

—目次—

2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2</u> | 2 |
| 2 <u>異文化理解2</u> | 3 |
| 3 <u>インタラクティブデザイン演習</u> | 4 |
| 4 <u>コミュニケーションとアイデア</u> | 5 |
| 5 <u>コンセプトワーク2</u> | 6 |
| 6 <u>職業指導3・4</u> | 7 |
| 7 <u>造形文化研究2</u> | 8 |
| 8 <u>デザイン材料演習</u> | 9 |
| 9 <u>デザインストラテジー</u> | 10 |
| 10 <u>デザインフォーラム1</u> | 11 |
| 11 <u>デザインフォーラム2</u> | 12 |
| 12 <u>特別講義3</u> | 13 |
| 13 <u>放送大学1・2</u> | 14 |
| 14 <u>マルチメディア論</u> | 15 |
| 15 <u>モダンデザイン論3</u> | 16 |
| 16 <u>モダンデザイン論3</u> | 17 |
| 17 <u>モダンデザイン論4</u> | 18 |
| 18 <u>モダンデザイン論4</u> | 19 |
| 19 <u>リビングデザイン演習</u> | 20 |
| 20 <u>ロジカル・シンキング</u> | 21 |

<実習科目>

| No. 科目名 | 頁 |
|-------------------------------|----|
| 1 <u>アフターエフェクツ実習</u> | 22 |
| 2 <u>イベントマネジメント</u> | 23 |
| 3 <u>インターンシップ</u> | 24 |
| 4 <u>WEB実習2</u> | 25 |
| 5 <u>夏期プロジェクト2</u> | 26 |
| 6 <u>課題研究1 (卒業研究)</u> | 27 |
| 7 <u>課題研究1 (卒業研究) - (1)</u> | 28 |
| 8 <u>課題研究1 (卒業研究) - (2)</u> | 29 |
| 9 <u>課題研究1 (卒業研究) - (3)</u> | 30 |
| 10 <u>課題研究1 (卒業研究) - (4)</u> | 31 |
| 11 <u>課題研究1 (卒業研究) - (5)</u> | 32 |
| 12 <u>課題研究1 (卒業研究) - (6)</u> | 33 |
| 13 <u>課題研究2 (卒業研究)</u> | 34 |
| 14 <u>課題研究2 (卒業研究) - (1)</u> | 35 |
| 15 <u>課題研究2 (卒業研究) - (2)</u> | 36 |
| 16 <u>課題研究2 (卒業研究) - (3)</u> | 37 |
| 17 <u>課題研究2 (卒業研究) - (4)</u> | 38 |
| 18 <u>課題研究2 (卒業研究) - (5)</u> | 39 |
| 19 <u>課題研究2 (卒業研究) - (6)</u> | 40 |
| 20 <u>切削加工とデジタル積層造形</u> | 41 |
| 21 <u>テキスタイルデザイン実習</u> | 42 |
| 22 <u>版画実習2</u> | 43 |
| 23 <u>プロジェクト3</u> | 44 |
| 24 <u>プロジェクト4</u> | 45 |
| 25 <u>ポートフォリオ制作2</u> | 46 |
| 26 <u>ポートフォリオ制作3 (グラフィック)</u> | 47 |
| 27 <u>ポートフォリオ制作4 (WEB)</u> | 48 |
| 28 <u>木育</u> | 49 |
| 29 <u>ワークショップ3・4</u> | 50 |

<実習科目>

| No. 科目名 | 頁 |
|------------------------|----|
| 1 <u>ティーチング・アシスタント</u> | 51 |

| | | | | |
|-----------|--|-----------------------------|-------|---------|
| 科目名 | <u>アジアデザイン計画2</u> | | 単位数 | 講義・演習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 彭 篠琳・塩崎浩之 | | 曜日・時限 | 木3・4 |
| 授業概要 | 後期で習得した文法、単語を復習しながら、新しい単語と文法を増やす。また中国語のスピーキング能力身につけるために、毎回の授業では一人で3分間の中国語会話を行う。対面授業とオンデマンド授業の併用で行う。オンデマンド授業は、小テストや課題により、毎回の授業の理解度を確認とする。 | | | |
| 授業の到達目標 | 前期を終えた学生が、さらにステップアップするために、無理のない範囲で、中国語の会話、朗読、文法語順、文書作成など取り入れる、中国語を自力で読み書きする際に有用な辞書・WEBサイトの利用方法を学ぶ、学生の中国語の応用能力の養成を目的としている。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 出席率 60% 小テスト(2回) 課題 最終テスト | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/13 | PINYIN復習・アニメ(パイチ)佩奇の新しい靴 前半 | | |
| 2 | 4/20 | 数字の復習・アニメ(パイチ)佩奇の新しい靴 後半 | | |
| 3 | 4/27 | 基本の中国を楽しく学ぶ 第1課 ある・いる | | |
| 4 | 5/11 | 基本の中国を楽しく学ぶ 第2課 しました | | |
| 5 | 5/18 | 助動詞 (能)旅の指し会話(役に立つ一言) | | |
| 6 | 5/25 | 中国映画 前半 ・中国語の歌 | | |
| 7 | 6/1 | 中国映画 後半 ・中国語の歌 | | |
| 8 | 6/8 | 基本の中国を楽しく学ぶ 第3課 それとも 小テスト | | |
| 9 | 6/15 | 基本の中国を楽しく学ぶ 第4課 どこにいるの | | |
| 10 | 6/22 | 助動詞 (会)・旅の指し会話(一年と天気) | | |
| 11 | 6/29 | 基本の中国を楽しく学ぶ 第5課 電話中なの 小テスト | | |
| 12 | 7/6 | 基本の中国を楽しく学ぶ 第6課 辞書を使っていいですか | | |
| 13 | 7/13 | 助動詞 (可以)・旅の指し会話(趣味) | | |
| 14 | 7/20 | 基本の中国を楽しく学ぶ 第7課 一緒に行かない? | | |
| 15 | 8/24 | 最終テスト | | |
| 備考 | | | | |

| | | | | |
|-----------|--|----------------------------|-------|---------|
| 科目名 | 異文化理解2 | | 単位数 | 講義・演習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 佐久間 新・平井 里奈・堺 むつみ | | 曜日・時限 | 木3または4 |
| 授業概要 | <p>インドネシア語を通じて、インドネシアの事情や異文化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。</p> <p>具体的には次の内容を扱い、プロジェクト形式で進める。 (1)日常生活 (2)社会生活 (3)風俗習慣 (4)地理・歴史 (5)伝統文化 (6)科学技術 (7)その他デザインに関すること</p> <p>※授業の内容をもとに秋のデ研展で講演を行うことを目指す。 ※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 | ネイティブスピーカーが読んでも違和感がない和文インドネシア語訳を目指す | | | |
| 学修成果の評価方法 | 出席(授業への積極性を含む)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 | 4/13 | インドネシアと日本の文化について | | |
| 2 | 4/20 | ジャワの文化を調べる | | |
| 3 | 4/27 | プレゼンテーション | | |
| 4 | 5/11 | ジャワの工芸を学ぶ | | |
| 5 | 5/18 | ジャワの音楽を学ぶ【みきわめ】 | | |
| 6 | 5/25 | ジャワの舞踊を学ぶ※外部講師 | | |
| 7 | 6/1 | 音楽と美術の関連を探究する | | |
| 8 | 6/8 | 舞踊と美術の関連を探る | | |
| 9 | 6/15 | オリジナルのワヤン制作1 | | |
| 10 | 6/22 | オリジナルのワヤン制作2 | | |
| 11 | 6/29 | オリジナルのワヤン制作3 | | |
| 12 | 7/6 | オリジナルのワヤン制作4 【最終試験・課題※外部講師 | | |
| 13 | 7/13 | 補充 | | |
| 14 | 7/20 | オリジナルのワヤンのプレゼンテーシ ※外部講師 | | |
| 15 | 8/24 | 振り返り(秋のデ研展に向けての活動) | | |
| 備考 | 和文インドネシア語訳の予習が必須 | | | |

| | | | |
|---------------|--|-------|---------|
| 科目名 | <u>インタラクティブデザイン演習</u> | 単位数 | 講義・演習 2 |
| | | 開講時期 | 不定期 |
| 担当者 | 塩崎浩之・成見風哉 | 曜日・時限 | 水1・2 |
| 授業概要 | <p>インタラクティブデザインは、人工物やシステムのユーザーへの反応を振る舞い(対話、インタラクティブ)として定義され、I aD または IxD と略記されることもある。複数の異なる分野のデザインが相互作用を及ぼし、新しいデザイン活動を展開することと言う 意味として使用される。 本講座ではUnityでデバイスKinect for Windowsを活用するプログラミングを軸にしながらインタラクティブデザインの可能性を体験しながら学ぶ。 一方、アフターエフェクト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。 必要に応じて、音響デザインにも取り組むので、サウンドソフトAbleton等やメタバースも扱う。 本講座では複数のソフトウェア、デバイスを活用しながら、インタラクティブデザインの基礎的事項を取り扱う。</p> | | |
| 授業の 到達目標 | <p>映像作品</p> <p>※本講座は「アフターエフェクト実習」と連動して実施するので、「アフターエフェクト実習」との同時履修が望ましい。</p> | | |
| 学修成果の 評価方法 | <p>提出作品を70%、出席点(授業へ取り組む態度を含む)を30%とする。</p> | | |
| 授業回数 | 授業計画 | | |
| 1 | モーショングラフィックス基礎とアフターエフェクト実習 | | |
| 2 | " | | |
| 3 | " | | |
| 4 | " | | |
| 5 | " | | |
| 6 | " | | |
| 7 | " | | |
| 8 | " | | |
| 9 | " | | |
| 10 | " | | |
| 11 | " | | |
| 12 | " | | |
| 13 | " | | |
| 14 | " | | |
| 15 | " | | |
| 備考 | <p>※本講座は「アフターエフェクト実習」と連動して実施するので、「アフターエフェクト実習」との同時履修が望ましい。</p> | | |

| | | | | |
|-----------|--|-----------------------|-----------|---------|
| 科目名 | <u>コミュニケーションとアイデア</u> | | 単位数 | 講義・演習 4 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 中村 征士・平井里奈・秋山尚子 | | 曜日・時限 | |
| 授業概要 | <p>コミュニケーションの基礎を知り、人に自分の考え（アイデア）を伝達する方法を学ぶ。現代社会における社会課題は多様化しており、創造性に溢れたアイデアが求められている。また、アイデアは思いだけでは意味がなく、チーム内で共有して協力を仰いだり、課題を解決する対象に伝わらなくてはならない。そんなわけで、コミュニケーションはアイデアと同等かそれ以上に重要である。</p> <p>そこで、コミュニケーションの基礎知識を学ぶことから始まり、社会に出たときに直面する課題をケーススタディとして取り上げて学び、ミニワークの形式でアイデアを伝えるプロセスの演習を行う。それらを通じてコミュニケーションの作法を身に付け社会課題解決のためにアイデアをスムーズに形にできるようにすることを目的とする。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションとアイデアに関連する知識を習得し説明することができるようになる ・上記の知識を用いて、アイデアを創出し形にするプロセスを円滑に進められるようになる ・習得した知識や技術を実際のプロジェクトに活用して、実践できるようになる | | | |
| 学修成果の評価方法 | <ul style="list-style-type: none"> ・授業への参加 60% ・授業中の課題の提出 40% | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/12 | <コミュニケーション> オリエンテーション | | |
| 2 | 4/19 | 聞く技術「LISTEN」 | | |
| 3 | 4/26 | 分かりやすい文章の書き方「PREP」 | | |
| 4 | 5/10 | 論理的思考とは | | |
| 5 | 5/17 | ユーモアを使いこなす | | |
| 6 | 5/24 | インタビューの方法「外部講師」 | | |
| 7 | 5/31 | ファシリテーションの技術① | | |
| 8 | 6/7 | ファシリテーションの技術② | | |
| 9 | 6/14 | <アイデア> | アイデアの作り方① | |
| 10 | 6/21 | アイデアの作り方② | | |
| 11 | 6/28 | ストーリーの作り方「ピクサー式」 | | |
| 12 | 7/5 | 企画書のフォーマット | | |
| 13 | 7/12 | プロトタイプとは | | |
| 14 | 7/19 | クリティカルシンキング① | | |
| 15 | 8/23 | クリティカルシンキング② | | |
| 備考 | | | | |

| | | | | |
|-----------|---|---------------------------------|-------------------------------------|---------|
| 科目名 | <u>コンセプトワーク2</u> | | 単位数 | 講義・演習 4 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 坂本 雄吾 | | 曜日・時限 | 火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 | 自分一人で、クライアントと交渉しながら、クオリティの高い制作物が作れる力を身につける。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。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 授業態度(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 | 4/12 | 新聞5段広告原寸ラフ制作 | 新聞5段広告コンセプトシート制作 / ミッション課題オリエンテーション | |
| 2 | 4/26 | プレゼンの仕方① / 取材と打合せの仕方 | 新聞5段パネル貼り | |
| 3 | 5/10 | 新聞5段広告プレゼンテーション | 展覧会課題オリエンテーション | |
| 4 | 5/17 | ストレス耐性とプレゼンロープレ / ビジコミ① 敬語の基本 | 展覧会コンセプト策定 | |
| 5 | 5/24 | C.I.とロゴとブランドイメージ / ビジコミ② 話のマナー1 | 展覧会サムネイル | |
| 6 | 5/31 | イメージマップとフォトディレクション | 展覧会B2カンパ制作 | |
| 7 | 6/7 | ビジコミ③話のマナー2 | 展覧会B2カンパ制作 | |
| 8 | 6/14 | マーケティング基礎 | 展覧会B3カンパ制作 | |
| 9 | 6/21 | 企画書の作り方 / プレストとKJ法 | 展覧会B3カンパ制作 | |
| 10 | 6/28 | プレゼンの仕方②(原稿の書き方/スライドプレゼン) | 展覧会A4カンパ制作 | |
| 11 | 7/5 | 展覧会A4カンパ制作 | 展覧会A4カンパ制作 | |
| 12 | 7/12 | 展覧会ポスター2種パネル貼り | 展覧会ポスター2種パネル貼り | |
| 13 | 7/19 | 展覧会チケット制作 | 展覧会チケット制作 | |
| 14 | 8/22 | 展覧会 & ミッション課題のポートフォリオページ制作 | ミッションレポート回覧 | |
| 15 | 8/29 | デザイン失敗② クイックレビュー(デザインとは) | Q&A大会 | |
| 備考 | | | | |

| | | | |
|-----------|---|-------|----------|
| 科目名 | <u>職業指導3・4</u> (<u>必修科目</u>) | 単位数 | 各講義・演習 1 |
| | | 開講時期 | 前期・後期 |
| 担当者 | 塩崎 浩之・中谷 圭・平井 里奈 | 曜日・時限 | 不定期 |
| 授業概要 | <p>勤労の尊さや創造することの喜びを体得し、望ましい勤労観、職業観の育成や社会奉仕の精神の涵養に資する就業やボランティアにかかわる体験的な学習を行う。とりわけ本校ではチームワークを重視し、様々な学校行事には各人が主体的にかかわるものと位置づけている。</p> <p>進路指導(就職指導、就職活動実務)も本講座で扱い、ハローワーク(公共職業安定所)に求職者登録し、関係するセミナーを受講したりする。進路相談については科目「ポートフォリオ制作2」、「ポートフォリオ制作3」でも扱う。</p> <p>また、本講座では就職試験でとりあげられる機会の多いTOEICを受験を求める。(1年度内に1回以上)</p> <p>※TOEICの受験方法(申し込み)については別途指示する。</p> <p>必要に応じて、進路選択のためのOB、OG訪問なども本講座の内容に含まれる。</p> | | |
| 授業の到達目標 | <p>勤労意欲を醸成するための校内奉仕活動[通年]</p> <p>各自のポートフォリオ制作、履歴書(エントリーシート)作成[通年]</p> <p>ハローワークへの登録と行事参加[1年末の2月頃から継続]</p> <p>TOEIC受験[6月頃]</p> <p>進路選択のためのOB、OG訪問</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | <p>終了時にはレポート等の成果物の提出が求められる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・成果物 ・出席(積極性を含む) | | |
| 授業計画 | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 備考 | <p>ポートフォリオの材料費は本人負担。</p> <p>ハローワークの利用料はかからないが、交通費は自己負担。</p> <p>TOEIC受験料の一部は本人負担で、未受験時は返金できない。</p> | | |

| | | | |
|-----------|---|-------|---------|
| 科目名 | <u>造形文化研究 2 (国内研修)</u> | 単位数 | 講義・演習 2 |
| | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 塩崎 浩之・宮本 昌彦 | 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のこと、近年とりわけ注目を集めているデザイン領域である。</p> <p>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>地元の人々や卒業生との触れ合いを経験しながら講演会の企画、運営したり、地域資源を直接見聞したりするが、シラバス作成時点で行き先や現場などは未定である。</p> <p>本科目では2025年の大阪・関西万博も視野に入れるとともに、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内容を取り組みたい。</p> | | |
| 授業の到達目標 | 卒業生または地元の方へのインタビューまたは講演会の企画、運営 地域資源の探求 等 | | |
| 学修成果の評価方法 | 終了時には個々のレポート、その他テーマに応じた成果物の提出が求められる。 評価はみきわめレポート+スケッチ+レポート40%、出席(授業への積極性を含む)点60% | | |
| 授業回数 | 授業計画 | | |
| 1 | ガイダンス | | |
| 2 | 事前調査 | | |
| 3 | " | | |
| 4 | " 【みきわめ】 | | |
| 5 | 現場でのインタビュー、体験 | | |
| 6 | " | | |
| 7 | " | | |
| 8 | " | | |
| 9 | " | | |
| 10 | " | | |
| 11 | " | | |
| 12 | " | | |
| 13 | " | | |
| 14 | 成果発表等 | | |
| 15 | " | | |
| 備考 | <p>現地までの交通費、食費、宿泊費等の参加費は別途徴収したり、自己負担となることがあります。</p> <p>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。</p> | | |

| | | | | |
|-----------|---|--------------------------------------|-------|---------|
| 科目名 | デザイン材料演習 | | 単位数 | 講義・演習 4 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 安岡 裕介 | | 曜日・時限 | 火3・4 |
| 授業概要 | <p>プロダクトデザインの感覚を、3DプリンターとCNC切削機を活用した試作品制作を通して身につける。指定する材料と目的・用途を達成する製品デザインを検討・3DCADでのモデリング・3Dプリンター・CNC切削機での試作品制作・試作品検証を行う。材料、部品点数を限定することで、コンパクトなラピッドプロトタイピングを行う力を身につける。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | <p>デザインスケッチの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。</p> | | | |
| 学修成果の評価方法 | <p>指定する材料、部品点数、用途を達成する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。</p> | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/11 | デザイン材料演習概要 プロダクトに用いる材料知識 | | |
| 2 | 4/18 | プロトタイプ製作デモ 部品点数1点のプロダクトプロトタイプ案ミーティング | | |
| 3 | 4/25 | プロトタイプデザイン案確定 プロトタイプ3Dモデリング入門 | | |
| 4 | 5/9 | プロトタイプ3Dモデリング プロダクトに用いる材料・加工知識 | | |
| 5 | 5/16 | プロトタイプ3Dモデリング 3DプリントデータまたはCNC切削データ作成 | | |
| 6 | 5/23 | プロトタイプ3DプリントまたはCNC切削 | | |
| 7 | 5/30 | 部品点数1点のプロトタイプについての検証発表 | | |
| 8 | 6/6 | 複数部品点数のプロダクトプロトタイプ案ミーティング | | |
| 9 | 6/13 | プロトタイプ3Dモデリング プロダクトに用いる材料・加工知識 | | |
| 10 | 6/20 | プロトタイプ3Dモデリング プロダクトに用いる材料・加工知識 | | |
| 11 | 6/27 | プロトタイプ3Dモデリング 3DプリントデータまたはCNC切削データ作成 | | |
| 12 | 7/4 | プロトタイプ3DプリントまたはCNC切削 | | |
| 13 | 7/11 | プロトタイプ3DプリントまたはCNC切削 | | |
| 14 | 7/18 | プロトタイプ3DプリントまたはCNC切削 | | |
| 15 | 8/22 | 複数部品のプロダクトプロトタイプについての検証発表 | | |
| 備考 | ※「切削加工とデジタル積層造形」を合わせて履修されたい。 | | | |

| | | | | |
|-----------|--|---|-------|---------|
| 科目名 | デザインストラテジー | | 単位数 | 講義・演習 4 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 松宮宏・宮本・C-Net | | 曜日・時限 | 月3・4 |
| 授業概要 | <p>社会課題の解決策を見つけ、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のマーケティングフェイズ企画推進 研究テーマ2: ヘルプマークプロジェクトにおけるデザイン推進</p> <p>1. 既定内容の理解 2. 進行中デザイン作業の理解と新戦術の策定 3. コンセプトワーク 4. デザイン戦略、コミュニケーション戦略立案(グラフィックデザイン、広告、動画、SNS、サービスデザインなど) 5. 実施 各種グラフィックデザイン、空間デザイン、SNS運営、ワークショップ企画と実施、プロダクトデザイン、物語の書籍化など</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 自ら課題を見つけ、気づき、調べ、解決策につながる表現を示すことができる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 戦略理解から導き出した課題を、デザイン戦略によって解決する。企画と表現の質を総合評価する。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/17 | デザインストラテジー概論、マーケティング概論講座、プロジェクトとの関連性の理解 | | |
| 2 | 4/24 | デザイン開発スケジュール策定 | | |
| 3 | 5/8 | デザイン作業 | | |
| 4 | 5/15 | デザイン作業 | | |
| 5 | 5/22 | デザイン作業 | | |
| 6 | 5/29 | デザイン作業 | | |
| 7 | 6/5 | デザイン作業 | | |
| 8 | 6/12 | デザイン作業 | | |
| 9 | 6/19 | デザイン作業 | | |
| 10 | 6/26 | デザイン作業 | | |
| 11 | 7/3 | デザイン作業 | | |
| 12 | 7/10 | デザイン作業 | | |
| 14 | 9/4 | デザイン作業 | | |
| 15 | 9/11 | デザイン作業 | | |
| 備考 | <p>3/23 オリエンテーション 1. スキマモリプロジェクト2021～22の理解。(JR西日本、東急電鉄、JR商事、大阪公立大学心理学研究室) 2. 数値解析におけるデザインの評価について * 15回の正規授業終了後、継続プロジェクトとなる。 * 大阪公立大学心理学研究室との共同プロジェクトとして、デザインの成果を数値化して評価する。 * 報告会日時は仮。クライアントと協議の上で決定していく。月次の進捗連絡会あり</p> | | | |

| 科目名 | | デザインフォーラム1 | |
|-----------|-------|---|--|
| | | 単位数 | 講義・演習 2 |
| 担当者 | | 開講時期 | 後期 |
| 福川 肅・美和 昇 | | 曜日・時限 | 月3 |
| 授業概要 | | <p>【福川 肅】(メディアソリューション論) 当科目はデザインをはじめとするクリエイティブな活動を通して、社会と自分(クリエイター)との関係性をいかに構築していくかを学びます。ここでいう「社会」とは、狭義では「メディア」であり、広義では「世の中の仕組み」です。SNS、VR、AI、SDGsなど、ライフスタイルの変化により、クリエイターに求められる資質も今後は大きく変わっていきます。その変化を理解するためには、社会の仕組みを知らなければなりません。講義ではクリエイターの立場から社会をフレキシブルに捉え、発想力やコミュニケーション能力を養いながら、将来の可能性を広げる自己PR力も身につけていきます。</p> <p>【美和 昇】(インテリア計画) デザインとは、今の時代の人が使えるように、それぞれの分野において翻訳してあげることと考えます。形、色、素材、機能、流通まで考えることがデザインである。その為に誰にでもわかりやすいプレゼンテーション力が重要であり、表現力として何が必要か考えてもらいます(デザインよもやま話あり)</p> | |
| 授業の到達目標 | | <p>【福川 肅】社会におけるデザインの役割を理解し、必要とされる発想や能力、さらに人間に対する洞察力を身につける。そのうえで企画力とプレゼンテーション能力を磨く。</p> <p>【美和 昇】テーマを設定し、それぞれの得意分野及び希望する分野の中で、各自のデザインをいかに分かりやすく伝える事ができるか、課題を進めながら表現力～説明力を身につける(百聞は一見に如かず)</p> | |
| 学修成果の評価方法 | | <p>【福川 肅】4回目の授業終了時点に見極めテスト(プレゼン能力と作品を論理的に自己分析した企画書の完成度)で中間評価します。合格基準に満たない生徒に対しては再テストを行い、個別にレベルアップを図ります。最終評価は、社会・企業に関する一般常識も含め、コミュニケーション能力も判断基準とします。</p> <p>【美和 昇】テーマに対して今の時代を見据えた翻訳ができているか。また、いかに分かりやすく説得力のある表現ができているかを評価</p> | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | |
| 1 | 9/25 | 社会とクリエイターとの関係性〔講義〕 | |
| 2 | 10/2 | メディアソリューション論 | 企画力の磨き方(講義/ワーク) |
| 3 | 10/16 | | プレゼンテーションで大切なこととは(講義) |
| 4 | 10/23 | | 企画書の作成とプレゼンテーション(ワーク) |
| 5 | 10/30 | | ヒット商品を生み出す方程式〔講義/事例分解〕 |
| 6 | 11/6 | | 社会人として求められる力とは(講義) |
| 7 | 11/13 | | 補充・まとめ |
| 8 | 11/20 | | アンケート形式にてデザインについて質疑応答～課題の基本テーマ発表および説明 |
| 9 | 11/27 | 基本テーマにより各自がデザイン分野及び概略説明-質疑応答～デザインよもやま話 | |
| 10 | 12/4 | インテリア計画 | 各自によるデザインを進めながら～デザインよもやま話(私の経験の中から・・・) |
| 11 | 12/11 | | デザイン提案における表現方法(スケッチ、パース等)具体例を見ながら講義 |
| 12 | 12/18 | | 各自の課題におけるプレゼンテーション (中間評価) |
| 13 | 1/15 | | 最終プレゼンテーション(最終評価) |
| 14 | 1/22 | | 卒業前に…贈る言葉(各自の進路に向けて)…最終講義 |
| | 2/5 | 予備 | |

| | | | |
|-----------|--|-------|--------------|
| 科目名 | デザインフォーラム2 | 単位数 | 講義・演習 2 |
| | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 専任講師(成績まとめ 塩崎 浩之) | 曜日・時限 | 土3・4 [不定期通年] |
| 授業概要 | <p>「あべのっぺ」、「ものづくりセッション」、その他プロジェクトなどの取り組みで関わりを持つようになった方々や、「Yahoo! Osaka Mix Leap」などの発表や参加でつながった学生や企業の方々と交流する。 交流会などは土・日や夜間に行われることもあるので、不定期の開講となる。 「あべのっぺ」と「和歌山の森と果物プロジェクト」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>あべのっぺ(ツキイチMTG) 月1回(曜日不定) ものづくりセッション 奇数月(土曜午後) Yahoo! Osaka Mix Leap/LT 月1回(第1木曜)</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | <p>プレゼンテーション(発表をしなかった場合は参加レポート)を50%、出席点を50%とする。</p> | | |
| 授業回数 | 授業計画 | | |
| 1 | 不定期 | | |
| 2 | 不定期 | | |
| 3 | 不定期 | | |
| 4 | 不定期 | | |
| 5 | 不定期 | | |
| 6 | 不定期 | | |
| 7 | 不定期 | | |
| 8 | 不定期 | | |
| 備考 | <p>カリキュラム上、1年生や2年生前期に履修した場合も、単位は2年生後期末に認定される。 科目「特別講義」や「プロジェクト」の一環で行なうときは、本科目の参加としては含まれない(2重カウントしない)ので留意されたい。</p> | | |

| | | | |
|-----------|--|-------|-----|
| 科目名 | 特別講義3 | 単位数 | 講義2 |
| | | 開講時期 | 通年 |
| 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 | 不定期 |
| 授業概要 | <p>第一線で活躍するプロデザイナーによる講義やその他、デザイナーとして知見を深めるために必要なテーマの講義を行なう。校外で行なわれる講演会やセミナーを見学したり、参加することもある。また、必要に応じて、学生の手で特別講義そのものをプロデュース(企画・運営)することもある。また、可能な限り2025年の大阪・関西万博も視野に入れて取り組みたい。</p> <p>(1)校内での特別講義 <年度当初の予定>「考える」と「思う」の違い〔熊野森人〕、インクルーシブ教育〔廣木道心・旺我〕、空間デザイン〔松尾政人〕、秋のデ研展公開講座、冬のデ研展公開フォーラムと公開講座 等</p> <p>(2)校外での特別講義 <年度当初の予定>世界遺産と伝統工芸〔定福寺・池田秀峯〕、和紙〔紙遊苑〕、木材〔高野山森林組合〕、住宅〔木村工務店〕、IKUNOみんなの学校〔旧鶴橋中学校〕、みんなのサマーセミナー〔尼崎〕 等</p> | | |
| 授業の到達目標 | <p>(1)校内での特別講義 デザインにまつわるタイムリーな話題を理解する。</p> <p>(2)校外での特別講義 素材の持つ特性や加工方法を理解し、活用する能力を養う。またそれらを組み合わせる内容について理解する。地域資源の現状と活用について理解する。</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | <p>評価は出席状況とレポートで行なう。</p> <p>レポートの条件</p> <p>①レポートは特別講義終了後60分以上90分以内に提出のこと。</p> <p>②所定の原稿用紙(400字詰め、横書きA4)に手書きすること。</p> <p>③内容は講義内容に関するまとめ400字以上、考察400字以上の合計800字以上のこと。</p> <p>※他の授業として単位認定されたものは2重カウントしない。</p> | | |
| 授業計画 | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 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 | 放送大学 1・2 | 単位数 | 各講義・演習 2 |
| | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | | 曜日・時限 | |
| 授業概要 | <p>放送大学の単位を修得した者には、4単位を上限に卒業のために必要な単位として認定する。これにより認定する単位は原則として講義の単位の一部として扱う。</p> <p>履修単位の分野によって、担当の専任教員を決定する。そのため、放送大学の履修登録が始まる前に内諾を得ておくこと。</p> <p>この科目はオフィスアワー形式で開講する。</p> <p>※オフィスアワーとは、授業内容等に関する学生の質問等に応じるための時間として、教員があらかじめ示す時間帯のことです。</p> | | |
| 授業の到達目標 | 放送大学の基準による。 | | |
| 学修成果の評価方法 | 放送大学の基準による。(放送大学発行の単位修得証明書を本校に提出すること) 単位認定のための事前審査として、6月に予定しているガイダンスには出席すること。 | | |
| 授業計画 | | | |
| | 放送大学のガイダンス(10月入学の履修登録に合わせるため、6月に行う) | | |
| | " | | |
| | オフィスアワー(会議等もあるので、前の週までに担当の先生に打診しておくこと。) | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| | " | | |
| 備考 | 放送大学の入学、履修、単位修得、教材にかかる費用等は履修者本人の負担。 | | |

| | | | | |
|-----------|--|--|-------|---------|
| 科目名 | マルチメディア論 | | 単位数 | 講義・演習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 奥田 充一・奥田大生 | | 曜日・時限 | 木2 |
| 授業概要 | <p>マルチメディア社会とその意味 メディア／マルチメディア／IT社会の仕組みの理解とマルチメディアの本当の意味を理解する。 人類が言葉というメディアの発明から現代のマルチメディア社会まで、メディアの革新が歴史に大きな影響を与え社会そのもの変革してきたかを知る。 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、人が美を感じたり、意味を理解したりするメカニズムからUser Experience Designの基本的な考え方を学び、特別講座のUser Interface Designの実習につなげる。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | <p>新しいメディアの発明が認知革命を起こし、人の価値観や規範を劇的に変化させてきた事を学び、いま人類はこれまでにない情報メディア革命の中にある事を学生一人一人が自覚し、新しい時代の在り方を考える力を付ける。 また情報メディアのメタメディア化(メディア革命)によりデザインを取り巻く環境が劇的に変化し、デザインの考え方やデザインの方法、デザインの対象が革命的に変化したことを理解する。そして人が情報を理解するプロセスを学び、User Experience Designの基本的な考え方を理解する。 User Interface Designの実習は特別講座にて充実させる。</p> | | | |
| 学修成果の評価方法 | <p>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%</p> | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/13 | メディア／マルチメディア／メタメディアとは何か？ | | |
| 2 | 4/20 | ネットワークの仕組みと社会について学ぶ | | |
| 3 | 4/27 | 人類の歴史において新しいメディアの発明が与えたインパクトと文明 | | |
| 4 | 5/11 | 良いデザインとは、デザインの多様性と価値創造 | | |
| 5 | 5/18 | 社会の価値構造の変化とデザイン観念の変化 | | |
| 6 | 5/25 | 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 | | |
| 7 | 6/1 | ②人が情報を理解し、価値を感じる仕組みと価値創造 | | |
| 8 | 6/8 | 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」 | | |
| 9 | 6/15 | 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) | | |
| 10 | 6/22 | 蜘蛛の巣法アイデア開発ワークショップ | | |
| 11 | 6/29 | 蜘蛛の巣法アイデア開発ワークショップ | | |
| 12 | 7/6 | 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 | | |
| 13 | 7/13 | User experience Designという考え方の発生とその背景 | | |
| 14 | 7/20 | User experience Designの概念とUser Interface Designの概念 | | |
| 15 | 8/24 | UXDesignに関する様々な考え方・Human Centered Design／Universal Design／Inclusive Design | | |
| 備考 | | | | |

| | | | | |
|-----------|---|--------------|------|---------|
| 科目名 | モダンデザイン論3 | | 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うじて、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"> ・「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 ・デザイン史について、大まかな流れを把握する ・他者の意見に耳を傾ける ・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 | | | |
| 学修成果の評価方法 | <ul style="list-style-type: none"> ・講義参加(初回3点+残り4点×14回=59点) ・口頭発表もしくは期末レポート(41点) | | | |
| 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 | <u>モダンデザイン論3</u> (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 | Students are required to: <ul style="list-style-type: none"> ● practice short set dialogues; ● complete individual design projects; ● have free conversations on familiar topics; ● make oral presentations about an activity or hobby of their choice; ● memorise vocabulary, grammar points and general facts covered in class; ● communicate their ideas in English. | | | |
| 授業の到達目標 Course Objectives | <ul style="list-style-type: none"> ● Improving basic conversation & grammar skills; ● Developing confidence to communicate in English; ● Giving tools to make presentations in English; ● Teaching general and design-related vocabulary and expressions; ● Broadening students' cultural horizon and knowledge of the world; ● Encouraging articulacy and creativity. | | | |
| 学修成果の評価方法 Grading Policies | <ul style="list-style-type: none"> ● One oral presentation per term (=1/3 of the term grade); ● One design project (=1/3 of the term grade); ● One written test covering the material learned in class (=1/3 of the term grade); ● The final term grade will be adjusted according to attendance and attitude. | | | |
| 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4 | | 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"> ・「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 ・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 ・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 | | | |
| 学修成果の評価方法 | <ul style="list-style-type: none"> ・講義参加(初回3点+残り4点×14回=59点) ・レジュメ作成(41点) | | | |
| 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 | <u>モダンデザイン論4</u> <u>(Modern-design2)</u> | | 単位数 Credits | 講義・演習 2 |
| 担当者 Instructor | Mihaela Pavel | 開講時期 Semester | 後期 | |
| | | 曜日・時限 Day and Period | 水1/2 | |
| 授業概要 Course Description | Students are required to: <ul style="list-style-type: none"> ● practice short set dialogues; ● have free conversations on familiar topics; ● make oral presentations about topic of their choice; ● do basic grammatical written exercises; ● memorise vocabulary, grammar points and general facts covered in class; ● communicate their ideas in English. | | | |
| 授業の到達目標 Course Objectives | <ul style="list-style-type: none"> ● Improving basic conversation and grammar skills; ● Developing confidence to communicate in English; ● Giving tools to make presentations in English; ● Teaching general and design-related vocabulary and expressions; ● Broadening students' cultural horizon and knowledge of the world; ● Encouraging articulacy and creativity. | | | |
| 学修成果の評価方法 Grading Policies | <ul style="list-style-type: none"> ● One oral presentation per term (=1/3 of the term grade); ● One written test covering the material learned in class (=1/3 of the term grade); ● One speaking test (=1/3 of the term grade); ● The final term grade will be adjusted according to attendance and attitude. | | | |
| 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 | リビングデザイン演習 | 単位数 | 講義・演習 4 |
| | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 宮本 昌彦 | 曜日・時限 | 月1・2 |
| 授業概要 | <p>北欧並みの豊かな都市生活をめざして学習します。トピックとして「あすなる夢建築 大阪府公共建築設計コンクール」を取り上げます。</p> <p>中間段階でのCAD演習とレポートによる【みきわめ】で合格のものが次のステップに進む。</p> | | |
| 授業の到達目標 | <p>1. ArchiCADによる空間設計力向上 2. コンペへのArchiCADを使用した応募</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | 評価は設計を80%、出席率を20%とする。 | | |
| 授業回数 | 授業計画 | | |
| 1 | ArchCAD演習 | | |
| 2 | 〃 | | |
| 3 | 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 | | |
| 4 | 〃 | | |
| 5 | レポート作成1 【みきわめ】 | | |
| 6 | あすなる夢建築 現地調査 | | |
| 7 | あすなる夢建築 課題理解 | | |
| 8 | あすなる夢建築 計画 | | |
| 9 | 〃 | | |
| 10 | あすなる夢建築 設計 | | |
| 11 | 〃 | | |
| 12 | あすなる夢建築 作品完成 | | |
| 13 | D研展へ向けてのまとめ | | |
| 14 | 補充 | | |
| 15 | 補充 | | |
| 備考 | | | |

| | | | |
|-----------|--|-------|----------------|
| 科目名 | ロジカルシンキング | 単位数 | 講義・演習 2 |
| | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 中谷 圭・平井 里奈・坂根 修・光藤 朱音・宮本 昌彦 | 曜日・時限 | 不定期(火3,4 木3,4) |
| 授業概要 | <p>ロジカルシンキングは、さまざまな情報を論理的(ロジカル)に考えて(シンキング)、整理するスキルのことである。ロジカルシンキングを身につけると、複雑な情報をシンプルに整理して理解ができるようになる。それは自分の主張をシンプルに整理することができ、伝わりやすくなるので、プレゼンに説得力がつくようになるのである。</p> <p>また近年ダイバーシティがすすみ、職場では、さまざまな性格や価値観をもつ人同士が協力して仕事を進める必要がある。そのため、何かを伝えるときは感情で訴えるのではなく、相手が納得のいく説明をしなくてはならない。そのときに役立つのもロジカルシンキングである。</p> <p>こうしたことをふまえながら、本講座では印刷物や各自のポートフォリオにロジカルシンキングを応用しながら制作することができるスキルを身につけることを目標としている。</p> | | |
| 授業の到達目標 | 印刷物制作 ポートフォリオ制作 | | |
| 学修成果の評価方法 | 提出物を50%、出席点(学習に取り組む態度を含む)を50%とする。 | | |
| 授業回数 | 授業計画 | | |
| 1 | 印刷物制作／ポートフォリオ制作 | | |
| 2 | " | | |
| 3 | " | | |
| 4 | " | | |
| 5 | " | | |
| 6 | " | | |
| 7 | " | | |
| 8 | " | | |
| 9 | " | | |
| 10 | " | | |
| 11 | " | | |
| 12 | " | | |
| 13 | " | | |
| 14 | " | | |
| 15 | " | | |
| 備考 | | | |

| | | | |
|-----------|--|-------|------------|
| 科目名 | <u>アフターエフェクツ実習</u> | 単位数 | 実習 1 |
| | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 成見風哉・塩崎浩之 | 曜日・時限 | 火曜3・4(不定期) |
| 授業概要 | <p>モーショングラフィックスとは、通常の静止画像だけではメッセージを十分伝えられない場合や、文字を読まなくても記憶に残るようなメッセージを伝えたいとき、メッセージの訴求効果をより高めたいときなどに使われる。こうした特性を生かし、テレビのCMやデジタルサイネージ(電子看板)広告、Webサイトの動画広告などで企業や商品ブランドを宣伝したり、製品の使い方をわかりやすく解説したりする際に活用されるものである。</p> <p>一方、アフターエフェクツは主に映画やテレビ番組の映像加工、CM制作、ゲーム、アニメ、Webなどのコンテンツ制作に広く利用されている。基本は2Dの映像加工ソフトであるが、3D空間も持っているため、2Dの映像だけでなく3Dのモデリングデータや、カメラ、ライトもその空間内に配置できるため2.5Dソフトなどと呼ばれることがある。</p> <p>本講座ではアフターエフェクツを活用しながら、モーショングラフィックスの基礎的事項を取り扱う。</p> <p>また、必要に応じてシミュレーションソフトCinema 4D等も扱う。</p> | | |
| 授業の到達目標 | <p>After EffectsやCinema 4D等でモーショングラフィックスが制作できるようになる。</p> <p>※本講座は「インタラクティブデザイン演習」と連動して実施するので、「インタラクティブデザイン演習」との同時履修が望ましい。”</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | 提出作品を70%、出席点(授業へ取り組む態度を含む)を30%とする。 | | |
| 授業回数 | 授業計画 | | |
| 1 | After Effects、Cinema 4D基礎 | | |
| 2 | ” | | |
| 3 | ” | | |
| 4 | ” | | |
| 5 | ” | | |
| 6 | ” | | |
| 7 | ” | | |
| 8 | ” | | |
| 9 | ” | | |
| 10 | ” | | |
| 11 | ” | | |
| 12 | ” | | |
| 13 | ” | | |
| 14 | ” | | |
| 15 | ” | | |
| 備考 | <p>参考図書 「vuvvook」伊藤実・星卓哉 ビー・エヌ・エヌ新社</p> <p>※本講座は「インタラクティブデザイン演習」と連動して実施するので、「インタラクティブデザイン演習」との同時履修が望ましい。</p> | | |

| | | | | |
|-----------|---|------------------------|-------|-------|
| 科目名 | <u>イベントマネジメント</u> | | 単位数 | 実習 2 |
| | | | 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 | 土 I・2 |
| 授業概要 | <p>本科目はプロジェクト形式で行う。 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。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。 受講者は各自のテーマに基づいて取り組む。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 冬のデ研展はじめ、様々なイベント系のプロジェクトの企画運営を行う。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | リポート等の成果物の提出が求められる。 ・成果物 ・出席(積極性を含む) | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | | 概要説明、各担当のイベント確認及び計画 | | |
| 2 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 3 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 4 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 5 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 6 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 7 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 8 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 9 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 10 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 11 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 12 | | 各担当のイベント準備 | | |
| 13 | | 「冬のデ研展」等の展示及び発表準備等 | | |
| 14 | | 「冬のデ研展」等の展示及び発表準備等 | | |
| 15 | | 振り返り(成果と課題及び改善、引き継ぎ等)等 | | |
| 備考 | 本科目は5時間目等を活用して適宜取組むことになる。 必要に応じて、D工房、D-studio、d.Lab等のチームと連動して活動する。 | | | |

| | | | |
|-----------|---|-------|-------|
| 科目名 | <u>インターンシップ</u> | 単位数 | 実習 2 |
| | | 開講時期 | 前期・後期 |
| 担当者 | | 曜日・時限 | 不定期 |
| 授業概要 | <p>長期休業中等に企業の協力を得て行う就業体験。2週間程度で2単位とする。1年間に数度行っても、修得単位は2単位を上限としている。また、単位認定を希望するときは、事前に教員の指導を受ける、インターンシップ報告書(インターンシップ先の評価を含む)の提出等、さまざまな条件があるので注意が必要。</p> <p>※TAを読み替える場合がある。</p> | | |
| 授業の到達目標 | | | |
| 学修成果の評価方法 | レポートにインターンシップ先の評価を勧奨して行う。 | | |
| 授業計画 | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 備考 | | | |

| | | | | |
|-----------|---|------------------------|-------|------|
| 科目名 | WEB実習2 | | 単位数 | 実習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 山本 浩司 | | 曜日・時限 | 金3・4 |
| 授業概要 | 1年次にWeb制作の基本、CSSの基本について学び、グループでサイトをつくるころまでは進みましたが、それらのレベルをより掘り下げ、専用ソフト(Dreamweaver)を使用したサイト制作を学びます。 | | | |
| 授業の到達目標 | 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 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 実習課題を評価する。 中間段階での実習課題の評価による【見極め】で合格のものが次のステップに進む。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/14 | Web基礎の復習 | | |
| 2 | 4/21 | Dreamweaverを使ったコーディング1 | | |
| 3 | 5/12 | Dreamweaverを使ったコーディング2 | | |
| 4 | 5/19 | Dreamweaverを使ったコーディング3 | | |
| 5 | 5/26 | Dreamweaverを使ったコーディング4 | | |
| 6 | 6/2 | 課題制作【見極め】 | | |
| 7 | 6/9 | Photoshopを使ったWebデザイン1 | | |
| 8 | 6/16 | Photoshopを使ったWebデザイン2 | | |
| 9 | 6/23 | Java Scriptを使った表現1 | | |
| 10 | 6/30 | Java Scriptを使った表現2 | | |
| 11 | 7/7 | 課題制作(スケジュール+企画) | | |
| 12 | 7/14 | 課題制作(デザイン) | | |
| 13 | 7/21 | 課題制作(コーディング) | | |
| 14 | 8/25 | 課題制作(コーディング) | | |
| 15 | 9/1 | 講評会 | | |
| 備考 | | | | |

| | | | |
|-----------|---|-------|------|
| 科目名 | 課題研究1 (卒業研究) | 単位数 | 実習 1 |
| | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 次ページ以降(1)～(6)に示す。 | 曜日・時限 | 火2 |
| 授業概要 | <p>本科目は卒業研究と位置付けられ、学生はゼミに所属し、各指導教員の指導のもと、所属ゼミの専門領域の特定テーマについて研究を行う。</p> <p>研究内容には実験的研究、理論的研究、設計と試作等がある。</p> <p>設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標として、自主性・積極性をもって、自ら主体的に各自のテーマに取り組む。</p> <p>研究成果は必ず発表しなければならない。</p> <p>各ゼミごとの内容は次ページ以降に示す。</p> | | |
| 授業の到達目標 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究テーマの目標達成(問題解決)に向けて、自ら考え実践する態度を身につける。 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る。 3. 研究内容を報告書にまとめる能力を身につける。 4. 本研究中にはプレゼンテーション能力を養い、研究発表に生かす。 <p>※ゼミまたは各自のテーマによって比重に異なったり、他に追加されることがある。</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | <p>以下の4観点で、中間発表から最終の研究発表までの内容で評価する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究テーマの目標達成(問題解決)に向けて、自ら考えた内容が具体的に現れているか。 2. 研究テーマの目標達成(問題解決)に必要なスキルが具体的に現れているか。 3. 研究成果を報告書(またはそれに代わるもの)にまとめられているか。 4. 秋のデ研展(またはそれに代わるもの)で研究内容を発表しているか。 <p>※報告書、展示物等の客観的に見て示せるモノ(50%)、発想や行動力、口頭発表の様子等のモノでは表現できない内容(50%)とする。</p> | | |
| 備考 | <p>指導教員は通常主担当1名とするが、特殊な領域に限ってさらに1名の副担当が選任される。</p> <p>原則として「課題研究2」の継続履修が求められ、「課題研究1」担当者が継続担当する。</p> | | |

| | | | | |
|-----------|---|-------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究1 (卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 塩崎浩之 | | 曜日・時限 | 火2 |
| 授業概要 | <p>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、プロダクトデザイン、インバウンド、映像、サウンド、地域のアートマネジメント等の領域を想定している。</p> <p>科目の性質上、別の時間枠や休日、夏期、夜間等に探究活動をしなければならないこともある。</p> <p>必要に応じて「研高連携プロジェクト」や他科目、学生活動D工房、D-studio、d.Labの活動等とも関連させる。</p> <p>研究テーマは「課題研究2」への継続が求められる。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究1標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究1標準の評価方法に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/13 | 個別ガイダンス | | |
| 2 | 4/20 | " | | |
| 3 | 4/27 | 中間チェック | | |
| 4 | 5/10 | " | | |
| 5 | 5/17 | " | | |
| 6 | 5/24 | " | | |
| 7 | 5/31 | 中間チェック | | |
| 8 | 6/7 | " | | |
| 9 | 6/14 | " | | |
| 10 | 6/21 | " | | |
| 11 | 6/28 | 中間チェック | | |
| 12 | 7/5 | " | | |
| 13 | 7/12 | " | | |
| 14 | 7/19 | " | | |
| 15 | 8/24 | 秋のデ研展前のチェック | | |
| 備考 | <p>指導教員は通常主担当1名とするが、特殊な領域に限ってさらに1名の副担当が選任される。</p> <p>原則として「課題研究2」の継続履修が求められ、「課題研究1」担当者が継続担当する。</p> | | | |

| | | | | |
|-----------|--|---------------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究1(卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 宮本 昌彦 | | 曜日・時限 | 火2 |
| 授業概要 | <p>学生はゼミに所属しゼミの各指導教員の指導のもとにゼミの専門分野における特定テーマについて研究を行う。内容には実験的研究、理論的研究、設計と試作等がある。</p> <p>設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標として、自主性・積極性をもって、自ら主体的に各自のテーマに取り組む。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 商業空間のビジュアル化を進める図面・モデル制作。さらにテーマごとに「CMF図」または「設備図」に制作。 2. 学校のホームページをもとにレスポンシブデザインを探求。PC・パッド・スマホの3種類に適応させる。 3. 子供のデザイン教育活動を通じて「視認性」「ルールの理解」「動画と静止画の理解の差」を実験で確かめる。 <p>研究成果は報告書にまとめて提出し、他学生や教職員の前での発表も行う。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 全体と同様 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 全体と同様 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/11 | 概要説明 | | |
| 2 | 4/18 | テーマの決定 | | |
| 3 | 4/25 | 研究計画の立案 | | |
| 4 | 5/9 | 研究計画の実施・データの解析 | | |
| 5 | 5/16 | " | | |
| 6 | 5/23 | " | | |
| 7 | 5/30 | " | | |
| 8 | 6/6 | " | | |
| 9 | 6/13 | " | | |
| 10 | 6/20 | 研究のまとめ(仮)・報告書の作成(仮) | | |
| 11 | 6/27 | " | | |
| 12 | 7/4 | " | | |
| 13 | 7/11 | 中間発表会 | | |
| 14 | 7/18 | 研究のまとめ・報告書の作成 | | |
| 15 | 8/22 | " | | |
| 備考 | 研究発表会(秋のデ研展) | | | |

| | | | | |
|-----------|--|-------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究1(卒業研究) | | 単位数 | 実習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 中谷 圭 | | 曜日・時限 | 火2 |
| 授業概要 | ゼミでの専門分野において、各自が設定したテーマについて研究を行う。 研究テーマの分野としては、ビジュアルデザイン、イラストレーション、アニメーション等を想定している。 内容には実験的研究、論理的研究、設計と試作等がある。 設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標とし、自主性・積極性をもって、自ら主体的に各自のテーマに取り組む。 研究内容は「課題研究2」への継続が求められる。 | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究1標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究1標準の評価方法に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/11 | 個別ガイダンス | | |
| 2 | 4/18 | " | | |
| 3 | 4/25 | 中間チェック | | |
| 4 | 5/9 | " | | |
| 5 | 5/16 | " | | |
| 6 | 5/23 | " | | |
| 7 | 5/30 | 中間チェック | | |
| 8 | 6/6 | " | | |
| 9 | 6/13 | " | | |
| 10 | 6/20 | " | | |
| 11 | 6/27 | 中間チェック | | |
| 12 | 7/4 | " | | |
| 13 | 7/11 | " | | |
| 14 | 7/18 | " | | |
| 15 | 8/22 | 秋のデ研展前のチェック | | |
| 備考 | 指導教員は通常主担当1名とするが、特殊な領域に限ってさらに1名の副担当が選任される。 原則として「課題研究2」の継続履修が求められ、「課題研究1」担当者が継続担当する。 | | | |

| | | | | |
|-----------|---|---------------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究 1 (卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 平井里奈 | | 曜日・時限 | 木1 |
| 授業概要 | <p>学生各自が設定した卒業研究テーマについて探求する。研究テーマの分野としては、プロダクトデザイン、子どものためのデザイン等を想定している。</p> <p>内容には実験的研究、理論的研究、設計と試作等がある。設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標として、自主性・積極性をもって、自ら主体的に各自のテーマに取り組む。</p> <p>研究成果は報告書に整理し、展示する。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究1標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究1標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/13 | 概要説明 | | |
| 2 | 4/20 | テーマの決定 | | |
| 3 | 4/27 | 研究計画の立案 | | |
| 4 | 5/11 | 研究活動 | | |
| 5 | 5/18 | " | | |
| 6 | 5/25 | " | | |
| 7 | 6/1 | " | | |
| 8 | 6/8 | " | | |
| 9 | 6/15 | " | | |
| 10 | 6/22 | 研究のまとめ(仮)・報告書の作成(仮) | | |
| 11 | 6/29 | " | | |
| 12 | 7/6 | " | | |
| 13 | 7/13 | 中間発表会 | | |
| 14 | 7/20 | 研究のまとめ・報告書の作成 | | |
| 15 | 8/24 | " | | |
| 備考 | 研究発表会(秋のデ研展) | | | |

| | | | | |
|-----------|--|---------------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究1 (卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 光藤 朱音 | | 曜日・時限 | 火2 |
| 授業概要 | <p>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、あらゆるデザイン領域で必要とされているコトとして、企画立案、表現力、共感を生み出すプロデュースの技法、今後さらに表現の領域を広げられるグラフィック・エディトリアル能力等を中心に研究していく。 本授業で求められるのは、社会的な視点からデザインの意味を捉え直し、再構築ができる能力と人々の感性に共感を与えうる新たな社会価値の探求である。 また、デザインという手法で「オモイ」を「カタチ」に変える多様な新しい創造を生み出す機会自ら制作していく。 また、研究テーマは「課題研究2」への継続が求められる。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究1標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究1標準の評価方法に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/11 | 概要説明 | | |
| 2 | 4/18 | テーマの決定 | | |
| 3 | 4/25 | 研究計画の立案 | | |
| 4 | 5/9 | 研究活動 | | |
| 5 | 5/16 | 〃 | | |
| 6 | 5/23 | 〃 | | |
| 7 | 5/30 | 〃 | | |
| 8 | 6/6 | 〃 | | |
| 9 | 6/13 | 〃 | | |
| 10 | 6/20 | 研究のまとめ(仮)・報告書の作成(仮) | | |
| 11 | 6/27 | 〃 | | |
| 12 | 7/4 | 〃 | | |
| 13 | 7/11 | 中間発表会 | | |
| 14 | 7/18 | 研究のまとめ・報告書の作成 | | |
| 15 | 8/22 | 〃 | | |
| 備考 | <p>指導教員は通常主担当1名とするが、特殊な領域に限ってさらに1名の副担当が選任される。 原則として「課題研究2」の継続履修が求められ、「課題研究1」担当者が継続担当する。</p> | | | |

| | | | | |
|-----------|---|-------------|-------|------|
| 科目名 | <u>課題研究1 (卒業研究)</u> | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 坂根 修 | | 曜日・時限 | 火2 |
| 授業概要 | 工業におけるデザイン、プロダクトデザイン、デザインにおける創造活等のデザイン事例に触れ、メディア教材の活用などを通して、工業生産及び現代社会や生活における諸課題解決に向けたデザイン役割について学ぶ。 上記の学びから、各自が課題を設定し研究を深める。 | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究1標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究1標準の評価方法に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | | 個別ガイダンス | | |
| 2 | | " | | |
| 3 | | 中間チェック | | |
| 4 | | " | | |
| 5 | | " | | |
| 6 | | " | | |
| 7 | | 中間チェック | | |
| 8 | | " | | |
| 9 | | " | | |
| 10 | | " | | |
| 11 | | 中間チェック | | |
| 12 | | " | | |
| 13 | | " | | |
| 14 | | " | | |
| 15 | | 秋のデ研展前のチェック | | |
| 備考 | | | | |

| | | | |
|-----------|---|-------|------|
| 科目名 | <u>課題研究2（卒業研究）</u> | 単位数 | 実習 1 |
| | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 次ページ以降(1)～(6)に示す。 | 曜日・時限 | 金2 |
| 授業概要 | <p>本科目は卒業研究と位置付けられ、学生はゼミに所属し、各指導教員の指導のもと、所属ゼミの専門領域の特定テーマについて研究を行う。</p> <p>研究内容には実験的研究、理論的研究、設計と試作等がある。</p> <p>設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標として、自主性・積極性をもって、自ら主体的に各自のテーマに取り組む。</p> <p>研究成果は必ず発表しなければならない。</p> <p>各ゼミごとの内容は次ページ以降に示す。</p> | | |
| 授業の到達目標 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究テーマの目標達成(問題解決)に向けて、自ら考え実践する態度を身につける。 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る。 3. 研究内容を報告書にまとめる能力を身につける。 4. 本研究中にはプレゼンテーション能力を養い、研究発表に生かす。 <p>※ゼミまたは各自のテーマによって比重に異なったり、他に追加されることがある。</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | <p>以下の4観点で、中間発表から最終の研究発表までの内容で評価する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究テーマの目標達成(問題解決)に向けて、自ら考えた内容が具体的に現れているか。 2. 研究テーマの目標達成(問題解決)に必要なスキルが具体的に現れているか。 3. 研究成果を報告書(またはそれに代わるもの)にまとめられているか。 4. 冬のデ研展(またはそれに代わるもの)で研究内容を発表しているか。 <p>※報告書、展示物等の客観的に見て示せるモノ(50%)、発想や行動力、口頭発表の様子等のモノでは表現できない内容(50%)とする。</p> | | |
| 備考 | <p>指導教員は通常主担当1名とするが、特殊な領域に限ってさらに1名の副担当が選任される。</p> <p>原則として「課題研究1」からの継続履修とし、「課題研究1」担当者が継続担当する。</p> | | |

| | | | | |
|-----------|---|-------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究2 (卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 塩崎 浩之 | | 曜日・時限 | 金2 |
| 授業概要 | <p>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、プロダクトデザイン、インバウンド、映像、サウンド、地域のアートマネジメント等の領域を想定している。</p> <p>科目の性質上、別の時間枠や休日、夏期、夜間等に探究活動をしなければならないこともある。</p> <p>必要に応じて「研高連携プロジェクト」や他科目、学生活動D工房、D-studio、d.Labの活動等とも関連させる。</p> <p>研究テーマは「課題研究1」からの継続が望ましい。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究2標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究2標準の評価方法に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 9/29 | 個別ガイダンス | | |
| 2 | 10/6 | " | | |
| 3 | 10/13 | 中間チェック | | |
| 4 | 10/20 | " | | |
| 5 | 10/27 | " | | |
| 6 | 11/10 | " | | |
| 7 | 11/17 | 中間チェック | | |
| 8 | 11/24 | " | | |
| 9 | 12/1 | " | | |
| 10 | 12/8 | " | | |
| 11 | 12/15 | 中間チェック | | |
| 12 | 1/12 | " | | |
| 13 | 1/19 | " | | |
| 14 | 2/2 | " | | |
| 15 | 2/9 | 秋のデ研展前のチェック | | |
| 備考 | <p>指導教員は通常主担当1名とするが、特殊な領域に限ってさらに1名の副担当が選任される。</p> <p>原則として「課題研究1」からの継続履修が求められ、「課題研究1」担当者が継続担当する。</p> | | | |

| | | | | |
|-----------|--|---------------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究2(卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 宮本 昌彦 | | 曜日・時限 | 金2 |
| 授業概要 | <p>学生はゼミに所属しゼミの各指導教員の指導のもとにゼミの専門分野における特定テーマについて研究を行う。内容には実験的研究、理論的研究、設計と試作等がある。設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標として、自主性・積極性をもって、自ら主体的に課題研究1で取り組んだ各自のテーマを探求する。研究成果は報告書にまとめて提出し、他学生や教職員の前での発表も行う。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 全体と同様 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 全体と同様 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 9/29 | テーマの調整 | | |
| 2 | 10/6 | 研究計画の立案 | | |
| 3 | 10/13 | 研究計画の実施・データの解析 | | |
| 4 | 10/20 | " | | |
| 5 | 10/27 | " | | |
| 6 | 11/10 | " | | |
| 7 | 11/17 | " | | |
| 8 | 11/24 | " | | |
| 9 | 12/1 | " | | |
| 10 | 12/8 | 研究のまとめ(仮)・報告書の作成(仮) | | |
| 11 | 12/15 | " | | |
| 12 | 1/12 | " | | |
| 13 | 1/19 | 中間発表会 | | |
| 14 | 2/2 | 研究のまとめ・報告書の作成 | | |
| 15 | 2/9 | " | | |
| 備考 | 研究発表会(冬のデ研展) | | | |

| | | | | |
|-----------|---|---------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究2(卒業研究) | | 単位数 | 実習 2 |
| | | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 中谷 圭 | | 曜日・時限 | 金2 |
| 授業概要 | ゼミでの専門分野において、各自が設定したテーマについて研究を行う。 研究テーマの分野としては、ビジュアルデザイン、イラストレーション、アニメーション等を想定している。 内容には実験的研究、論理的研究、設計と試作等がある。 設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標とし、自主性・積極性をもって、自ら主体的に各自のテーマに取り組む。 研究テーマは「課題研究1」からの継続が望ましい。 | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究2標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究2標準の評価方法に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 9/29 | 個別ガイダンス | | |
| 2 | 10/6 | " | | |
| 3 | 10/13 | 中間チェック | | |
| 4 | 10/20 | " | | |
| 5 | 10/27 | " | | |
| 6 | 11/10 | " | | |
| 7 | 11/17 | 中間チェック | | |
| 8 | 11/24 | " | | |
| 9 | 12/1 | " | | |
| 10 | 12/8 | " | | |
| 11 | 12/15 | 中間チェック | | |
| 12 | 1/12 | " | | |
| 13 | 1/19 | " | | |
| 14 | 2/2 | " | | |
| 15 | 2/9 | 振り返り | | |
| 備考 | 指導教員は通常主担当1名とするが、特殊な領域に限ってさらに1名の副担当が選任される。 原則として「課題研究1」からの継続履修が求められ、「課題研究1」担当者が継続担当する。 | | | |

| | | | | |
|-----------|---|---------------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究2 (卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 平井里奈 | | 曜日・時限 | 金2 |
| 授業概要 | <p>学生各自が設定した卒業研究テーマについて探求する。研究テーマの分野としては、プロダクトデザイン、子どものためのデザイン等を想定している。</p> <p>内容には実験的研究、理論的研究、設計と試作等がある。設計製作、論理的考察、課題設定・探求、問題解決などの能力の向上を目標として、自主性・積極性をもって、自ら主体的に各自のテーマに取り組む。</p> <p>研究テーマは「課題研究1」からの継続が望ましい。</p> <p>研究成果は報告書に整理し、展示する。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究2標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究2標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 9/29 | 概要説明 | | |
| 2 | 10/6 | テーマの決定 | | |
| 3 | 10/13 | 研究計画の立案 | | |
| 4 | 10/20 | 研究活動 | | |
| 5 | 10/27 | " | | |
| 6 | 11/10 | " | | |
| 7 | 11/17 | " | | |
| 8 | 11/24 | " | | |
| 9 | 12/1 | " | | |
| 10 | 12/8 | 研究のまとめ(仮)・報告書の作成(仮) | | |
| 11 | 12/15 | " | | |
| 12 | 1/12 | " | | |
| 13 | 1/19 | 中間発表会 | | |
| 14 | 2/2 | 研究のまとめ・報告書の作成 | | |
| 15 | 2/9 | " | | |
| 備考 | 研究発表会(冬のデ研展) | | | |

| | | | | |
|-----------|--|----------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究2 (卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 光藤 朱音 | | 曜日・時限 | 金2 |
| 授業概要 | <p>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、あらゆるデザイン領域で必要とされているコトとして、企画立案、表現力、共感を生み出すプロデュースの技法、今後さらに表現の領域を広げられるグラフィック・エディトリアル能力等を中心に研究していく。 本授業で求められるのは、社会的な視点からデザインの意味を捉え直し、再構築ができる能力と人々の感性に共感を与えうる新たな社会価値の探求である。 また、デザインという手法で「オモイ」を「カタチ」に変える多様な新しい創造を生み出す機会自ら制作していく。 また、研究テーマは「課題研究2」への継続が求められる。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究2標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究2標準の評価方法に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 9/29 | 概要説明 | | |
| 2 | 10/6 | テーマの決定・研究計画の立案 | | |
| 3 | 10/13 | 研究計画の立案・研究活動 | | |
| 4 | 10/20 | " | | |
| 5 | 10/25 | " | | |
| 6 | 11/10 | " | | |
| 7 | 11/17 | 中間チェック | | |
| 8 | 11/24 | " | | |
| 9 | 12/1 | " | | |
| 10 | 12/8 | " | | |
| 11 | 12/15 | 中間プレゼン | | |
| 12 | 1/12 | 研究活動最終日 | | |
| 13 | 1/19 | 最終プレゼン | | |
| 14 | 2/2 | 研究のまとめ・報告書制作 | | |
| 15 | 2/9 | " | | |
| 備考 | <p>指導教員は通常主担当1名とするが、特殊な領域に限ってさらに1名の副担当が選任される。 原則として「課題研究1」からの継続履修が求められ、「課題研究1」担当者が継続担当する。</p> | | | |

| | | | | |
|-----------|--|-------------|-------|------|
| 科目名 | 課題研究2 (卒業研究) | | 単位数 | 実習 1 |
| | | | 開講時期 | 後期 |
| 担当者 | 坂根 修 | | 曜日・時限 | 金2 |
| 授業概要 | <p>工業におけるデザイン、プロダクトデザイン、デザインにおける創造活等のデザイン事例に触れ、メディア教材の活用などを通して、工業生産及び現代社会や生活における諸課題解決に向けたデザイン役割について学ぶ。 上記の学びから、各自が課題を設定し研究を深める。 研究テーマは「課題研究1」からの継続が望ましい。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | 課題研究2標準の到達目標に準ずる。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 課題研究2標準の評価方法に準ずる。 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 10/7 | 個別ガイダンス | | |
| 2 | 10/14 | " | | |
| 3 | 10/21 | 中間チェック | | |
| 4 | 10/28 | " | | |
| 5 | 11/4 | " | | |
| 6 | 11/18 | " | | |
| 7 | 11/25 | 中間チェック | | |
| 8 | 12/2 | " | | |
| 9 | 12/9 | " | | |
| 10 | 12/16 | " | | |
| 11 | 1/6 | 中間チェック | | |
| 12 | 1/13 | " | | |
| 13 | 1/20 | " | | |
| 14 | 2/3 | " | | |
| 15 | 2/10 | 秋のデ研展前のチェック | | |
| 備考 | 原則として「課題研究1」からの継続履修が求められ、「課題研究1」担当者が継続担当する。 | | | |

| | | | | |
|-----------|--|---------------|-------|-------------|
| 科目名 | 切削加工とデジタル積層造形 | | 単位数 | 実習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 西口勇樹・一ノ瀬武留・(安岡裕介) | | 曜日・時限 | 土1・2(不定期通年) |
| 授業概要 | 切削加工機と3Dプリンターによる造形を学ぶ。 したがって、1年生のライノ&プロダクト実習の延長・実践科目として位置付けている。 | | | |
| 授業の到達目標 | 切削加工機の操作方法を習得する。 3Dプリンターの操作方法を習得する。 | | | |
| 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 | 不定期 | 切削作品のためのデータ作成 | | |
| 2 | 不定期 | 切削加工機の説明 | | |
| 3 | 不定期 | 3Dプリンターの説明 | | |
| 4 | 不定期 | 実習課題 | | |
| 5 | 不定期 | " | | |
| 6 | 不定期 | " | | |
| 7 | 不定期 | " | | |
| 8 | 不定期 | " | | |
| 9 | 不定期 | " | | |
| 10 | 不定期 | " | | |
| 11 | 不定期 | " | | |
| 12 | 不定期 | " | | |
| 13 | 不定期 | " | | |
| 14 | 不定期 | " | | |
| 15 | 不定期 | プレゼンテーション | | |
| 備考 | | | | |

| | | | | |
|-----------|--|--|-------|------|
| 科目名 | テキスタイルデザイン実習 | | 単位数 | 実習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | | | 曜日・時限 | 金3・4 |
| 授業概要 | <p>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、リポート、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する。 テキスタイルデザインの基本を学び、手書きタッチならではの柄の良さなど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。 手づくりフェアプロジェクトにも取組み、販売の促進につながる柄作りについて学習する。</p> <p>また、手づくりフェアプロジェクトの開催が現時点で未定となっていルガ、開催を前提にイベント内容や商品の企画・製作を並行して行う。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | <p>ハーフステップなどの技術を用い、自然に連続した柄を作成できる。 織り・編みの基本構造、ファッショントレンド、ハンドメイド市場、著作権問題などへの理解を深める。 就職して困ることがないよう基本的な技術の指導を行う。</p> | | | |
| 学修成果の評価方法 | 作品提出、出席 | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | | 生地やプリントの種類(素材やプリント技法)、生地の用途、柄作りの実習、手づくりフェアの概要、メンバー決めなど。 | | |
| 2 | | 各自の企画をイメージマップにまとめる。希望の柄に最適なデータ作りを行う。手づくりフェア打ち合わせなど。 | | |
| 3 | | 大判プリンターで生地への出力、サンプルを作成。手づくりフェアの内容をおおまかに決定。手づくりフェア企画書作成打ち合わせ。 | | |
| 4 | | 各自プレゼン。Photoshopの便利な機能など都度紹介していきます。 | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 備考 | | | | |

| | | <u>版画実習 2</u> | | |
|-----------|---|-----------------------|-------|------|
| | | 単位数 | 実習 2 | |
| | | 開講時期 | 前期 | |
| 担当者 | 丸尾 紘美、平井 里奈 | | 曜日・時限 | 土3・4 |
| 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%</p> <p>出席(授業へ取り組む態度を含む) 30%</p> | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/15 | 第1課題 版画作品制作 ①自画制作 | | |
| 2 | 4/22 | " ※鑑賞研究(校外学習) | | |
| 3 | 5/13 | 第1課題 版画作品制作 ②自刻制作 | | |
| 4 | 5/20 | " ※鑑賞研究(校外学習) | | |
| 5 | 5/27 | " ※紙漉き実習(校外学習) | | |
| 6 | 6/3 | " | | |
| 7 | 6/10 | 第1課題 版画作品制作 ③自摺制作 | | |
| 8 | 6/17 | " | | |
| 9 | 6/24 | " | | |
| 10 | 7/1 | " | | |
| 11 | 7/8 | 第2課題「学外展示」「秋のデ研展」に向けて | | |
| 12 | 7/15 | " | | |
| 13 | 7/22 | " ↓ | | |
| 14 | 8/26 | " | | |
| 15 | 9/16 | " | | |
| 備考 | | | | |

| | | | | |
|-----------|--|------------------------|-------|------------------------|
| 科目名 | プロジェクト3 | | 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 | 水3・4/金1・2 |
| 授業概要 | デザイン活動を通じて問題解決を図る。プロジェクトに取り組むことによって、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。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。いずれのプロジェクトも各担当教員のテーマに各チームで取り組む。 | | | |
| 授業の到達目標 | プロジェクト3(前期)の主テーマは、1・2年生合同で取り組むプロジェクトとして「春・秋のデ研展」、「オープンキャンパス」、「夏期セミナー(研高連携プロジェクト)」及び「駅前ぶらりある区」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。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | リポート等の成果物の提出が求められる。 ・成果物 ・出席(積極性を含む) | | | |
| 週 | 月日(水) | 授業計画 | 月日(金) | 授業計画 |
| 1 | | 概要説明、授業計画、各プロジェクト計画等 | | 春のデ研展準備等 |
| 2 | | 春のデ研展準備等 | | 春のデ研展準備等 |
| 3 | | 「春のデ研展」 | | 「春のデ研展」 |
| 4 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 5 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 6 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 7 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 8 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 9 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 10 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 11 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 12 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 13 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 14 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／秋のデ研展／その他 準備 |
| 15 | | 振り返り(成果と課題及び改善、引き継ぎ等)等 | | 振り返り(成果と課題及び改善、引き継ぎ等)等 |
| 備考 | プロジェクト等の企画内容によっては5時間目や後期科目「イベントマネジメント」の時間等を活用することもある。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。 | | | |

| 科目名 | プロジェクト4 | | 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 | 火木1・2/水金3・4 |
| 授業概要 | デザイン活動を通じて問題解決を図る。プロジェクトに取り組むことによって、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。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。いずれのプロジェクトも各担当教員のテーマに各チームで取り組む。 | | | |
| 授業の到達目標 | プロジェクト4(後期)の主テーマは、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」、「オープンキャンパス」、「研高連携プロジェクト(冬期セミナー・春期セミナー)」及び「駅前ぶらりある区」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。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | レポート等の成果物の提出が求められる。 ・成果物 ・出席(積極性を含む) | | | |
| 週 | 月日(火) | 授業計画 | 月日(金) | 授業計画 |
| 1 | | 概要説明、授業計画、各プロジェクト計画等 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 |
| 2 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 |
| 3 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 |
| 4 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 |
| 5 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 |
| 6 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 |
| 7 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 |
| 8 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／その他 準備 |
| 9 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／そ | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／その他 準備 |
| 10 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／そ | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／その他 準備 |
| 11 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／そ | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／その他 準備 |
| 12 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／そ | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／その他 準備 |
| 13 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／そ | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／その他 準備 |
| 14 | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／そ | | 駅前ぶらりある区／冬のデ研展／春期セミナー／その他 準備 |
| 15 | | 振り返り(成果と課題及び改善、引き継ぎ等)等 | | 振り返り(成果と課題及び改善、引き継ぎ等)等 |
| 備考 | 「冬のデ研展」等、企画内容によってはじめ本科目は5時間目や科目「イベントマネジメント」の時間等を活用することもある。 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。 | | | |

| | | | | |
|-----------|--|----------------|-------|------|
| 科目名 | ポートフォリオ制作2 | | 単位数 | 実習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | 宮本 昌彦・阿部 研二・志水 良・山崎 晴司 | | 曜日・時限 | 月1・2 |
| 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。 | | | |
| 授業の到達目標 | 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、指導を受け田ことを作品に反映する。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 最終結果を60%、4回の採点会の評価を40%とする。 | | | |
| 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 | 第1回指導会 | | |
| 7 | 6/5 | | | |
| 8 | 6/12 | 第2回指導会 | | |
| 9 | 6/19 | | | |
| 10 | 6/26 | | | |
| 11 | 7/3 | | | |
| 12 | 7/10 | 第3回指導会 | | |
| 13 | 8/21 | | | |
| 14 | 8/28 | 最終提出・プレゼンテーション | | |
| 15 | 9/4 | プレゼンテーション | | |
| 備考 | 指導会の日程は予定です。 指導会は、3・4限(13:00～16:10)に行います。 | | | |

| | | | | |
|-----------|--|---|-------|------|
| 科目名 | <u>ポートフォリオ制作3 (グラフィック)</u> | | 単位数 | 実習 2 |
| | | | 開講時期 | 前期 |
| 担当者 | カツミ(中西 克己)・光藤 朱音 | | 曜日・時限 | 土1・2 |
| 授業概要 | <p>【第一部:ワークショップPJ提案(グループワーク)】 ワークショップという見えない規約が多く柔軟性が求められるテーマに対して、企画概要の組み立て・構築から仕組みづくり、実施までのイベント開催に必要な一連のプロセスを学ぶ。</p> <p>【第二部:オリジナルPJ提案(個人ワーク)】 プロデューサー・ディレクター・プランナー・デザイナー・プレゼンターの1人5役を体験。デザイン思考を活用し、モノゴトの問題を抽出・分析。それに対しての最も相応しい策を探り、そこに必要となる企画・構成力や情報編集力、制作技術力などを用いて理解解決へと導く術を学ぶ。</p> | | | |
| 授業の到達目標 | プロジェクト構築に必要な一連のプロセスを身につける。 | | | |
| 学修成果の評価方法 | 出席率8割以上、課題提出、企画・構成力、情報収集力、制作技術力、プレゼン能力を必須とする | | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | | |
| 1 | 4/15 | 【第一部:ワークショップPJ提案 開始】WS概要説明・グループ分け(担当)→WS内容考案/個別ヒアリング(状況確認)① | | |
| 2 | 4/22 | WSの概要組み立て・構築(仕組みづくり)・シート制作・試作①/個別ヒアリング(状況確認)② | | |
| 3 | 5/13 | WSの概要組み立て・構築(仕組みづくり)・シート制作・試作②/個別ヒアリング(状況確認)③ | | |
| 4 | 5/20 | WSの概要組み立て・構築(仕組みづくり)・シート制作・試作③/個別ヒアリング(状況確認)④ | | |
| 5 | 5/27 | WS企画内容プレゼン(グループ) | | |
| 6 | 6/3 | 【第二部:オリジナルPJ提案 開始】 テーマ決定・リサーチ・企画提案書制作① | | |
| 7 | 6/10 | 企画提案書制作② | | |
| 8 | 6/17 | ロゴデザイン+必要ツール選定(3種以上) | | |
| 9 | 6/24 | 必要ツール制作(3種以上)① | | |
| 10 | 7/1 | 必要ツール制作(3種以上)② | | |
| 11 | 7/8 | プレゼンスライド(プレゼンシート)制作 | | |
| 12 | 7/15 | プレゼン① | | |
| 13 | 7/22 | プレゼン② | | |
| 14 | 8/2 | プレゼン③ | | |
| 15 | 9/16 | アンケート・振り返り 他 | | |
| 備考 | <p>●4/15・4/22・5/13 各自1年時に作成した作品(オリジナル作品可)・ポートフォリオ持参</p> <p>●課題は全6種類とする</p> <p>[①第一部 WS提案・プレゼン ②第二部 企画提案書 ③ロゴ ④必要ツール(3種以上) ⑤プレゼン+スライド(プレゼンシート提出含む) ⑥アンケート]</p> <p>※クリアファイル(20ポケット以上のもの)を各自準備すること!!</p> | | | |

| | | | |
|-----------|--|-------|-----|
| 科目名 | ポートフォリオ制作4(WEB) | 単位数 | 実習1 |
| | | 開講時期 | 夏期 |
| 担当者 | 山本浩司 | 曜日・時限 | — |
| 授業概要 | <p>【Web制作】 WEB実習1、Web実習2では学びきれなかったWeb制作の技術や知識はもちろん、仕事の現場を意識した内容を考えていきます。 課題では新しいwebサービスの提案書を作成してもらいます。</p> | | |
| 授業の到達目標 | <p>デザインは仕事全体の流れの中のごく一部であることを理解する 提案する内容にコスト意識を持つことができる プレゼンテーションのテクニックを身につける</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | 実習課題・授業の参加姿勢 | | |
| 授業回数 | 授業計画 | | |
| 1 | デザイン・制作の流れについて | | |
| 2 | ヒアリング | | |
| 3 | 構成図(ワイヤーフレーム)の作成 | | |
| 4 | ワイヤーフレームをからデザインを起こす | | |
| 5 | パーツのデザイン 【課題】バナーデザイン | | |
| 6 | 企業サイト分析・他社との比較 【課題】企業サイト分析 | | |
| 7 | お金のハナシ | | |
| 8 | プレゼンテーションの方法について | | |
| 9 | 提案書の作成 【課題】webサービスを考える | | |
| 10 | プレゼンテーション | | |
| 備考 | | | |

| | | | |
|-----------|---|--------------|-----|
| 科目名 | 木育 | 単位数 | 実習2 |
| | | 開講時期 | 不定期 |
| 担当者 | 坂根 修(池田 秀孝) | 曜日・時限 | — |
| 授業概要 | <p>日本人は縄文時代以来、木とともに暮らしてきた。今でも日本は国土の約7割が森林で、世界有数の木の国と言える。また、世界最古の木造建築物である法隆寺に代表されるように、世界屈指の木の加工技術を伝えてきた国でもある。</p> <p>資源の少ない日本で持続可能な社会をつくっていくには、こうした木材を活かすデザインは今後重要な視点となる。本講座では「木育」をキーワードに、木についての知識と理解を深め、木の加工について様々な体験をしながら、鋭い感性や自然への親しみ、森林や環境問題に対する理解を確かなものになりたい。また、近年の木工品(とりわけ伝統的な技術)を取り巻く社会背景や経営上の課題、伝統工芸品の将来像についてもあわせて取り扱いたい。</p> <p>本講座の履修にあたって、木材の生産地や木材加工の実際を見学するために、授業日を変更して現場(近畿圏内を想定)へ行くことがある。</p> | | |
| 授業の到達目標 | <p>プロジェクトのための作品制作 端材を活用した作品制作</p> <p>木材加工機械の操作方法の習得</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | 提出作品を70%、出席点(授業へ取り組む態度を含む)を30%とする。 | | |
| 週 | 月日 | 授業計画 | |
| 1 | | ガイダンス | |
| 2 | | 現場見学①「伐採の現場」 | |
| 3 | | 〃 | |
| 4 | | 現場見学②「製材の現場」 | |
| 5 | | 〃 | |
| 6 | | 木材加工、作品づくり | |
| 7 | | 〃 | |
| 8 | | 〃 | |
| 9 | | 〃 | |
| 10 | | 〃 | |
| 11 | | 〃 | |
| 12 | | 〃 | |
| 13 | | 〃 | |
| 14 | | 〃 | |
| 15 | | 〃 | |
| 備考 | <p>現場見学(高野山と奈良県吉野町)、木材加工場(橋本市)への移動にかかる費用等は受講者負担。また材料費がかかる場合がある。</p> <p>木工機械を使用するので、危険防止のため作業着を着用しなければならない。</p> <p>現場見学と木材加工時の危険防止のため受講人数を10名未満とする。</p> | | |

| | | | |
|-----------|---|-------|-------|
| 科目名 | <u>ワークショップ3・4</u> | 単位数 | 各実習 1 |
| | | 開講時期 | 前期・後期 |
| 担当者 | 塩崎・坂根 | 曜日・時限 | 不定期 |
| 授業概要 | <p>おもに次の内容を、教員の指導のもとで取り組む。</p> <p>(1) 学外のコンペやコンクールに応募する。ただし、本校教員が指定したものに限る。</p> <p>(2) 紙技展に関する事。ただし、他の科目内に分類しきれないを一括して本枠内で取り扱う。したがって他の科目に分類されている場合は、重複(いわゆる2重カウント)しない。</p> <p>(3) 評価は、作品の受賞、採用状況に会合などへの出席状況を総合的に判断して行う。</p> <p>必要に応じて「研高連携プロジェクト」とも関連させる。</p> | | |
| 授業の到達目標 | <p>(1) 学外のコンペやコンクールに応募する。 (年度当初の予定)YKKファスニング、秋のデ研展DM、冬のデ研展DM、年賀状</p> <p>(2) 紙技展に関する事。</p> | | |
| 学修成果の評価方法 | 作品出品率+会合等出席率 100% | | |
| 授業計画 | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 備考 | 応募にかかる経費や交通費は自己負担。 | | |

| | | | |
|---|---------------------------------------|-------|-------------|
| 特記事項 | <u>ティーチング・アシスタント(TA)</u> | 学年・時期 | 2年 前期・夏期・後期 |
| <p>TAは1年生の授業をサポートする。卒業研究(課題研究)の一部となり、1年生担当講師より卒業研究にあたって適宜指導を受けるものである。詳細は次の通り運用する。</p> <p>1 TAの定義と目的 (1)TAが教員とともに教育活動を補佐および援助することを通じて、1年生の教育の向上に資する。 (2)2年生の卒業研究(課題研究)の一部とする。</p> <p>2 TAが担当する内容 TAは、教員の責任のもとにおこなわれます。 (1)授業関係 ①授業外における役割 実習・演習の補助、1年生への助言、グループワークなどの補助、出席管理補助、情報機材の操作補助、資料配布、授業のVTR撮影、校外見学引率補助(授業時間外)、授業環境の維持 ②授業中における役割 授業の発表・報告のための指導及び支援、授業に関する1年生のレポート・ペーパーなどに関する指導、レジュメ・教材等作成補助、校外見学引率補助(授業時間内)、学期中のレポート・作品・資料・提出物などの整理 (2)その他の役割 自主的学習活動チームの運営、教材の開発・準備に関する補助、卒業研究(課題研究)の一部</p> <p>3 TAが担当できない内容 (1)成績評価 (2)上記のTAの役割に関係ない教員の秘書的な業務</p> <p>4 出席時間 TAとして携わった時間を授業出席時間数として参入する。</p> | | | |
| 備考 | 5回目ほどで「みきわめ」を行い、卒業研究に寄与しない場合は担当から外れる。 | | |