

SYLLABUS



大阪市立デザイン教育研究所
令和8(2026)年度 1年

1年	科目名	英語表現1 (English Expression1)	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	前期
担当者		西田 一喜 ・ Marianne Finneran	曜日・時限	月 (毎週) / 1限
授業概要		本講義ではデザイン企業の実務で使われるとされる英語の基礎的な知識を4技能（リスニング、リーディング、スピーキング、ライティング）を通じて習得を行う。また、多くのデザイン企業で実践されているデザインの問題解決の手法についての基礎的な習得も行う。習得した知識や諸手法に関してはその理解だけにとどまらず、実際にこれらを活用する英語でのアクションラーニングを通じて、実践上のノウハウも合わせて理解を深める。ALT教員の活用を行い、常活動でALTとスピーキング能力を高める練習を行う。また、授業内の課題を通じて英語の基礎的な知識の解説や英語での文章作成能力・プレゼンテーション能力を高めるための指導や添削もALTが行っていく。		
到達目標		本コース終了の時点でコースの内容を100%理解すれば、受講者は下記の目標に到達することができる。 1. 企業の実務で使われる英語の基礎的な知識が身につく、英文を聞くことができる[知識・理解]。 2. ALTの添削を通じて、英語での文章作成能力、プレゼンテーション能力が向上する[思考・表現]。 3. 問題の本質を解明する姿勢が身に付く [態度]。		
時限回数	授業計画			
1	Introduction to the Course			
2	Chapter1: Color、Introducing First Project - About Me			
3	Chapter1: Color、About Me Project - Work Day			
4	Chapter1: Color、About me Project - English Check/Work Day			
5	Chapter2: Products、Cookbook Project Introduction			
6	Chapter2: Products、Cookbook Project Vocabulary and Work Day			
7	Chapter2: Products、Cookbook Project Check in Day			
8	Chapter3: Material、Cookbook Project Submission/Presentation			
9	Chapter3: Material、My Dream Event Poster Project Introduction			
10	Chapter4: Operation、Poster Work Day			
11	Chapter4: Operation、Poster Check in Day			
12	Chapter5: Composition、Poster Presentations			
13	Chapter5: Composition、Next Year Comic			
14	Mini-test Including vocabulary test)			
15	Summary、Exquisite Corpse English Conversation			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業への貢献 10% →積極的参加、発言回数、発言内容の適切性、クラスのよい雰囲気づくりへの貢献、議論の整理、授業内の課題などを総合して評価する。 ・ Miniテスト 40% →授業の最終回で行うミニテストで評価する。 ・ レポート（作品）・プレゼンテーション 50% → レポート（作品）に関しては提出、提出されたレポートの品質、参考にした資料の適切性、文章力などを総合的に評価する。また、プレゼンテーションに関しては目的、シナリオ、話し方などで評価する。 			
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業中、著しく他の受講生に迷惑となる行為を確認した場合には、担当者の判断で減点や欠席の措置を講じる場合がある。 ・ 授業内容に関連した最新の事例が生じた場合にはシラバス記載のケースを最新の事例に置き換えることがある。 			

1年	科目名	英語表現2 (English Expression2)	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者		西田 一喜 ・ Marianne Finneran	曜日・時限	月 (毎週) / 4限
授業概要		<p>英語表現1を踏まえて本講義はデザイン企業の実務で使われる英語の知識の習得を4技能（リスニング、リーディング、スピーキング、ライティング）を通じて習得を行う。また、多くのデザイン企業で実践されているデザインの問題解決の手法についての習得も引き続き行う。習得した知識や諸手法に関してはその理解だけにとどまらず、実際にこれらを活用する英語でのアクションラーニングを通じて、実践上のノウハウも合わせてマスターする。</p> <p>ALT教員の活用を行い、プロジェクトを通じて英語の基礎的な知識の解説や英語での文章作成能力・プレゼンテーション能力を高めるための指導や添削も行っていく。</p>		
到達目標		<p>本コース終了の時点でコースの内容を100%理解すれば、受講者は下記の目標に到達することができる。</p> <p>1.企業の実務で使われる英語の基礎的な知識が身につく、英文を聞くことができる[知識・理解]。 2.ALTの添削を通じて、英語での文章作成能力、プレゼンテーション能力が向上する[思考・表現]。 3.問題の本質を解明する姿勢が身に付く [態度]。</p>		
時限回数	授業計画			
1	Introduction to the Course, My Holiday			
2	Chapter6: Sense- Ad Project Introduction			
3	Chapter6: Sense - Ad Project Work Day			
4	Chapter7: Scale - Ad Project Check in/Work Day			
5	Chapter7: Scale - Ad Project Work Day			
6	Chapter8: Situation - Ad Project Presentations			
7	Chapter8: Situation - Conversation Games			
8	Chapter9: Light and Shadow - Welcome to Earth Zine intro			
9	Chapter9: Light and Shadow- Zine Work Day			
10	Chapter10: Function - Zine Progress check			
11	Chapter10: Function - Zine Work Day			
12	Chapter11: Job - Zine Presentations			
13	Chapter11: Job- Picture to Writing/Writing to Picture			
14	Mini-test			
15	GREの基礎 (Quantative Reasoning) - Picture to Writing/Writing to Picture			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・授業への貢献 10% →積極的参加、発言回数、発言内容の適切性、クラスのよい雰囲気づくりへの貢献、議論の整理、授業内の課題などを総合して評価する。 ・Miniテスト 40% →授業の最終回で行うミニテストで評価する。 ・レポート（作品）・プレゼンテーション 50% →レポート（作品）に関しては提出、提出されたレポートの品質、参考にした資料の適切性、文章力などを総合的に評価する。また、プレゼンテーションに関しては目的、シナリオ、話し方などで評価する。 			
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・授業中、著しく他の受講生に迷惑となる行為を確認した場合には、担当者の判断で減点や欠席の措置を講じる場合がある。 ・授業内容に関連した最新の事例が生じた場合にはシラバス記載のケースを最新の事例に置き換えることがある。 			

1年	科目名	カラー&MUD演習	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	夏期
担当者		浦久保 康裕	曜日・時限	不定期 - / -
授業概要		<p>「ユニバーサルデザイン」は、すべての人が利用しやすい製品、環境、サービスを設計するための考え方です。高齢者、障がい者、外国人、子どもなどのさまざまな人々が、同じように利用できるようにすることを目的としています。</p> <p>この考え方を情報伝達分野（メディア）に適用したものが「メディア・ユニバーサルデザイン（MUD）」で、色、文字、かたちなどの情報をできるだけ多くの人々が理解しやすいように配慮することを目的としています。当授業ではMUDの基本的な考え方から具体的な配慮手法、テクニックなどを教えると共に全日本印刷工業組合連合会主催のMUDデザインコンペに応募する制作実習を行います。また、全授業終了後に「MUDアドバイザー検定」を受験していただきます。</p>		
到達目標		MUDに対応したデザインに必要な基本アイテム「カラー（色の配色）」「レイアウト（構図配置）」「文字の選択や組版」の知識や技術、そしてデザインのかで問題解決する思考力や企画力が身につきます。		
時限回数	授業計画			
1	自己紹介・ユニバーサルデザインとは			
2	世の中の不自由を考えてみよう			
3	MUDとは-1?			
4	MUDとは-2?			
5	MUD講義・文字について			
6	MUD講義・組版について			
7	受賞作検証・コンペ応募作のコンセプト案			
8	コンセプト案発表&チェック			
9	コンセプト案発表&チェック			
10	制作実習			
11	制作実習			
12	制作実習			
13	制作実習			
14	応募作品チェック&修正			
15	応募作品チェック&修正			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	MUDデザインコンペ出展作品の制作 他			
備考	特になし			

1年	科目名	キャリアデザイン 1	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	前後期
担当者		1年担当教員	曜日・時限	- (隔週) / -
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> ・デザインプロジェクト参画、ネットワーキング、職業観およびスキル向上への意識を高め、キャリア形成を支援する。 ・各科目等横断的にデザイン専門分野の資質・能力を育むとともに、社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を身につける。 ・これまでのキャリアを振り返り、ビジネス領域におけるデザインの役割を理解し、ビジネスパーソンに必要とされる一般教養を学ぶ。 		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン業界のみならず社会において職業的に必要な基盤となるPDCAサイクルを活用し取り組むことができる。 ・各科目において習得した専門知識と技術に加え、ビジネス領域におけるデザインの役割を把握し、あらゆる状況でも落ち着いて対応できる。 		
時限回数	授業計画			
1	概要説明/ポートフォリオレクチャー			
2	プロジェクトに向けて(マナー講座・名刺交換)			
3	キャリアマップ登録会			
4	ビジネスメールについて(定型文・言葉遣い・署名など)			
5	履歴書について(自己PRなど)			
6	ポートフォリオ制作・個人面談			
7	ポートフォリオ制作・個人面談			
8	1年生インターン体験談			
9	研修旅行準備(バス座席表・部屋割り・事前学習)			
10	研修旅行の振り返り			
11	2年生就職活動体験談①/適性検査について			
12	ポートフォリオ進捗共有会			
13	キャリアプラン作成・ポートフォリオ制作・個人面談			
14	キャリアマップ活用会			
15	ポートフォリオ進捗共有会			
16	2年生就職活動体験談②/適性検査について			
17	ハローワーク登録会			
履修の注意点 (履修登録の条件)		必修科目		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> ・レポート(報告書等) ・授業への参加態度等 		
備考		<ul style="list-style-type: none"> ・教材および校外学習に関わる費用は自己負担。(交通費等) ・2年との合同授業を行うことがある。 ・科目「特別講義1」との隔週授業(但し「特別講義1」の開講は不定期) ・授業計画は進度によって変更する。 		

1年	科目名	コンセプトワーク 基礎	単位数/授業形態	4 / 演習
			開講学期	後期
担当者		坂本 雄吾	曜日・時限	水 (毎週) / 3-4限
授業概要		あらゆる分野の商業デザイナーの基礎知識としてのコンセプトワークを、グラフィックデザインと広告制作課題を入口にして学ぶ。モチーフ、タイポグラフィ、コピーライティング、サムネイル、印刷知識と校正、入稿手順、広告制作の流れ、業界の基礎知識」の学習を通じて、学生が陥りやすいコンセプトや企画意図から脱線を防ぐ方法を修得し、自己満足で終わらない伝わる表現の考え方を学ぶ。		
到達目標		学生が、①コンセプトの策定、②コンセプトから逸脱しない表現、③コンセプトの説明、ができるようになる。また②表現において、サムネイル、モチーフ、タイポグラフィ、コピーライティングが理解できており、必要に応じて駆使できる。また、印刷の基礎知識が身につけており、自ら校正しネット印刷に入稿できるようになる。		
時限回数	授業計画			
1	オリエンテーション/印象を表す言葉			
2	コンセプトとは/広告課題オリエンテーション (企業・商品・サービスを決めてくる)			
3	モチーフとは			
4	広告課題リサーチ+コンセプト立案			
5	タイポグラフィとは			
6	ポートフォリオとは			
7	コピーライティング①			
8	コピーライティング①			
9	サムネイル・ラフ・カンパ			
10	広告課題のサムネイル 1st step			
11	新聞広告批評			
12	新聞広告批評			
13	コピーライティング② (先輩のコピーに学ぶ)			
14	コピーライティング② (先輩のコピーに学ぶ)			
15	広告課題サムネイル 2nd step			
16	広告課題サムネイル 2nd step			
17	レイアウトテクニック①			
18	広告課題サムネイル 3rd step			
19	印刷と色			
20	印刷と色/広告課題カンパ制作			
21	印刷と紙			
22	印刷と紙/広告課題原寸カンパ制作			
23	印刷と校正//広告課題原寸カンパ制作			
24	広告課題原寸カンパ制作			
25	ネット印刷と入稿手順			
26	広告課題原寸カンパ完成 → パネル貼り			
27	印刷ペーパーテスト/広告制作の流れ			
28	広告課題原寸カンパ制作			
29	広告課題プレゼンテーション			
30	広告業界の会社と組織			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業態度 (出席・遅刻率+授業内態度・居眠り等+積極的向上性) 70% 実習課題 (宿題完遂+各種課題内容+締切達成率) 30% 広告制作課題を必須提出物とする。			
備考	特になし			

1年	科目名	コンピューターリテラシー	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	前期
担当者		西田 一喜	曜日・時限	火 (毎週) / 1限
授業概要		今後の学生生活と将来の社会生活に役立つ実務的なスキルを実習によって身につけることを目的とする。具体的にはBYDのPC不調で困らないようPCの設定方法やメンテナンス方法を学び、学内のプリンタの活用について学ぶ。また、社会人になると必要になるWord, Excel, PowerPointの使い方についても学ぶ。簡単なロボットをチームで作ってプログラミング演習（スクラッチ、Python）を通じてデザイン力を高める。		
到達目標		<p>本コース終了の時点でコースの内容を100%把握すれば、受講者は示した目標に達成することができる。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. デザイナーとして基本的なデータ処理技術を有する[知識・理解] 2. 状況に合わせた問題解決ができる[思考・表現] 3. 情報の信憑性を判断した上で、問題の本質を解明する姿勢が身に付く [態度] 		
時限回数	授業計画			
1	イントロダクション, BYDのPC環境設定 (adobe CCとは?, バックアップの取り方), デザイナーズマインド			
2	BYDのPC環境設定 (インターネットの仕組みとは? バックアップからの復旧), デザイナーズマインド			
3	Excel データ入力・修正・削除、集計、罫線 デザイナーズマインド			
4	Excel 表計算, 印刷, 実習課題 1,			
5	Excel グラフ Morisawa Fontのインストール,			
6	Excel データベース (基本的な計算も含め)			
7	Excel データベース (基本的な関数も含め), 実習課題2			
8	Excel 相対参照, 絶対参照, 複合参照			
9	レーザープリンタの使い方 (名刺を実際に出力), Lego Spike Primeとは?			
10	Mini-test, Word 図表の挿入、図表番号、目次、数式、ヘッダーとフッター、コラム			
11	Word 基本的な文書レイアウト変更 (用紙設定、見出し、箇条書き、引用・参考文献、ページ番号), Lego Spike Primeの基礎			
12	Lego Spike Primeのプログラミングについて1			
13	Lego Spike Primeのプログラミングについて2			
14	Power Point (スライドの追加と削除, スライドショー, スライドの印刷, 画像の挿入)			
15	まとめ			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	<p>授業態度 (出席・遅刻率+授業内態度、積極的向上性) 10%</p> <p>小テスト(Mini-test) 30%</p> <p>実習課題 50%</p> <p>ミニプレゼン 10%</p>			
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・授業ではカメラを使う機会があるためSDXCカード(128GB以上) が必要になる。また、本授業ではMORISAWA PASSPORT アカデミック版(学生用)、名刺をプリントするためのゲント紙も必要になる。各自で事前に用意しておく必要がある。詳細は第1回目の講義で説明を行う。 ・本講義では双方向にやり取りができるようFCを活用し、授業の補足資料や事前学習の内容、課題の内容などを連絡する。 ・授業内の演習は、個人のコンピュータを使用して行う。必ず毎回持参すること。 ・授業内の操作説明等については、Windows OS, macOSのサポート期限内のOSで行う。タブレットでの受講はできない。それ以外のOSを搭載したPCでの受講も認めるが、OSやアプリケーションの操作方法の差異などについては各自で確認する必要があることに留意すること。(必要に応じて仮想環境などを利用し、Windows OSまたはmacOSを利用できる環境を事前に構築すること) ・学習者の理解度に応じて内容を変更することがある。 ・授業内容に関連した新たな有用な資料が入手可能となった場合、教科書・参考資料を追加、あるいは、差し替えることがある。 ・授業中、著しく他の受講生に迷惑となる行為を確認した場合には、担当者の判断で減点や欠席の措置を講じる場合がある。 ・この授業の内容に関しては社会に出た時に使う最低限になっているため詳細を知りたい場合は担当者までご連絡ください。 			

1年	科目名	特別講義 1	単位数/授業形態	4 / 講義
			開講学期	前後期
担当者		外部講師・本校教員	曜日・時限	- (毎週) / -
授業概要		本授業は、さまざまな分野の熟達者をお招きし、講義や演習を行うものである。学生が熟達者との出会いによって、卒業後もデザインを続けていくイメージを持つことをねらいとしている。分野はデザインに留まらず、時代に要請に応じたものも行うこととする。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・幅広いテーマの授業を通して多角的な視点を養う。 ・目的意識をもって主体的にデザイン活動ができる。 		
時限回数	授業計画			
1	UX・UIデザイン 基礎			
2	CMFデザイン 基礎			
3	素材表現			
4	アイデア			
5	イベントの大切さ			
6	ソーシャルデザイン			
7	表現と社会のつながり			
8	情報セキュリティ			
9	映像について			
10	3dsMAXとVR			
11	インクルージョン1			
12	インクルージョン2			
13	インクルージョン3			
14	インクルージョン4			
15	カラー1			
16	カラー2			
17	UIUXアプリデザイン1			
18	UIUXアプリデザイン2			
19	UIUXアプリデザイン3			
20	UIUXアプリデザイン4			
21	UIUXアプリデザイン5			
22	シンボルマーク1			
23	シンボルマーク2			
24	シンボルマーク3			
25	シンボルマーク4			
26	シンボルマーク5			
27	サステイナブルデザイン1			
28	サステイナブルデザイン2			
29	サステイナブルデザイン3			
30	サステイナブルデザイン4			
履修の注意点 (履修登録の条件)	必修科目			
学修成果の 評価方法	出席（授業へ取り組み態度を含む） レポート課題等			
備考	授業計画・日程は、外部講師の都合等により変更する。			

1年	科目名	トレンド	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	前期
担当者		松宮 宏	曜日・時限	月 (毎週) / 2限
授業概要		1. 最新トレンド情報を分析し考察する 2. AIテクノロジー演習 1. 2とも3~4名のグループワークにて行う。		
到達目標		1. トレンド（ファッション、インテリア、プロダクト、街づくり）情報に触れ、デザイナーがどのようにトレンドを取り入れているのかを学習する。取り入れるための手法を知る。 2. 創作したストーリーから生成AIを使ってシナリオ、音楽、動画を作る。		
時限回数	授業計画			
1	トレンドについて《講義1》 事例を参照し、「流行」はどこから生まれ変化するかを観察する。新ジャポニズムデザイン編			
2	トレンドについて《講義2》 事例を参照し、「流行」はどこから生まれ変化するかを観察する。新ジャポニズムJPOP編			
3	トレンド事例研究《演習1》 WWD Japanの記事から選んで研究し、内容説明資料を作る。3~4名単位のグループで作業。			
4	トレンド事例研究 チームプレゼンテーション			
5	トレンド事例研究 チームプレゼンテーション			
6	トレンド事例研究 チームプレゼンテーション			
7	トレンド事例研究 チームプレゼンテーション			
8	創作とAI 《演習2》 インスタントフィクションを書く			
9	創作とAI 《演習2》 インスタントフィクションを歌詞化し曲を生成する			
10	創作とAI 大阪公立大学コラボ《演習3》 「ヘルプマーク」あるいは「献血」についてショートストーリーを書く			
11	創作とAI 大阪公立大学コラボ《演習3》 ショートストーリーをシナリオ化する			
12	創作とAI 大阪公立大学コラボ《演習3》 シナリオから動画を生成する			
13	創作とAI 大阪公立大学コラボ《演習3》 シナリオから動画を生成する			
14	創作とAI 大阪公立大学コラボ《演習3》 シナリオから動画を生成する			
15	成果発表《演習3》			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業参加態度。グループワークの質。			
備考	トレンドはWWD Japanを教材として使用 インスタントフィクションについては又吉直樹のYoutube《渦》を参照 音楽作成、動画作成に使用するアプリ、生成AIは各自が探して選ぶ			

1年	科目名	モダンデザイン論 1	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	前期
担当者		豊泉 俊大	曜日・時限	水 (毎週) / 1限
授業概要		産業革命にはじまり、パウハウス設立をもって確立したと言われるモダンデザインについて、その歴史を簡単に辿りつつ、デザインにかんする基礎知識を習得すること、また、それに照らして、自身が暗黙のうちに抱いているデザイン観を省みつつ、それを客観視＝相対化することが、本授業の目的である。授業は講義を中心に構成されるが、課題図書を読み、そのレポートを作成、提出してもらったうえで、それに基づいて発表してもらい授業を数回含む。なお、本授業はGoogle Classroomを使用する。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン史が産業革命にはじまる理由を説明できる。 ・デザインが現代にいたるまでいかなる歴史を辿ったかを、一貫した筋にしたがって把握できる。 ・デザイン史に照らして、自己のデザイン観を明確にすることができる。 		
時限回数	授業計画			
1	ガイダンス：授業概要および成績評価			
2	デザイン史概略(1)			
3	デザイン史概略(2)			
4	デザイン史概略(3)			
5	デザイン史概略(4)			
6	報告発表(1)			
7	デザイン史概略(5)			
8	デザイン史概略(6)			
9	デザイン史概略(7)			
10	報告発表(2)			
11	デザイン史概略(8)			
12	デザイン史概略(9)			
13	デザイン史概略(10)			
14	報告発表(3)			
15	まとめ			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業参加 30% リアクションペーパー 30% 報告発表 40%			
備考	特になし			

1年	科目名	WEB実習 基礎	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		山本 浩司	曜日・時限	金 (毎週) / 2限
授業概要		ホームページの仕組みと基本的な制作手順・方法について学びます。専用ソフトではなく、テキストエディタを用いてコードを手打ちで作成することで、HTMLタグやCSSの仕組みや関係性を理解することを目的とします。授業を通して、複数名で力を合わせてひとつのホームページを作成できるだけのスキルを獲得するのが目標です。		
到達目標		HTMLタグの仕組みが理解できる。CSSを用いてテキストの修飾やレイアウトの調整をすることができる。テキストエディタを用いてグループで1つのサイトを作成することができる。		
時限回数	授業計画			
1	ホームページとは・テキストエディタのインストール			
2	コーディング練習01・HTMLタグ01			
3	ホームページとは コーディング練習01・HTMLタグ01			
4	コーディング練習02			
5	HTMLタグ02			
6	コーディング練習02			
7	HTMLタグ02			
8	コーディング練習03			
9	CSS01			
10	コーディング練習03			
11	CSS01			
12	コーディング練習04			
13	CSS02			
14	コーディング練習04			
15	CSS02・課題制作準備			
16	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			
17	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			
18	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			
19	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			
20	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			
21	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			
22	課題講評会			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	平常点（授業へ取り組み態度を含む） 30% 実習課題 70%			
備考	課題はグループ制作となります。自身の取り組みが他のメンバーに大きく影響することを自覚して取り組んでください。 授業で学んだ内容を各自授業後に復習しておくこと。			

1年	科目名	映像デザイン実習 基礎	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		市村 洸平	曜日・時限	木 (毎週) / 4限
授業概要		映像編集ソフトのAdobePremiere /Adobe AfterEfectsを基礎から学び、映像製作の基礎知識・基礎技術を習得する		
到達目標		編集ソフトを適切に操作し、簡単な映像編集ができるようになる		
時限回数	授業計画			
1	ガイダンス・この授業についての説明			
2	映像の基礎知識/データ管理・フォルダ管理・ソフトのセットアップ			
3	学校周辺で編集用の素材を撮影する			
4	Premiere① 素材の取り込み/カット編集			
5	Premiere② カット編集			
6	Premiere③ エフェクトの挿入			
7	Premiere④ テロップの挿入			
8	Premiere⑤ キーフレーム			
9	Premiere⑥ 色の調整/書き出し			
10	AfterEffects① AEの基本操作			
11	AfterEffects② キーフレームについて			
12	AfterEffects③ 素材の読み込み			
13	AfterEffects④ エクスプレッションとヌル			
14	AfterEffects⑤ 自分作成のキャラを動かそう①			
15	AfterEffects⑥ 自分作成のキャラを動かそう②/書き出し			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業内で制作された映像×2本の評価 授業への参加態度			
備考	特になし			

1年	科目名	映像デザイン実習 応用	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		市村 洸平	曜日・時限	水 (毎週) / 2限
授業概要		前期に学んだ映像編集ソフトのAdobePremiere /Adobe AfterEffectsの応用的な使用法を学び映像編集のやや応用的な手法を学ぶ		
到達目標		編集ソフトを適切に操作し、自分やクライアントの求める映像編集ができるようになる		
時限回数	授業計画			
1	ガイダンス/後期で使用する編集用映像を撮影する			
2	Premere① ショート動画を作る オフライン編集			
3	Premere② ショート動画を作る ロゴデザイン			
4	Premere③ ショート動画を作る テロップデザイン			
5	Premere④ ショート動画を作る テロップアニメ			
6	Premere⑤ ショート動画を作る 書き出し			
7	Premere⑥ マルチカム編集① 複数のカメラを切り替えながら編集する			
8	Premere⑦ マルチカム編集② 複数のカメラを切り替えながら編集する			
9	AfterEffects① シェイプアニメ シェイプでベースとなるデザインを作る			
10	AfterEffects② シェイプアニメ シェイプアニメを制作する			
11	AfterEffects③ シェイプアニメ シェイプアニメを制作する			
12	AfterEffects④ テキストアニメ テキストアニメを制作する			
13	AfterEffects⑤ テキストアニメ テキストアニメを制作する			
14	AfterEffects⑥ オリジナル作品を制作する①			
15	AfterEffects⑦ オリジナル作品を制作する②			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業内で制作された映像×2本の評価 授業への参加態度			
備考	特になし			

1年	科目名	カードデザイン実習A(デザイン実習)	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		森岡 幸信 (タイハツ)	曜日・時限	金 (毎週) / 1-2限
授業概要		<p>カードデザインの実習を通して、コンセプトメイク・アイデアスケッチ・レンダリング・プレゼンテーションまでの一連の流れを学び、カードデザイナーとして必要なスキルを習得。</p> <p>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。</p> <p>ステップ2: コンセプト立案。スタイリング展開、レンダリングでの自身のアイデアを技術で表現。企画～発表までの一連の流れを習得する。</p>		
到達目標		コンセプトメイク・アイデアスケッチ・レンダリング・プレゼンテーションまでのデザインの流れを実践できる。		
時限回数	授業計画			
1	カードデザイン概要/ステップ1:基礎① 線のコントロール			
2	カードデザイン概要/ステップ1:基礎① 線のコントロール			
3	ステップ1:基礎② 線のコントロール、ポンチ絵			
4	ステップ1:基礎② 線のコントロール、ポンチ絵			
5	ステップ1:基礎③ ポンチ絵、バース			
6	ステップ1:基礎③ ポンチ絵、バース			
7	ステップ1:基礎④ 実車模写 ※見極め			
8	ステップ1:基礎④ 実車模写 ※見極め			
9	ステップ2:コンセプト① (市場動向/課題形成/ネタ集め/ワイガヤ)			
10	ステップ2:コンセプト① (市場動向/課題形成/ネタ集め/ワイガヤ)			
11	ステップ2:コンセプト② (コンセプトワード/ビジュアル化/イメージスケッチ/A4まとめ)			
12	ステップ2:コンセプト② (コンセプトワード/ビジュアル化/イメージスケッチ/A4まとめ)			
13	ステップ2:アイデアスケッチ①			
14	ステップ2:アイデアスケッチ①			
15	ステップ2:アイデアスケッチ②			
16	ステップ2:アイデアスケッチ②			
17	ステップ2:アイデアスケッチ③			
18	ステップ2:アイデアスケッチ③			
19	ステップ2:Blender			
20	ステップ2:Blender			
21	ステップ2:レンダリング①			
22	ステップ2:レンダリング①			
23	ステップ2:レンダリング②			
24	ステップ2:レンダリング②			
25	ステップ2:レンダリング③/レイアウト (パネル化)			
26	ステップ2:レンダリング③/レイアウト (パネル化)			
27	ステップ3:プレゼン用パネル製作/練習			
28	ステップ3:プレゼン用パネル製作/練習			
29	ステップ3:プレゼン用パネル製作/準備/発表			
30	ステップ3:プレゼン用パネル製作/準備/発表			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	ステップ1・2:課題への取り組み姿勢と能力向上率で判断			
備考	<p>使用画材: A3コピー用紙(安価な紙で可)、ボールペン、シャーペン、消しゴム、パソコン(ソフト/フォトショップ、blender)、ペンタブレット、リモート環境</p> <p>見極めの際、晴天であれば外で実車を模写するため、画版の準備と、熱中症対策としての簡易テント準備要。発表用三六パネル等の人数分要。</p>			

1年	科目名	カーデザイン実習B(クレイモデル制作)	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者	岡本 真一 (ダイハツ)		曜日・時限	水 (毎週) / 3-4限
授業概要	<p>デザイン開発において必要な立体モデルを造形する手段として適した工業用のクレイを使用し、モデル制作について学びます。</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 (11週分を予定) ではオブジェや自動車を意識した造形技術と感性を養うことを目的とし、課題に取り組みます。</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>			
到達目標	基本的な立体造形の手順とクレイ造形のための工具が使えるようになる。			
時限回数	授業計画			
1	概要説明			
2	概要説明			
3	ステップ1:基本立体造形			
4	ステップ1:基本立体造形			
5	ステップ1:基本立体造形			
6	ステップ1:基本立体造形			
7	ステップ1:基本立体造形 【みきわめ】			
8	ステップ1:基本立体造形 【みきわめ】			
9	ステップ2:車(1/10スケールモデル) 概要説明、資料収集、図面作成			
10	ステップ2:車(1/10スケールモデル) 概要説明、資料収集、図面作成			
11	ステップ2:図面、ゲージ、造形台作成			
12	ステップ2:図面、ゲージ、造形台作成			
13	ステップ2:芯材段取り、クレイ盛り付け			
14	ステップ2:芯材段取り、クレイ盛り付け			
15	ステップ2:造形			
16	ステップ2:造形			
17	ステップ2:造形			
18	ステップ2:造形			
19	ステップ2:造形			
20	ステップ2:造形			
21	ステップ2:造形			
22	ステップ2:造形			
23	ステップ2:造形			
24	ステップ2:造形			
25	ステップ2:造形			
26	ステップ2:造形			
27	ステップ2:造形、髹装			
28	ステップ2:造形、髹装			
29	ステップ2:髹装、パネル作成			
30	ステップ2:髹装、パネル作成			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	<p>ステップ2 (応用編) 100%</p> <p>取り組み姿勢、作品、発表で判断</p> <p>ステップ1 (基本編) はステップ2へ進む見極めとして使用</p>			
備考	小さめの三角定規が必要			

1年	科目名	カーデザイン実習C(デジタルモデル制作)	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	後期
担当者	板橋 督具 (タイハツ)	曜日・時限	火 (毎週) / 1-2限	
授業概要	©オートデスクAlias2026を使用し、カーデザイン開発で行われるデジタルモデル制作について学びカーモデラーとして必要なスキルを習得。			
到達目標	©オートデスクAliasの基本操作とデジタルカーモデリングが製作出来る。			
時限回数	授業計画			
1 2	Alias2026 インストール、オリエンテーション			
3 4	Alias2026 基本操作①			
5 6	Alias2026 基本操作②			
7 8	課題① アニマルクッション製作			
9 10	課題① アニマルクッション製作			
11 12	課題① アニマルクッション製作			
13 14	課題① アニマルクッション製作			
15 16	課題① アニマルクッション製作			
17 18	課題②スピードシェイプ製作			
19 20	課題②スピードシェイプ製作			
21 22	課題②スピードシェイプ製作			
23 24	課題②スピードシェイプ製作			
25 26	課題②スピードシェイプ製作			
27 28	課題①課題②プレゼン資料作成			
29 30	プレゼン発表会			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	制作課題の完成度とAlias習得度合で評価			
備考	<p>©オートデスク教育機関限定ライセンスでAlias AotoStudioインストールしたPC使用。 3つボタンマウスで操作する様に設計されています。 必要動作環境リンク https://www.autodesk.co.jp/support/technical/article/caas/sfdcarticles/sfdcarticles/JPN/System-requirements-for-Autodesk-Alias-products.html Alias2026で行います。ウィンドウズPCを強く推奨します。</p>			

1年	科目名	紙素材と構造実習	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	後期
担当者	株式会社こふれ		曜日・時限	金 (毎週) / 3-4限
授業概要	<p>紙素材を主体にしたパッケージ、POP、ディスプレイの構造及びグラフィックを理解する実習を行います。 紙構造への理解を深めたうえで、紙素材を切り口にした展覧会「紙技展」へ展示する個人作品を制作します。 紙技展ではアナログでの個人作品制作を通して、紙の強さや脆さなどの構造学習、制作スケジュールの重要性や材料の種類/特性などを体感し表現の方法を身につける。展覧会開催を通して企画運営の知識経験を習得する。</p>			
到達目標	<p>紙素材の特性知識を深め、平面から立体へ起こす把握能力をつけることができる。 基本的なパッケージ知識を取り入れ、グラフィックを工夫できるようになる。</p>			
時限回数	授業計画			
1	折面構造基本/直線と曲線			
2	折面構造基本/直線と曲線			
3	折面構造基本/直線と曲線			
4	・「紙技展」説明			
5	パッケージ実習			
6	パッケージ実習			
7	パッケージ実習			
8	・紙技展運営ミーティング			
9	パッケージ実習			
10	・紙技展運営ミーティング			
11	紙を使ったノベルティ制作/片段を使ったカバン			
12	・紙技展運営ミーティング			
13	不思議箱 白制作			
14	・紙技展運営ミーティング			
15	不思議箱 制作			
16	・紙技展 個人作品制作			
17	パッケージ実習			
18	・紙技展 個人作品制作			
19	貼箱の個箱制作			
20	・紙技展 個人作品制作			
21	紙技展 個人作品制作			
22	・紙技展運営ミーティング			
23	紙技展 個人作品制作			
24	・紙技展運営ミーティング			
25	ATCにて「紙技展」設営			
26	ATCにて「紙技展」設営			
27	ATCにて「紙技展」合評			
28	ATCにて「紙技展」撤収			
29	紙を使った茶席の演出デザイン実習			
30	紙を使った茶席の演出デザイン実習			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・紙技展の個人作品の完成度（発想力・デザイン性・制作クオリティ・演出力など）を総合的に評価 ・紙技展運営参加での成果 ・授業課題の提出・出席率と授業への参加姿勢 			
備考	<p>【備考】・実習に必要な道具をご準備ください。（カッター、ケブラー手袋、両面テープなど） ・基本的に課題は1回の授業ごとに完成させること。・カッターを使用するので怪我をしないように注意すること。 ・25～28回の授業はATCで行います。 ・紙技展の設営日を授業日として設定するため、通常の授業回数表に沿わない場合があります。</p>			

1年	科目名	グラフィックデザイン実習 基礎	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
	担当者	山本 浩司	曜日・時限	金 (毎週) / 3-4限
	授業概要	<p>クリエイターの必須アイテムともいえる、Adobe IllustratorとAdobe Photoshop。多くのクリエイターはこれらのソフトを使いこなし、仕事や作品作りに活かしています。</p> <p>本授業では、IllustratorとPhotoshopを用いた基本操作を、よく使われる機能や覚えておきたい機能を中心に学びます。また、課題作品の制作を通して、マニュアルや参考書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、必要なスキルと知識を身につけます。</p>		
	到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 各ソフトウェアを用いて自身がイメージするものをカタチにし、工夫することができる。 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。 文字の扱い、解像度の意味、各ツールの持つ特性の違いを区別することができる。 		
時限回数	授業計画			
1	オリエンテーション グラフィックデザインについて			
2	PhotoshopとIllustratorの違い 【課題】塗り絵			
3	Photoshop基礎 [PS]ファイル形式とその特徴について			
4	Photoshop基礎 [PS]基本操作 各ツール類の説明 画像の色補正 【課題】色調補正			
5	Photoshop基礎 [PS]基本操作 選択範囲の作成 画像の切り抜き			
6	Photoshop基礎 [PS]基本操作 レイヤー・マスク・レイヤースタイル 【課題】画像合成			
7	Photoshop実践 [PS]画像のレタッチ01			
8	Photoshop実践 [PS]画像のレタッチ02 【課題】画像補正			
9	Photoshop実践 [PS]カスタムシェイプ・ブラシ・パターン			
10	Photoshop実践 [PS]外部素材ファイルの取り込み 【課題】オリジナルパターン			
11	Illustrator基礎 [AI]基本操作・各ツール類の説明 基本図形でお絵かき			
12	Illustrator基礎 [AI]オブジェクトの整列・パスファインダー 【課題】オブジェクトを組み合わせてイラスト作成			
13	Illustrator基礎 [AI]文字の使い方01 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			
14	Illustrator基礎 [AI]文字の使い方02 文字タッチツール 【課題】ロゴ作成			
15	Illustrator基礎 [AI]ペンツール使い方01			
16	Illustrator基礎 [AI]ペンツール使い方02 クリッピングマスク 【課題】トレース			
17	Illustrator基礎 [AI]アピアランス01			
18	Illustrator基礎 [AI]アピアランス02 【課題】アピアランスを使った表現			
19	Illustrator実践 [AI]印刷に関すること			
20	Illustrator実践 [AI]名刺作成 印刷発注 【課題】名刺作成			
21	統合実践 [AI]PhotoshopとIllustratorの連携			
22	統合実践 [AI]PhotoshopとIllustratorの連携 【課題】フライヤー作成			
23	統合実践 [AI]雑誌表紙作成01			
24	統合実践 [AI]雑誌表紙作成02			
25	統合実践 [AI]雑誌表紙作成03			
26	統合実践 [AI]雑誌表紙作成04 講評 【実習課題】雑誌表紙			
27	統合実践 [AI]雑誌記事作成01			
28	統合実践 [AI]雑誌記事作成02			
29	統合実践 [AI]雑誌記事作成03			
30	統合実践 [AI]雑誌記事作成04 【実習課題】雑誌記事			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	平常点(授業へ取り組み態度を含む) 20% 中間課題30% 実習課題50%			
備考	授業で学んだことを自分で実際にやってみて作業の流れや各ソフトの機能について確認しておくこと。授業を受けるだけではスキルは身につかない。課題作成に取り組み、必ず提出をすること。これらの課題は就職活動の際の重要な作品となる。			

1年	科目名	グラフィックデザイン実習 応用(InDesign)	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		林 哲哉	曜日・時限	金 (毎週) / 1限
授業概要		イラストレーターとは違うページ構成と管理を通して編集デザイン制作実践スキルを学ぶ		
到達目標		編集デザインを学び現場に必要な制作スピードを身につける		
時限回数	授業計画			
1	PC環境の確認 イラストレーターでレイアウト基礎 基本操作			
2	InDesign基礎1 (紙面レイアウト、基本操作を学ぶ)			
3	InDesign基礎1 (紙面レイアウト) 雑誌特集ページ編集実習			
4	InDesign基礎2 (紙面レイアウト) 雑誌特集ページ編集実習			
5	InDesign基礎2 (紙面レイアウト) 雑誌特集ページ編集実習			
6	InDesign基礎2 (紙面レイアウト) 雑誌特集ページ編集実習			
7	InDesign基礎3 ミニリーフレット編集実習			
8	InDesign基礎3 ミニリーフレット編集実習			
9	InDesign編集応用4 (タテ組編集)			
10	InDesign編集応用4 (タテ組編集)			
11	InDesign編集応用5 (タテ組編集)			
12	InDesign編集応用5 (タテ組編集)			
13	最終評価課題 4ページ2見開きレイアウト 編集			
14	最終評価課題 4ページ2見開きレイアウト 時間内提出			
15	デジタルポートフォリオPDFデータ 提出 (直近のプロジェクトまとめ)			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	出席と最終評価課題			
備考	特になし			

1年	科目名	クリエイティブディレクション	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
	担当者	志水 良	曜日・時限	火 (隔週) / 3-4限
	授業概要	<p>演習を通じて「応用可能なデザインスキル」を身につける授業です。</p> <p>文字の基本的な成り立ちから文字組の基本、レイアウトの方法、情報の整理、分類とそれらを適切に表現する方法、会社や組織に関する調査や分析、課題発見などを通じて、ポスターおよびブランディング制作をおもに実習形式で行います。またそれぞれの課題をプレゼンテーションで各自発表してもらうことで、自身の創作したデザインの価値を言語化するプロセスの重要性を理解してもらいます。</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>		
	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としています。		
時限回数	授業計画			
1	文字・文字組について知り、自己紹介の制作を通じて適切な文字組の方法を身につける			
2	文字・文字組について知り、自己紹介の制作を通じて適切な文字組の方法を身につける			
3	ポスター制作課題01			
	写真と文字組の演習を通じて誌面を構成する力を身につける			
4	ポスター制作課題01			
	写真と文字組の演習を通じて誌面を構成する力を身につける			
5	ポスター制作課題02			
	ポスター課題作品プレゼンテーションおよび講評			
6	ポスター制作課題02			
	ポスター課題作品プレゼンテーションおよび講評			
7	ピクトグラム制作課題01			
	空間におけるピクトグラムを把握し、表現の幅や対象の抽象化を行う力を身につける			
8	ピクトグラム制作課題01			
	空間におけるピクトグラムを把握し、表現の幅や対象の抽象化を行う力を身につける			
9	ピクトグラム制作課題02			
	ピクトグラム課題作品プレゼンテーションおよび講評			
10	ピクトグラム制作課題02			
	ピクトグラム課題作品プレゼンテーションおよび講評			
11	ブランディング制作課題01			
	情報の整理の方法と、それに伴った表現手法を身につける			
12	ブランディング制作課題01			
	情報の整理の方法と、それに伴った表現手法を身につける			
13	ブランディング制作課題02			
	ブランディング課題作品プレゼンテーションおよび講評			
14	ブランディング制作課題02			
	ブランディング課題作品プレゼンテーションおよび講評			
15	ふりかえり			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	各授業への出席、および3回の課題における成果物・プレゼンテーションの量と質			
備考	特になし			

1年	科目名	ショッププロデュース 基礎	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		藤井 太稚	曜日・時限	木 (毎週) / 1限
授業概要		商業施設に関連した空間の企画・設計・デザインをし、クライアントに向けた有効なプレゼンテーション実習を体験します。コンセプト作りから業態計画・空間提案だけでなく、商品や広告なども必要に応じてプロデュースし、プロデュースした空間をCAD、グラフィック、CGソフトなどのツールで表現して、クライアントへ印象的にプレゼンテーションするテクニックを身につけます。		
到達目標		<p>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。</p> <p>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</p> <p>又、空間デザインを行うにあたって、スケール感やカラー・マテリアル等の知識を習得します。</p>		
時限回数	授業計画			
1	自身のプレゼンテーション (好きな商業施設・自分の作品紹介など)・課題説明			
2				
3	過去生徒作品を用いたプレゼンボード作成についての講義とショップの業種・業態説明			
4				
5	パソコンアプリケーションの紹介と利用方法について説明			
6				
7	個々の課題テーマを発表・テーマに基づき収集した情報をプレゼンテーション			
8				
9	情報に基づき企画した内容をプレゼン			
10				
11	中間プレゼン			
12				
13	最終プレゼン ショッププロデュース②に向けての説明			
14				
15	ふりかえり			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	課題に取り組む姿勢と発想力、造形力で評価します。			
備考	特になし			

1年	科目名	ショッププロデュース 応用	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		藤井 太稚	曜日・時限	水 (毎週) / 1限
授業概要		商業施設に関連した空間の企画・設計・デザインをし、クライアントに向けた有効なプレゼンテーション実習を体験します。コンセプト作りから業態計画・空間提案だけでなく、商品や広告なども必要に応じてプロデュースし、プロデュースした空間をCAD、グラフィック、CGソフトなどのツールで表現して、クライアントへ印象的にプレゼンテーションするテクニックを身につけます。		
到達目標		プレゼンする相手を明確にして、プレゼンテーションのテクニックを磨く。 ①ボード作品によるプレゼンテーション ②言葉によるプレゼンテーション 又、空間デザインを行うにあたって、スケール感やカラー・マテリアル等の知識を習得します。		
時限回数	授業計画			
1	空間把握実演と設計図作成の基本知識を説明			
2				
3	建築材料及びメーカーの紹介とマテリアル画像のダウンロードと活用方法			
4				
5	個々の課題テーマ決定のためにフリートーク形式で講義			
6				
7	コンセプト・ターゲットetcを発表			
8				
9	決定したコンセプト・ターゲットetcに基づき企画した内容をプレゼン			
10				
11	中間プレゼン			
12				
13	最終プレゼン			
14				
15	ふりかえり			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	課題に取り組む姿勢と発想力、造形力で評価します。			
備考	特になし			

1年	科目名	3Dモデリング実習 基礎	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		一ノ瀬 武留	曜日・時限	火 (毎週) / 2限
授業概要		3Dモデリングソフト、Rhincerosを基礎から学び、簡単なモデリング手法を身につけると共にデザイン分野の一つ、プロダクトデザインを理解する		
到達目標		Rhincerosの基礎的な使い方を身につける		
時限回数	授業計画			
1	授業説明、Rhinceros基礎1			
2				
3	Rhinceros基礎2			
4				
5	Rhinceros基礎3			
6				
7	Rhinceros基礎4			
8				
9	Rhinceros基礎5			
10				
11	小課題			
12				
13	小課題			
14				
15	まとめ			
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		授業出席数、授業態度 小課題		
備考		来年度の2年前期に開催を予定している『ライノセラス実習応用』（授業名は仮）を履修する場合、ライノセラス実習基礎の単位を取っておくことが必須		

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

1年	科目名	造形実習A（造形表現）	単位数／授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		高橋 完稔 ・ 平野 陽子	曜日・時限	水（毎週） / 3-4限
授業概要		本授業は、デザインにおける造形表現の基礎（フォルム・コンポジション・色彩）を学びながら、学生自身が問いを立て、構想し、検証するプロセスを通して主体的に制作へ取り組む力を養うことを目的とする。鑑賞・分析・対話・実習を往還し、コンセプトを自ら設定し造形へと翻訳する経験を重ねることで、自律的に思考し判断し発信できる態度と実践力を育成する。		
到達目標		<p>【知識・理解】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フォルム・コンポジション・色彩の基礎理論を理解している。・平面構成と立体構成の基本的な構造を説明できる。 ・コンセプトと造形要素の関係を考えることができる。 <p>【思考・判断・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・与えられたテーマに対し、自らコンセプトを設定できる。 ・造形要素を選択・構成し、意図を具体的な形に表現することができる。 ・制作物について、根拠を示しながら言語化しプレゼンできる。 <p>【主体性・協働性】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作過程において課題を自ら発見し、改善を試みることができる。 ・ディスカッションを通して他者の意見を取り入れ、自身の案を深化させられる。 ・計画的に制作を進め、責任をもって完成・発表まで遂行できる。 		
時限回数	授業計画			
1	ガイダンス			
2				
3	ガイダンス			
4				
5	ガイダンス			
6				
7	ガイダンス			
8				
9	実習A ○▲■カタチで届ける「デ研」モニュメント制作 導入：カタチについて考える。			
10	内容：カタチが持つ印象を考え、基本形（○▲■）を使った「デ研」モニュメントを作成する。			
11	①基本形のもつイメージをふまえて、「デ研」を表現するモニュメントの構想を練る			
12	②ミーティング発表（グループになってお互いのアイデアについてディスカッションする）			
13	③モニュメント案 完成			
14	④材料準備・制作開始			
15	⑤モニュメント制作			
16	⑥モニュメント制作			
17	⑦撮影			
18	⑧プレゼン発表			
19	実習B スピードシェイプデザイン（抽象的表現に挑戦）導入：自然物の観察から抽象的な形状の美しさを知る。			
20	内容：スピードシェイプ用のドローイングを描く。三面図を制作する。			
21	① フォルムについて理解を深め、デザインコンセプト検討する。			
22	②粘土制作			
23	③粘土制作			
24				
25	④乾燥後、紙やすり成型			
26	⑤ラッカー塗装			
27	⑥ 撮影 コンセプトまとめ			
28				
29	プレゼン			
30				
履修の注意点 （履修登録の条件）	特になし			
学修成果の 評価方法	・実習課題 ・プレゼンテーション ・授業への参加態度			
備考	・1班：課題A（9-18）課題B（19-28）／2班：課題B（9-18）／課題A（19-28） ・科目「デジタルモデル実習」との選択科目			

1年	科目名	ソーシャルメディア実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		阿部 研二	曜日・時限	火 (隔週) / 3-4限
授業概要		この授業では社会の中で「情報」をより正確に、より楽しく、より便利に伝えるために必要なことを、UI/UXデザインの側面から考える。プロトタイプ作成ツール (FigmaまたはAdobeXD) を使い、架空のソーシャルサービス (モバイルアプリ) を企画・設計・デザインすることで、ビジュアル (UIデザイン) のみならず、利用者の体験 (UXデザイン) のデザインを実践する。そもそもプロトタイプを作る目的は、自分がやろうとしていることをチームのメンバーに短い時間で正確に伝え、興味を持ってもらうことである。この授業のプロセスそのものが、いずれ皆さんがデザイン業界で働く上で経験することになるため、成果物を作るための「作業」の時間にせずに、毎回の授業をデザインの仕事の疑似体験として、デザインの楽しさや難しさを発見してほしい。		
到達目標		コミュニケーションの本質を理解し、情報を伝達するための形 (=デザイン) にできる。 自ら立案し、開発者とユーザーの両方の立場でサービスを設計できる。 プロトタイプ作成ツールを使いこなす。		
時限回数	授業計画			
1	情報をデザインするってどういうこと? 架空のソーシャルサービスを企画してみよう。			
2				
3	サービスの目的や利用シーンを想定して、ブランディングしよう。			
4				
5	FigmaまたはAdobe XDの使い方を覚えて簡単なUIデザインを作ってみよう。			
6				
7	サービスに必要な機能や画面を考えて、具体的にアプリを設計しよう。			
8				
9	FigmaまたはAdobe XDで実際に画面をデザインしよう (第1回)。			
10				
11	FigmaまたはAdobe XDで実際に画面をデザインしよう (第2回)。中間発表。			
12				
13	自分でデザインしたアプリを発表しよう。			
14				
15	ふりかえり			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	出席回数50%、積極的な授業参加25%、成果発表25%。			
備考	Photoshop、Illustratorの基礎知識があること。講師の本業はWEBデザイナーです。WEBの仕事に興味のある方や、他の授業でWEBを勉強中の方は、授業の前後でもぜひ気軽に質問や相談をしてください。			

1年	科目名	タイポグラフィ実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		前田 哲也	曜日・時限	木 (毎週) / 3限
授業概要		<p>タイポグラフィは『文字』を使って表現する技術です。デザインに写真やイラストが効果的に使われるように、文字は言葉としての意味だけではなく、文字の形や配置の仕方によって『イメージ』を作り出します。このスキルを養うことで、文章を読みやすくしたり、世界観を構築したり、多くの人々を誘導できたりします。これらの習得のため、授業では文字の『形』を見極める方法（構造や造形）を学び、『イメージ』への接続をマトリックス法によって分かりやすく身に付けていきます。スキルが向上したら、長い文章の扱いへとステップアップし、レイアウトデザインと文字との隠された関係性を探りながら『文字組』ルールを習得していきましょう。目指すはロジックに偏らない感覚的な表現です。</p>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・文字がその意味だけでなく造形によってイメージの表出が可能であることを理解すること。（知識） ・タイポグラフィの基本的知識（専門用語や基本的な構造）の習得と文字組の基本的な操作。（知識と技術） ・文字で感情や感覚を表すこと、コミュニケーション（意図や効果）を意識して表現できること。（思考と技術） 		
時限回数	授業計画			
1	タイポグラフィ① 文字がもたらす印象とその訳 『ゲシュタルト心理学と文字』			
2	タイポグラフィ② 文字構造からの空間設計 『見えない(仮想ボディ) ルール』			
3	タイポグラフィ③ 文字パレットと段落パレットとの付き合い方 『文字組と呼ばれるものの基礎』			
4	タイポグラフィ④ 制作実習 『美しい日本語 - 書体見本帖 - 』			
5	タイポグラフィ⑤ 欧文フォントの基礎知識 『それぞれの都合』			
6	タイポグラフィ⑥ 書体への愛惜 『HelveticaからDIN、ほどなくしてA1ゴシック』			
7	タイポグラフィ⑦ 制作実習 『THE TYPOGRAPHY POSTER』			
8	文字組① 文字組のための要素を押さえて精度を高める 『ベタ組とマージン設計』			
9	文字組② ページにまつわる要素を押さえて精度を高める 『ノンブル・柱・ルビ・禁則・etc』			
10	文字組③ 文字組実習『文庫本の見開きページ制作』			
11	文字組とレイアウトデザイン① 雑誌デザインの分析 『レイアウトデザインと文字との密かな関係』			
12	文字組とレイアウトデザイン② レイアウトデザイン実習 『雑誌の見開きページ制作』			
13				
14	文字組とレイアウトデザイン③ 最終講義 『ビジュアルとの遭遇～融合』			
15				
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	各回の実習で行う課題のクオリティと、期末制作物のクオリティにもとづいた評価を行います。			
備考	特になし			

1年	科目名	描写実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		中谷 圭 ・ 石坂 瑛未	曜日・時限	木 (毎週) / 2限
授業概要		デザインなどクリエイティブな活動において重要とされる基礎造形力の向上を目標とする。 静物デッサンや人物クロッキーを通して、素描や観察の必要性を理解する。 実習後には講評を行うことで、言語的理解を深め、基礎造形について客観的視点を持つ。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・デザインにおいて重要な基礎造形力を身につける。 ・実習後の講評によって、造形に関する言語的理解を深める。 		
時限回数	授業計画			
1	授業説明・課題説明・実習			
2	実習			
3	実習			
4	実習			
5	講評			
6	授業説明・課題説明・実習			
7	実習			
8	実習			
9	実習			
10	講評			
11	授業説明・課題説明・実習			
12	実習			
13	実習			
14	実習			
15	講評			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	出席 (授業に取り組む態度を含む) 実習課題			
備考	授業計画は受講学生の実習進度によって変更する。 授業に必要なものは下記参照。詳細は授業内で説明し、必要なものがあれば随時連絡する。 鉛筆(おすすめは、三菱鉛筆uniまたはステッドラー。2H~4B程度の濃さで、2本ずつ揃えることが望ましい。) ・練り消しゴム			

1年	科目名	VMD	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		宮本 昌彦	曜日・時限	月 (毎週) / 3限
授業概要		<p>ウィンドウ・ディスプレイの企画デザインを作成する。</p> <p>まず、自ら推薦できる商品を世に送り出す企業を話題にする。次に、その企業の経営方針を理解・共感する。その上で、企業の顧客に驚きや喜びを持って迎えていただける企画を提案する。</p> <p>企画提案内容は、ショーウィンドウ・ディスプレイの企画。力のある人は、さらに展示会場での企業ブースの企画へ展開する。</p> <p>進行は、①企業・商品の選定、②企業の基本方針・経営理念の理解、③商品の理解。商品の販売促進のための④コンセプト決定、⑤デザインテーマ決定、⑥ウィンドウ・ディスプレイの企画デザイン。⑥力のある人は、展示会場での企業ブースの企画デザイン。</p>		
到達目標		<p>個人でウィンドウ・ディスプレイの企画デザインを一冊の企画書としてまとめる。</p> <p>ページ構成は、①表紙、②企業の基本方針・経営理念、③商品の特徴と構成、④顧客の驚きや喜びにつながるコンセプト、⑤デザインテーマ、⑥コンセプトアート、⑦パース、⑧正面図・断面図とする。</p>		
時限回数	授業計画			
1	ウィンドウ・ディスプレイ概要			
2	①企業・商品の選定、②企業の基本方針・経営理念の理解、③商品の理解。			
3	商品の販売促進のための企画			
4	④顧客の驚きや喜びにつながるコンセプト、⑤デザインテーマ決定、			
5	商品の販売促進のための企画書の制作			
6	ウィンドウ・ディスプレイの⑥コンセプトアート			
7	中間チェック・フィードバック			
8				
9	商品の販売促進のための企画書の制作			
10	ウィンドウ・ディスプレイの⑦パース、⑧正面図・断面図			
11	商品の販売促進のための企画書のまとめ			
12				
13				
14				
15	プレゼンテーション・採点会			
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		採点会での点数に出席状況を加味する。		
備考		空間系のビジュアルデザイン力をつけたい人向け		

1年	科目名	フォトグラフ実習	単位数/授業形態	1 / 実習	
			開講学期	前期	
担当者		高橋 静香	曜日・時限	月	(毎週) / 3限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> ・写真の基本的な知識（露出・被写界深度・画角・構図等）を学ぶ。 ・ライティングの技術を身につけ、光をコントロールすることを学ぶ。 ・写真を使って表現するということを理解し、作品制作を実践する。 *機材の都合により、基本3人1組で実習を行います。			
到達目標		写真の基本的な技術を習得する			
時限回数	授業計画				
1	オリエンテーション/カメラの取扱い説明/一眼レフカメラに触れる				
2	写真の基礎（露出、被写界深度、画角について）				
3	光をコントロールする① ライティングについて				
4	光をコントロールする② 物撮り、構図を考える				
5	光をコントロールする③ 商品を魅力的に撮る				
6	光をコントロールする④ 商品を魅力的に撮る				
7	中間合評				
8	ポートレート撮影				
9	レタッチ・画像処理について、組写真で表現する				
10	組写真発表/広告を見極める、最終課題の説明				
11	最終課題制作				
12	最終課題制作				
13	最終課題制作				
14	最終課題制作				
15	合評（講評会）				
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし				
学修成果の 評価方法	授業への参加態度、実習課題および最終課題の完成度				
備考	特になし				

1年	科目名	プロジェクト1	単位数/授業形態	5 / 実習
			開講学期	前後期
担当者		1年担当教員	曜日・時限	- (毎週) / -
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクト等において、個人およびデザインチームとして活動することの意義を理解し、プロジェクト等に関する課題を発見し問題解決に向けた取組みを行い論理的思考力を身に付ける。 デザインチームによる取組みは、個人が持つデザイン力で問題解決できる範囲を超える成果が得られることを学ぶ。 		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> 依頼されたプロジェクト等において何が課題であるかを発見し、問題解決に向け論理的に取組むことができる。 デザインチームの体制による組織への貢献を把握し、チームの結束力を高め取組むことができる。 		
時限回数	授業計画			
1	<ul style="list-style-type: none"> 概要説明 (各種プロジェクトの取組等) 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する作業および中間プレゼン準備 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する作業および中間プレゼン準備 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する作業および中間プレゼン準備 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する作業および中間プレゼン準備 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する講義および作業 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する作業および展示発表 (1月) 準備 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する作業および展示発表 (1月) 準備 			
	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する作業および展示発表 (1月) 準備 			
90	<ul style="list-style-type: none"> 各種プロジェクトに関する作業および展示発表 (1月) 準備 各種プロジェクトの振り返り 			
履修の注意点 (履修登録の条件)		<ul style="list-style-type: none"> 連携する科目として2年次に科目「プロジェクト2」を履修すること 		
学修成果の 評価方法		<ul style="list-style-type: none"> プロジェクト等に関するレポートと展示ボード プレゼンテーション ・ 作品 授業への参加態度 		
備考		<ul style="list-style-type: none"> 科目「プロジェクト2」と連携している。 各種プロジェクト等は「秋のミニデ研展 (9月)」「デ研展 (1月)」等において発表(展示) する。 		

1年	科目名	プロダクトデザイン実習 基礎 (日用品のデザイン)	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		高橋 完稔 ・ 平井 里奈	曜日・時限	金 (毎週) / 1-2限
授業概要		実習を通して、プロダクトデザインの基礎となる考え方を身につける。具体的には、造形・色彩・機能といった構成要素の理解、データ収集・分析などのリサーチ方法、他者に伝わる企画提案の方法、素材の特性を踏まえた加工技術などを学ぶ。プロダクトデザインのプロセスにおいてデザイナーに求められる「知識」と「スキル」を総合的に修得することを目的とし、授業では日用品を題材に実践に取り組む。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・製図やスケッチなどを通して、自分のデザインを他者へ伝えられる。 ・造形・色彩・機能の関係を理解し、素材の特性を踏まえて適切にデザインすることができる。 ・日常生活の中から課題を発見し、デザインの視点から整理することができる。 ・調査・分析を根拠としてデザインすることができる。 		
時限回数	授業計画			
1	ガイダンス ガイダンス			
	ガイダンス ガイダンス			
	ガイダンス ガイダンス			
	ガイダンス ガイダンス			
	課題1-①：概要説明/ペルソナの理解/日用品の調査	課題2-①：動機の特定/調査と客観化		
	課題1-②：ポジショニングマップの作成/コンセプト設定/デザイン	課題2-②：要素分解/デザイン化(ラフデザイン 残り3点)		
	課題1-③：制作	課題2-③：三面図製図・正面・側面・上面・寸法整合・可動部があれば断面図		
	課題1-④：制作	課題2-④：コンセプト、ラフデザイン画をまとめる		
	課題1-⑤：制作/まとめ	課題2-⑤：コンセプト、ラフデザイン画をまとめる		
	課題2-①：動機の特定/調査と客観化	課題1-①：概要説明/ペルソナの理解/日用品の調査		
	課題2-②：要素分解/デザイン化(ラフデザイン 残り3点)	課題1-②：ポジショニングマップの作成/コンセプト設定/デザイン		
	課題2-③：三面図製図・正面・側面・上面・寸法整合・可動部があれば断面図	課題1-③：制作		
	課題2-④：コンセプト、ラフデザイン画をまとめる	課題1-④：制作		
	課題2-⑤：コンセプト、ラフデザイン画をまとめる	課題1-⑤：制作/まとめ		
90	課題1・2の共有会(3分発表)			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	実習課題/授業内のワーク			
備考	2班編成で授業を行う			

1年	科目名	ポートフォリオ制作1	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		高橋 完稔	曜日・時限	月 (毎週) / 1限
授業概要		企業分析を起点に市場理解を深め、自己作品を採用視点で再構築し、戦略的なポートフォリオを完成させる授業である。企業規模ごとの要求を整理し、既存作品の再編集と不足領域を補う強化制作を通して構成力と実践力を養う。最終的に、社会へ提示可能な資料として体系化し成果を統合する。		
到達目標		<p>【知識・技能】</p> <p>作品を批評的視点で再検証し、意図・構造・表現を論理的に再構成できる編集力を身につける。 成果物を体系的に統合し、戦略性と一貫性を備えた資料として完成させる構成力を高める。</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>不足する能力や表現領域を分析し、計画的な強化制作を通じて補完・発展させる実践力を育成する。 企業研究を通して社会構造と求められる専門性を理解し、自己の立ち位置を客観的に把握する力を養う。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>自己評価と外部評価を踏まえ、社会に提示可能な水準で成果を説明・発信できる姿勢。</p>		
時限回数	授業計画			
1	1 企業5社分析 (大手・中小・スタートアップ/事業内容・募集要項分析・必要スキル抽出)			
2	2 企業規模別比較・要求整理/自己作品一覧化			
3	3 ポートフォリオ構成原則理解 (順序設計・編集方針・マナー)			
4	4 代表作再構築① (作品選定・コンセプト再言語化・構造整理)			
5	5 代表作再構築② (図版整理・プロセス明確化・再編集)			
6	6 準代表作整理① (作品選別・情報圧縮)			
7	7 準代表作整理② (ビジュアル統一・レイアウト最適化)			
8	8 代表作・準代表作の講評			
9	9 ギャップ再確認・不足領域の明確化 強化作品企画立案 (テーマ決定・制作設計)			
10	10 強化作品企画立案 (テーマ決定・制作設計)			
11	11 強化制作①			
12	12 強化制作②			
13	13 強化作品統合・全体整合			
14	14 最終調整・提出形式整理			
15	15 最終確認・成果共有・振り返り			
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		<p>【知】 構成・編集力 実践的制作力</p> <p>【思】 市場理解力 分析・言語化力</p> <p>【体】 成果を説明発信できる</p>		
備考		特になし		