプト、テーマ、技術、演出)	
5	夏期 不定期	夏期 不定期	作品制作:各自の映像素材・テーマのチェック [宿題]仮編集	
6	夏期 不定期	夏期 不定期	作品制作:各自の進行状況チェック・指導 [宿題]編集作業	
7	夏期 不定期	夏期 不定期	作品制作:各自の進行状況チェック・指導 (可能であれば発表)	
8				
備考				



科目名	プロジェクト1		単位数	実習 4
			開講時期	前期
担当者	塩崎 浩之・中谷 圭・平井 里奈・坂根 修・光藤 朱音・宮本 昌彦・企業講師		曜日・時限	火3・4、金3・4
授業概要	<p>プロジェクトはデザイン活動を通じて問題解決を図る取り組みのことで、個々人が持つ能力を総合的に発揮することが望まれる。また、目標を同じくするチームによる取り組みは、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期待できる。個人の能力ではすべての問題解決をカバーしきれなくても、チームとして結集すると大きな力となることを体験しながら学ぶ。また、2025年の大阪・関西万博を視野に入れた内容にも取り組む。</p> <p>プロジェクト1(前期)の主テーマは、1年生だけで取り組むプロジェクトとして「地域プロジェクト(和歌山編)」、「地域プロジェクト(鳥取編)」、1・2年生合同で取り組むプロジェクトとして「研高連携プロジェクト(春期セミナー)」、「春・秋のデ研展」、「駅前ぶらりある区(第8期)」等の大阪商工会議所関連プロジェクト、「研高連携プロジェクト(夏期セミナー)」を予定しているが、状況に応じて追加や変更がある。</p> <p>いずれのプロジェクトも、同じテーマのなかで担当教員ごとの副テーマに各チームで取り組む。</p>			
授業の到達目標	<p>「大阪広域環境組合」のプロジェクト  「地域プロジェクト(和歌山編)」《大阪・関西万博関連》  「春のデ研展」の企画と運営  「秋のデ研展」の準備  「駅前ぶらりある区(第8期:インバウンド)」《大阪・関西万博関連》  「研高連携プロジェクト(夏期セミナー):生野ものづくり」</p>			
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			
週	月日(火)	授業計画	月日(金)	授業計画
1	4/11	春のデ研展/大阪広域環境組合/ 夏期セミナーに向けて企画書の作成/駅前ぶらりある区/その他	4/14	春のデ研展/和歌山/鳥取/ その他
2	4/18	〃	4/21	〃
3	4/25	〃	5/12	〃
4	5/9	〃	5/26	〃
5	5/19	〃	6/2	〃
6	5/23	〃	6/9	〃
7	5/30	〃	6/16	〃
8	6/6	〃	6/23	〃
9	6/13	〃	6/30	〃
10	6/20	〃	7/7	〃
11	6/27	〃	7/14	〃
12	7/4	〃	7/21	〃
13	7/11	〃	8/25	秋のデ研展/大阪広域環境組合/ 駅前ぶらりある区/その他
14	7/18	〃	9/1	〃
15	8/29	秋のデ研展/大阪広域環境組合/ 駅前ぶらりある区/その他	9/8	〃
備考	<p>「あべのっぺ」はじめ本科目は5時間目なども活用して適宜取り組まなければならない。</p> <p>準備物は、その都度指示する。</p> <p>「地域プロジェクト(鳥取編)」は造形文化研究と関連して行う。</p> <p>本稿締切時には担当教員が未定のため、副テーマは後期開始まで決定する。</p>			

科目名	プロジェクト2		単位数	実習 4
			開講時期	後期
担当者	塩崎 浩之・中谷 圭・平井 里奈・坂根 修・光藤 朱音・宮本 昌彦・企業講師		曜日・時限	火1・2、木1・2
授業概要	<p>プロジェクトはデザイン活動を通じて問題解決を図る取り組みのことで、個人が持つ能力を総合的に発揮することが望まれる。また、目標を同じくするチームによる取り組みは、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期待できる。個人の能力ではすべての問題解決をカバーしきれなくても、チームとして結集すると大きな力となることを体験しながら学ぶ。また、2025年の大阪・関西万博を視野に入れた内容にも取り組む。</p> <p>プロジェクト2(後期)の主テーマは、1年生だけで取り組むプロジェクトとして「産学プロジェクト(モノふえす)」と「絵本プロジェクト(影絵を含む)」、「地域プロジェクト(和歌山編)」、「地域プロジェクト(鳥取編)」、「生野区子ども工作教室」、1・2年生合同で取り組むプロジェクトとして「冬のデ研展」、「研高連携プロジェクト(冬期セミナー・春期セミナー)」、「駅前ぶらりある区(第8期)」等の大阪商工会議所関連プロジェクトを予定しているが、状況に応じて追加や変更がある。いずれのプロジェクトも、同じ主テーマのなかで担当教員ごとの副テーマに各チームで取り組むが、後半は必ずしも同じ主テーマとは限らない。</p>			
授業の到達目標	<p>「産学プロジェクト(生野・東成編):モノふえす」 副テーマに基づいたチームプロジェクト:(絵本)(写真集)など 「駅前ぶらりある区(第8期:インバウンド)」《大阪・関西万博関連》 「研高連携プロジェクト(冬期セミナー):生野ものづくり」 「研高連携プロジェクト(春期セミナー):(生野区子ども工作教室)」</p>			
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			
週	月日(火)	授業計画	月日(木)	授業計画
1	9/26	モノふえす／駅前ぶらりある区／その他	9/28	モノふえす／駅前ぶらりある区／その他
2	10/3	〃	10/5	〃
3	10/10	〃	10/12	〃
4	10/17	〃	10/19	〃
5	10/24	〃	10/26	〃
6	10/31	駅前ぶらりある区／その他	11/9	冬のデ研展／駅前ぶらりある区／その他
7	11/14	冬のデ研展／駅前ぶらりある区／その他	11/16	〃
8	11/21	〃	11/30	〃
9	12/5	〃	12/7	〃
10	12/12	〃	12/14	〃
11	12/19	〃	12/21	〃
12	1/9	〃	1/11	〃
13	1/16	〃	1/18	〃
14	1/23	〃	1/25	〃
15	2/6	駅前ぶらりある区／その他	2/8	駅前ぶらりある区／その他
備考	<p>「冬のデ研展」はじめ本科目は5時間目なども活用して適宜取り組まなければならない。必要に応じて、D工房、D-studio、d.Lab等のチーム活動と連動して行なうことがある。準備物は、その都度指示する。</p> <p>本稿締切時には担当教員が未定のため、副テーマは後期開始まで決定する。</p>			

科目名	ポートフォリオフォト		単位数	実習 1
			開講時期	前期
担当者	高橋 静香		曜日・時限	水3・4
授業概要	カメラの基礎的な使い方から適正な画像データを作成します。 デザイナーとして計画的に撮影を行えるように指導します。 機材の都合により2人1組で行います。 課題を提出した者が次のステップに進めるものとします。			
授業の到達目標	写真の基本的な技術が習得できる。 将来、カメラマンに仕事を依頼する際、的確な指示ができる。			
学修成果の評価方法	撮影計画書、課題作品の2段階評価			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	4/12	4/19	写真の基礎／カメラの取扱説明／カメラに触れる	
2	4/26	5/10	ライトの使い方／ライティング／PCに接続して撮影	
3	5/17	5/24	物を魅力的に撮る	
4	5/31	6/7	ポートレート撮影／画像処理について	
5	6/14	6/21	組写真で表現する／広告を読む／課題説明	
6	6/28	7/5	課題作成	
7	7/12	7/19	課題作成	
8	8/23		合評(講評会)	
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「コンシューマーエレクトロニクス実習」と隔週交代7回ずつの授業になります。			

科目名	ポートフォリオ制作1		単位数	実習 1
			開講時期	不定期
担当者	宮本 昌彦		曜日・時限	
授業概要	ポートフォリオに入れるページの制作 ポートフォリオの制作			
授業の到達目標	ポートフォリオに入れる見開きページを2種は制作 デッサンなどを加えポートフォリオとしてまとめる			
学修成果の評価方法	キャンパスベンチャーグランプリ 50% ポートフォリオ 50%			
週	月日	授業計画		
1		ポートフォリオ概論		
2		"		
3		"		
4		"		
5		"		
6		"		
7		ポートフォリオに入れるページの制作		
8		"		
9		"		
10		提出		
11		ポートフォリオの制作		
12		"		
13		"		
14		"		
15		提出		
備考				

科目名	文字デザイン		単位数	実習 1
			開講時期	前期
担当者	塩見 昌紀		曜日・時限	木3・4
授業概要	フォントの成り立ちや種類を知り綺麗で読みやすい文字組みやロゴの制作などの講義と演習。			
授業の到達目標	目指すデザインイメージにあったフォント選びやロゴ制作の知識を習得。			
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			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	4/13	4/20	フォントの今と昔の講義(フォントの種類を習得) フォントデザインによるイメージの違いの講義と演習(ポジションングマップ作成し習得)	
2	4/27	5/11	綺麗な文字組みの講義と演習(重心とフトコロと文字ツメを習得) 綺麗な行間の講義と演習(名刺作成)	
3	5/18	5/25	雑誌タイトルの講義と演習(雑誌の特集タイトルを製作) フォントとロゴの著作権についての講義(実例で習得)	
4	6/1	6/15	欧文の文字組みの講義と演習-1(欧文の文字組みを習得) 欧文の文字組みの講義と演習-2(欧文の文字組みを習得)	
5	6/22	6/29	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) 車内吊り広告の講義と演習-2(デザイン制作)	
6	7/6	7/13	車内吊り広告の講義と演習-3(デザイン制作) 車内吊り広告の講義と演習-4(デザイン制作)	
7	7/20	8/24	車内吊り広告の講義と演習-5(デザイン制作) 車内吊り広告の講義と演習-6(デザイン制作→完成)	
8			車内吊り広告の講義と演習-7(展示して作品品評会)	
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「VMD1」と隔週交代7回ずつの授業になります。			

科目名	ライノ&プロダクト実習		単位数	実習 2
			開講時期	後期
担当者	一ノ瀬 武留・西口 勇樹		曜日・時限	土1・2
授業概要	Rhinocerosの使い方を学習した後、Rhinocerosを用いていくつかのプロダクトデザインの課題に取り組む。課題を通して、リサーチ方法、アイデア発散、モデリング、レンダリング、プレゼンシートの制作、プレゼンテーションなど、アイデアを考えるとところから、形にして提案するまでのプロダクトデザインのノウハウを学ぶ。			
授業の到達目標	Rhinocerosの基礎及び応用が修得できる。 プロダクトデザインの知識が身につく。			
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)10% 課題 90%			
週	月日	授業計画		
1	9/30	スタートアップ。授業の説明。ライノコマンド紹介「線」		
2	10/7	ライノコマンド紹介「面」		
3	10/14	ライノコマンド紹介「面の編集」、課題1の説明		
4	10/21	課題1		
5	10/28	"		
6	11/4	" 課題2の説明		
7	11/11	課題2		
8	11/18	"		
9	11/25	"		
10	12/2	"		
11	12/9	" 課題3の説明、プレゼンテーション		
12	12/16	課題3		
13	1/13	"		
14	1/20	"		
15	2/3	" プレゼンテーション		
備考				

科目名	<u>立体思考1</u>		単位数	実習 2
			開講時期	前期
担当者	丸谷 直・中谷 圭		曜日・時限	木3・4
授業概要	<p>主に紙を材料とした立体造形。平面を切る・折る・組むことにより制作。  この実習の目的は、現実の造形物を造るための考察である。  多くの試行錯誤を経て作品を作ることにより、立体感覚と、失敗しても完成まで試行錯誤を重ねられる能力を身につける。  紙製品の実用性も合わせて考え、今後のデザイン制作の力を養う。  イラストレーター、ライノセラフも活用していく。</p>			
授業の到達目標	基本原理を応用して制作できる能力を習得し、目的に応じた作品制作ができること。			
学修成果の評価方法	課題を採点70% 出席(授業への取り組む態度を含む)30%			
週	月日	授業計画		
1	4/13	ペーパーブリッジ		
2	4/20	基本立体の制作 紙で作る多面体 正6面体 正方形		
3	4/27	// 多面体 棒で作る正8面体 正方形 正三角形		
4	5/11	// 折り紙で作る正五角形 正20面体		
5	5/18	// 紙半立体 台形で作る器 スタッキング		
6	5/25	// 紙半立体 三角形で作る スタッキング		
7	6/1	// 織る 編む 平面から立体へ		
8	6/15	// 織る 編む 平面から立体へ		
9	6/22	// 組む 平面を立体に		
10	6/29	// 組む 平面を立体に		
11	7/6	// フォールディング 折り紙で作る		
12	7/13	// フォールディング 一枚の紙から		
13	7/20	// フォールディング たためる立体		
14	8/24	// フォールディング たためる立体 組む		
15	8/31	// フォールディング 起き上がる		
備考				

科目名	立体思考2		単位数	実習 2
			開講時期	後期
担当者	丸谷 直		曜日・時限	火3・4
授業概要	主として紙で作る立体作品。平面を切る・折る・組むことにより制作。 身近な材料も活用して、様々な立体造形を試みる。			
授業の到達目標	立体を理解し、その特性を活かした造形制作ができる。			
学修成果の評価方法	課題を採点 70% 出席(授業へ取り組む態度を含む) 30%			
週	月日		授業計画	
	A班	B班		
1	9/26	10/3	作品制作	
2	10/10	10/17	"	
3	10/24	10/31	"	
4	11/14	11/21	"	
5	12/5	12/12	"	
6	12/19	1/9	"	
7	1/16	1/23	"	
8	2/6		補充	
備考	※この授業は、2班(A/B)に分かれ「クリエイティブディレクション」と隔週交代7回ずつの授業になります。			



