

# SYLLABUS



大阪市立デザイン教育研究所  
令和8(2026)年度 2年

## —目次—

## 1年 シラバス

## &lt;講義・演習科目&gt;

No.	科目名	頁
1	アジアデザイン計画	3
2	異文化理解 2	4
3	インタラクシオンデザイン演習	5
4	英語表現 2	6
5	キャリアデザイン 2	7
6	コンセプトワーク 2	8
7	デザイン教育探究	9
8	デザイン材料演習	10
9	デザインストラテジー 1	11
10	デザインストラテジー 2	12
11	デザインにおけるアート思考演習 1	13
12	デザインにおけるアート思考演習 2	14
13	特別講義 2	15
14	マルチメディア論	16
15	モダンデザイン論 2	17
16	リビングデザイン演習	18

## &lt;実習科目&gt;

No.	科目名	頁
1	WEB実習 応用	19
2	WEB実習 発展	20
3	課題研究 (ビジュアル)	21
4	課題研究 (プロダクト)	22
5	課題研究 (スペース)	23
6	切削加工とデジタル積層造形	24
7	テキスタイルデザイン実習	25
8	デジタルポートフォリオ	26
9	VMD2	27
10	ブレンダー実習	28
11	プロジェクト 2	29
12	ポートフォリオ制作	30
13	ライノセラス実習 応用	31
14	ライノセラス実習 発展	32

2年	科目名	アジアデザイン計画	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	前期
担当者		彭 筱琳	曜日・時限	木 (隔週) / 1-2限
授業概要		中国の文化と習慣を学び、異文化への理解を深める。基礎文法を理解し、語彙を増やし、基本的なコミュニケーションを取れるようにする。		
到達目標		中国語で自己紹介と自己PRを完成させる。		
時限回数	授業計画			
1	中国語の紹介・PINYIN			
2				
3	中国語簡体字入力方法について			
4				
5	中国語の挨拶			
6				
7	数字と学校名について			
8				
9	自己紹介1			
10				
11	自己紹介2			
12				
13	自己紹介発表			
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		出席率 60% 小テスト (1回)		
備考		特になし		

2年	科目名	異文化理解2	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	前期
担当者		佐久間 新	曜日・時限	木 (隔週) / 1-2限
授業概要		インドネシア語、インドネシアの文化、事情について理解を深めるとともに、異なる文化をもつ人々と積極的にコミュニケーションを図る。また、日本の事情や文化なども取り上げ、外国の事情や文化との相違点について考察する。具体的には次の内容を扱い、プロジェクト形式で進める。(1)日常生活(2)社会生活(3)風俗習慣(4)地理・歴史(5)伝統文化(6)科学技術(7)その他デザインに関すること ※インドネシア文化のより深い理解のため、外部講師とともに授業を行うことがある。		
到達目標		インドネシア語、インドネシアの伝統芸能を活用しながらオリジナルな表現を創作し、プレゼンテーションできるようにする。		
時限回数	授業計画			
1	異文化を理解すること 異文化の人と協働すること			
2	異文化を理解すること 異文化の人と協働すること			
3	ジャワの伝統文化について 工芸、料理			
4	ジャワの伝統文化について 工芸、料理			
5	インドネシアのポップカルチャーについて 映画、ポピュラー音楽、SNS			
6	インドネシアのポップカルチャーについて 映画、ポピュラー音楽、SNS			
7	ジャワの舞踊を学ぶ ※外部講師 伝統舞踊と創作舞踊			
8	ジャワの舞踊を学ぶ ※外部講師 伝統舞踊と創作舞踊			
9	ジャワのワヤンを学ぶ ※外部講師			
10	ジャワのワヤンを学ぶ ※外部講師			
11	オリジナルのワヤン制作1、2			
12	オリジナルのワヤン制作1、2			
13	オリジナルのワヤン制作3、プレゼンテーション			
14	オリジナルのワヤン制作3、プレゼンテーション			
15	ふりかえり			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業内でのレポート、グループワークへの関わり、グループワークのプレゼンテーションを評価する。			
備考	講義だけでなく、体を使った演習、グループワークなどを行う。			

2年	科目名	インタラクティブデザイン演習	単位数/授業形態	1 / 演習
			開講学期	夏期
担当者		成見 風哉 ・ 塩崎 浩之	曜日・時限	不定期 - / -
授業概要		<p>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の基礎を習得することを主眼としているが、複数のソフトウェアを活用しながら、インタラクティブデザインの基礎的事項を取り扱いたい。</p> <p>必要に応じて、Unity、Kinect for Windows、サウンドソフトAbleton等も紹介したい。</p>		
到達目標		アフターエフェクツの基礎的な操作ができる。		
時限回数	授業計画			
1	授業概要説明 アフターエフェクツの事例紹介			
2	アフターエフェクツ実習 モーショングラフィックスとは アフターエフェクツを用いたアニメーション作品制作 1			
3	アフターエフェクツを用いたアニメーション作品制作 1			
4				
5	アフターエフェクツを用いたアニメーション作品制作 2			
6				
7				
8	プレゼン			
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	平常点 (授業へ取り組む態度を含む) 40% 実習課題 60%			
備考	特になし			

2年	科目名	英語表現2	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	後期
担当者		西田 一喜	曜日・時限	金 (毎週) / 4限
授業概要		英語にによる読み書きは、グローバル化の進んだ現代において、デザイナーとして必要な能力の一つともいえる。本講義ではhot issueとなっている日本と海外のデザインを取り上げていく。地域別としても欧米・アジアに関するデザインに関する英文記事を取り上げ、英語独特の表現を学習していく。		
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.デザインにおけるhot issueが理解できる。[知識] 2.英語でのデザイン用語や表現に慣れる[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	授業のガイダンス/デザインに関するニュースより英語の基本表現を学ぶ。			
2	デザインに関するニュースより英語の基本表現を学ぶ。			
3	デザインに関するニュースより英語の基本表現を学ぶ。			
4	デザインに関するニュースより英語の基本表現を学ぶ。			
5	英語文献・資料の検索の仕方と実習			
6	英語文献・資料の検索の仕方と実習、自分が気になるテーマのテーマ決め			
7	mini-プロジェクト作業日			
8	mini-プロジェクト作業日			
9	mini-プロジェクト作業日			
10	mini-プロジェクト作業日			
11	プレゼンテーション			
12	プロダクトデザインにおける課題解決手法			
13	プロダクトデザインにおける課題解決手法			
14	プロダクトデザインにおける課題解決手法			
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	・講義内容の理解度 50% →事前課題の品質、参考資料の適切性、文章力などを総合して評価する。 ・レポート(作品)・プレゼンテーション 50%			
備考	・履修にあたって、英語表現1と2を履修しているもしくはそれと同等の実力を持っていること。 ・授業中、著しく他の受講生に迷惑となる行為を確認した場合には、担当者の判断で減点や欠席の措置を講じる場合がある。 ・上記は標準的な授業計画を示したものです。実際には、受け入れ企業との間で調整を行ったうえで決定しますので、実施前に改めて個別に説明します。			

2年	科目名	キャリアデザイン2	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	前後期
担当者		2年担当教員	曜日・時限	- (隔週) / -
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイナーに必要とされる資質・能力を高めるために、各科目等において横断的にデザインに関わる専門分野を広く学ぶ。</li> <li>・自ら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探究するとともに、ビジネスパーソンに必要とされる一般教養を学ぶ。</li> </ul>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・各科目等において習得した専門知識と技術を活かし、あらゆる状況において課題を見出し、デザインの役割を遂行するためにデザイン力によって解決策を講じる事ができる。</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1	概要説明			
2	「自らがデザイン製品やそれに類する「モノ」「コト」をつくりだし、未来を切り拓く人材を育成する。」			
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16	ふりかえり			
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"> <li>・レポート(報告書等)</li> <li>・授業への参加態度等</li> </ul>			
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教材および校外学習に関わる費用は自己負担。(交通費等)</li> <li>・1年との合同授業を行うことがある。</li> </ul>			

2年	科目名	コンセプトワーク2		
		単位数/授業形態	4 / 演習	
担当者		坂本 雄吾	開講学期	前期
		曜日・時限	水 (毎週)	/ 3-4限
授業概要	コンセプトワーク1を踏まえて、より広範囲に視野を広げ、現在の社会におけるデザインの課題や問題点を理解する。グラフィック分野では、ひとつのイメージを様々なメディアで展開する力 (C.I.、V.I.、ブランドイメージ)、それを提示する力 (イメージマップ制作) を習得する。プレゼンテーションスキル、ビジネスマナー、クライアントとの取材・打合せスキル、企画書の作り方、マーケティング基礎知識を学び、ビジネスパーソンとして、より自立した活動ができるようになる思考フレームづくりを目指す。			
到達目標	学生が、①より合理的なコンセプトの策定、②クライアントとの交渉・プレゼン、③クオリティの高い制作、が出来る力を身につける。就職活動やその後の社会で即戦力となる、ビジネスマナー、コミュニケーションスキル、マーケティング基礎知識を習得する。グラフィック面では、ブランドイメージを展開するノウハウを習得する。それにより、社会へ出る自信、向上意欲、哲学など、自己実現への基盤を作る。			
時限回数	授業計画			
1	バクリとオリジナル			
2	ミッション課題オリエンテーション / ブックカバーショートスピーチオリエンテーション			
3	ブックカバーショートスピーチ			
4	広告制作の流れと広告業界の関係図			
5	C.Iとロゴとブランドイメージ			
6	ビジネスコミュニケーション① 敬語の基本 / 展覧会課題オリエンテーション			
7	取材と打ち合わせの仕方			
8	ビジネスコミュニケーション② 第一印象と会話のマナー			
9	プレゼンテーションの仕方①			
10	ビジネスコミュニケーション③ ポリコレと表現のタブー			
11	ストレス耐性 / プレゼンのロールプレイング			
12	デザイン失敗①			
13	イメージマップとフォトディレクション			
14	プレゼンテーションの仕方② (原稿の書き方/スライドプレゼン)			
15	企画書の作り方			
16	展覧会ポスターカンパ制作			
17	ブレインストーミングとKJ法			
18	展覧会ポスターカンパ制作			
19	マーケティング基礎			
20	展覧会ポスターカンパ制作			
21	コンセプトワーク			
22	展覧会ポスターカンパ制作			
23	展覧会ポスターカンパ制作			
24	展覧会ポスターカンパ2種パネル貼り			
25	展覧会A4フライヤー制作			
26	展覧会A4フライヤー制作/ミッションレポート提出			
27	展覧会チケット制作			
28	展覧会& ミッション課題のポートフォリオページ制作			
29	デザイン失敗②			
30	クイックレビュー (デザインとは) /Q&A大会			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業態度 (出席・遅刻率+授業内態度・居眠り等+積極的向上性) 70% 実習課題 (宿題完遂+各種課題内容+締切達成率) 30% ミッション課題と展覧会ポスターの2大課題を必須提出物とする。			
備考	1年で科目「コンセプトワーク1」を履修した者が望ましい			

2年	科目名	デザイン教育探究	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	後期
担当者		坂根 修	曜日・時限	月 (毎週) / 3限
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>日本におけるデザイン教育の変遷に触れ、教育に関する専門知識を学ぶ。</li> <li>デザイン教育における造形表現の役割について調査研究を行うとともに、その効果を検証する。</li> </ul>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>これからのデザイン教育のあり方を探る中で、人間の発達段階に応じた造形表現活動の課題を感じ取り、自らのデザイン力で解決方法を考えることができるようになる。【思考力・判断力・表現力】</li> <li>日本におけるデザイン教育の役割等を理解することによって、今後のあり方について主体的に取り組むことができる。【知識・技能】【主体的に学ぶ力】</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1	概要説明(目的・授業計画等)、科目「デザイン教育探究」について			
2	講義：日本のデザイン教育における現状と課題 演習：デザイン教育に関する研究			
3	演習：デザイン教育に関する研究			
4	演習：デザイン教育に関する研究			
5	演習：デザイン教育に関する研究			
6	演習：デザイン教育に関する研究			
7	演習：デザイン教育に関する研究			
8	発表：中間発表・講評			
9	講義：デザイン教育における造形表現			
10	演習：デザイン教育における造形表現の研究			
11	演習：デザイン教育における造形表現の研究			
12	演習：デザイン教育における造形表現の研究			
13	演習：デザイン教育における造形表現の研究			
14	演習：デザイン教育における造形表現の研究			
15	振り返り：「デザイン教育探究」の総括(発表等)			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>講義演習課題(小論文・成果物等)</li> <li>プレゼンテーション</li> <li>授業への参加態度</li> </ul>			
備考	特になし			

2年	科目名	デザイン材料演習	単位数/授業形態	4 / 演習
			開講学期	前期
担当者		安岡 裕介	曜日・時限	水 (毎週) / 3-4限
授業概要		プロダクトデザインにおける材料・加工方法の選択肢の幅を広げることを目的とし、樹脂・木材・金属などに対する様々な知識と加工を体験する。あわせて加工を意識した3Dモデリングの技術の習得を目指す。		
到達目標		3Dモデリング能力の向上。プロダクトに用いられる材料知識の獲得。プロダクトデザインプロセスの把握。試作品制作能力の向上。		
時限回数	授業計画			
1	デザイン材料演習概要 プロダクトに用いる材料知識			
2	デザイン材料演習概要 プロダクトに用いる材料知識			
3	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)			
4	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)			
5	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)			
6	樹脂加工 3Dプリント (一色印刷)			
7	樹脂加工 3Dプリント (多色印刷)			
8	樹脂加工 3Dプリント (多色印刷)			
9	木材加工 レーザーカッター			
10	木材加工 レーザーカッター			
11	木材加工 レーザーカッター			
12	木材加工 レーザーカッター			
13	木材加工 CNC切削			
14	木材加工 CNC切削			
15	木材加工 CNC切削			
16	木材加工 CNC切削			
17	金属加工 レーザーカッター			
18	金属加工 レーザーカッター			
19	アクリル加工 レーザーカッター			
20	アクリル加工 レーザーカッター			
21	金属加工 レーザーカッター			
22	金属加工 レーザーカッター			
23	加工技術を生かしたプロダクト検討			
24	加工技術を生かしたプロダクト検討			
25	プロダクト自由加工			
26	プロダクト自由加工			
27	プロダクト自由加工			
28	プロダクト自由加工			
29	プロダクト発表 総括			
30	プロダクト発表 総括			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	習得した加工技術にてプロダクトデザインを行い、試作品完成・検証を最終目標とし、進捗段階に応じて評価する。			
備考	実際の加工を行います。Illustrator FUSION のダウンロードをしておいてください。			

2年	科目名	デザインストラテジー 1	単位数/授業形態	4 / 演習
			開講学期	前期
担当者		松宮 宏	曜日・時限	月 (毎週) / 3-4限
授業概要		社会課題の解決策を立案しデザインによって具現化する。 研究テーマ1: スキマモリプロジェクト2025/26の推進 研究テーマ2: ヘルプマークプロジェクトにおけるデザイン推進 研究テーマ3: 献血活動の社会認知向上におけるデザイン推進  1.プロジェクト主旨の理解 2.既定デザイン作業の理解と新戦術の想定 3.コンセプトワーク 4.表現とコミュニケーション戦術立案(グラフィックデザイン、立体デザイン、動画、SNS、サービスデザイン、ストーリー化など) 5.実施(各種グラフィックデザイン、空間デザイン、SNS運営、ワークショップ企画と実施、プロダクトデザイン、物語の絵本化、演劇作品化など)		
到達目標		企業が持つ課題、それを取り巻く社会が抱える課題を見つめ、根幹に気づき、解決につながる表現ができる。さらには表現の効果を数値検証する方法を知る。		
時限回数	授業計画			
1	デザインストラテジー概論、マーケティング概論講座、プロジェクトにおける戦術性の理解			
2	デザインストラテジー概論、マーケティング概論講座、プロジェクトにおける戦術性の理解			
3	プロジェクトスケジュール、担当するデザイン分野の確定			
4	プロジェクトスケジュール、担当するデザイン分野の確定			
5	大阪公立大学と打ち合わせ、効果検証方法の学習			
6	大阪公立大学と打ち合わせ、効果検証方法の学習			
7	クライアントと本年度方針打ち合わせ			
8	クライアントと本年度方針打ち合わせ			
9	企画書・デザイン方針作成			
10	企画書・デザイン方針作成			
11	企画書・デザイン方針作成			
12	企画書・デザイン方針作成			
13	前期実施アイデアプレゼンテーション(鉄道各社来校)			
14	前期実施アイデアプレゼンテーション(鉄道各社来校)			
15	デザイン作業			
16	デザイン作業			
17	デザイン作業			
18	デザイン作業			
19	デザイン作業			
20	デザイン作業			
21	デザイン作業			
22	デザイン作業			
23	デザイン作業			
24	デザイン作業			
25	デザイン作業			
26	デザイン作業			
27	デザイン作業			
28	デザイン作業			
29	前期成果検証と後期計画策定			
30	前期成果検証と後期計画策定			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	戦略理解から導き出した課題を、デザインによって解決する。企画と表現の質を総合評価する。			
備考	1.スキマモリプロジェクト2021~25成果と本年度のクライアント要望を理解する。(鉄道会社からのインプットあり) 2.数値解析と評価について学習する(大阪公立大学文学研究科社会心理学橋本ゼミ) *大阪公立大学との共同プロジェクトとして、橋本ゼミの学生ともチームを組む *プレゼンテーションと報告会を実施する。日時はクライアントと協議の上で決定していく。月次の進捗連絡会あり。 *各研究テーマともクライアント別にスケジュールが設定されるため、どの時期にどのデザイン作業をするか、PM(プロジェクトマネージャ)担当学生がデザイナーをアサインし、納期と予算を守りながら進行させる。			

2年	科目名	デザインストラテジー 2	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	後期
担当者		松宮 宏	曜日・時限	月 (毎週) / 4限
授業概要		<p>社会課題の解決策を立案しデザインによって具現化する。          研究テーマ1：スキマモリプロジェクト2025/26の推進          研究テーマ2：ヘルプマークプロジェクトにおけるデザイン推進          研究テーマ3：献血活動の社会認知向上におけるデザイン推進</p> <p>1.プロジェクト主旨の理解          2.既定デザイン作業の理解と新戦術の想定          3.コンセプトワーク          4.表現とコミュニケーション戦術立案（グラフィックデザイン、立体デザイン、動画、SNS、サービスデザイン、ストーリー化など）          5.実施（各種グラフィックデザイン、空間デザイン、SNS運営、ワークショップ企画と実施、プロダクトデザイン、物語の絵本化、演劇作品化など）</p>		
到達目標		<p>企業が持つ課題、それを取り巻く社会が抱える課題を見つめ、根幹に気づき、解決につながる表現ができる。さらには表現の効果を数値検証する方法を知る。</p>		
時限回数	授業計画			
1	後期実施メニュープレゼンテーション			
2	デザイン作業			
3	デザイン作業			
4	デザイン作業			
5	デザイン作業			
6	デザイン作業			
7	デザイン作業			
8	デザイン作業			
9	デザイン作業			
10	デザイン作業			
11	デザイン作業			
12	デザイン作業			
13	デザイン作業			
14	成果報告会			
15	まとめ			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	戦略理解から導き出した課題を、デザインによって解決する。企画と表現の質を総合評価する。			
備考	<p>1.スキマモリプロジェクト2021～25成果と本年度のクライアント要望を理解する。（鉄道会社からのインプットあり）          2.数値解析と評価について学習する（大阪公立大学文学研究科社会心理学橋本ゼミ）          *大阪公立大学との共同プロジェクトとして、橋本ゼミの学生ともチームを組む          *プレゼンテーションと報告会を実施する。日時はクライアントと協議の上で決定していく。月次の進捗連絡会あり。          *各研究テーマともクライアント別にスケジュールが設定されるため、どの時期にどのデザイン作業をするか、PM（プロジェクトマネージャ）担当学生がデザイナーをアサインし、納期と予算を守りながら進行させる。</p>			

2年	科目名	デザインにおけるアート思考演習 1	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	前期
担当者		中谷 圭	曜日・時限	水 (毎週) / 1限
授業概要		デザインにおいて重視される発想や感性、創造性を美術史から学ぶ。 表現における時事問題や美術作品を題材に、美術史的考察や、対話型鑑賞を行う。それらの分析を踏まえて、作家が作品を生み出す過程で用いる認知的活動を理解する。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・美術鑑賞の方法を理解する。特に、対話型鑑賞では他者とのコミュニケーションや、視覚情報の言語化をねらいとする。</li> <li>・作家が作品を生み出す過程で用いる認知的活動を理解する。</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1	授業説明 美術における文脈について考える			
2	NFTアート・モノの価値			
3	作家の人格と作品の評価			
4	作家の人格と作品の評価			
5	表現の自由について (作品の撤去・改変)			
6	表現の自由について (作品の撤去・改変)			
7	ナン・ゴールディンと美術業界の巨大資本について			
8	ナン・ゴールディンと美術業界の巨大資本について			
9	ソフィ・カルの制作アプローチについて			
10	ソフィ・カルの制作アプローチについて			
11	ソフィ・カルの制作アプローチについて			
12	表現の自由について (表現の不自由展・その後)			
13	表現の自由について (表現の不自由展・その後)			
14	表現の自由について (表現の不自由展・その後)			
15	振り返り			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	出席 (授業へ取り組み態度を含む) 課題			
備考	授業計画は受講人数や授業の進捗によって変更する。			

2年	科目名	デザインにおけるアート思考演習2	単位数/授業形態	2 / 演習
			開講学期	後期
担当者		中谷 圭・石坂 瑛未	曜日・時限	火 (毎週) / 3限
授業概要		デザインにおいて重視される発想や感性、創造性を美術史から学ぶ。 表現における時事問題や美術作品を題材に、美術史的考察や、対話型鑑賞を行う。それらの分析を踏まえて、作家が作品を生み出す過程で用いる認知的活動を理解し、デザイン分野で活用する方法を模索する。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・美術鑑賞の方法を理解する。特に、対話型鑑賞では他者とのコミュニケーションや、視覚情報の言語化をねらいとする。</li> <li>・美術作品の美術史的考察や、対話型鑑賞を通して、批評的な視点を養う。</li> <li>・作家が作品を生み出す過程で用いる認知的活動を理解し、学生個人がデザイン分野での独自の活用を図る。</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1	授業説明			
2	美術・デザイン分野における分類について 表現の自由（「宮本から君へ」助成金不交付）			
3	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
4	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
5	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
6	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
7	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
8	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
9	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
10	ナラティブ・プラクティス 自身の語り口で表現への姿勢を伝える方法			
11	ナラティブ・プラクティス			
12	講評 制作物のピアレビュー			
13	作品がみれる場所について			
14	作品がみれる場所について			
15	振り返り			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	出席（授業へ取り組み態度を含む） 課題			
備考	授業計画は受講人数や授業の進捗によって変更する。			

2年	科目名	特別講義2	単位数/授業形態	1 / 講義
			開講学期	前後期
担当者		外部講師 ・ 本校教員	曜日・時限	- - / -
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"> <li>・幅広いテーマの授業を通して多角的な視点を養う。</li> <li>・目的意識をもって主体的にデザイン活動ができる。</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1	ポートフォリオ			
2	ソーシャルデザイン			
3	地域コミュニティで活動するとは？			
4	イベントに100回行くとどうなる？（エンジニアの視点から）			
5	まちづくり			
6	空間について			
7	サマーセミナー			
8	サマーセミナー			
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
履修の注意点 (履修登録の条件)	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。			

2年	科目名	マルチメディア論	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者	奥田 充一	曜日・時限	金 (毎週) / 4限	
授業概要	<p>IT時代を超え、社会が新たな局面を迎えるなかで、デザインの概念もまた大きく変化している。本授業では、メディア/マルチメディア/IT社会の仕組みを理解することを通して、「デザインする」とは何を意味するのかを考察する。</p> <p>人類は、言葉というメディアの発明を起点として、文字、印刷、映像、デジタルメディアへと表現手段を拡張してきた。こうしたメディアの革新は、単なる技術の進歩にとどまらず、社会構造や人間の認知のあり方そのものを変革してきた。本授業では、言語メディアから現代のマルチメディア（マルチモーダル）社会に至る歴史をたどり、メディアと社会変容の関係を概観する。</p> <p>そのうえで、デザインが産業デザインの時代から情報デザインの時代へ、さらにユーザー体験を重視するUXデザインへと変化してきた背景と、その基本的な考え方を学ぶ。また、メタメディアの概念や、AI、ブロックチェーンといった新たな技術が、今後の社会やデザインのあり方にどのような影響を与えるのかについても考察する。</p> <p>さらに、人が情報をどのように知覚し、理解し、意味づけるのかというプロセスを、認知科学の視点から捉えることで、社会とメディアの関係性を理論的に理解する。これらを通じて、User Experience Designを単なる手法としてではなく、人と情報の関係を再構成するための新しいデザイン概念として理解を深めることを目的とする。</p>			
到達目標	本授業を通じて、学生はメディアの進化と人間の認知、そしてデザインとの関係を統合的に理解し、現代社会におけるデザインの役割を自らの言葉で説明できるようになることを目指す。			
時限回数	授業計画			
1	ガイダンス 自己紹介			
2	なぜ今「マルチメディア論」を学ぶのか...①IT時代デザイン概念の変容②メディアとは③本授業の全体構成の概要と到達目標			
3	メディアと何か/マルチメディアとは/メタメディアと言う考え			
4	①media=伝達手段ではない ②媒介 (medium) という考え方③社会・認知・文化との関係			
5	情報社会の仕組みの確認			
6	①インターネットの概念と仕組み:パケット通信 ②新しい社会にインパクトを与える技術... NFT 価値の情報メディア 人工知能			
7	言葉というメディアの大発明と認知革命			
8	①音声言語の誕生 ②抽象化・共有・記憶 ③社会構造変化へ言語メディア発明の影響			
9	認知革命後の社会の変化-古代から前近代まで			
10	①文字・記録が生んだ文明 ②印刷・複製メディアと知の共有 ③視覚・聴覚メディアの時代			
11	近代の産業革命後の社会-機械産業から情報産業 サイバネティクス			
12	①映像の世紀 ②視覚聴覚絵のアプローチ ③情動とマスメディア			
13	デジタルメディアとIT社会-バルアルト研究所・Apple・Microsoft・Google・Android・NFT・AI			
14	①バルアルト研究所、アランケイ、アップルコンピュータ&Microsoft Windows ②GUIとユーザーインターフェイス			
15	デジタルメディアとIT社会の本質-情報操作が可能になった社会			
16	①デジタル化の本質 ②インターネットの性質 ③ネットワークsvの本質			
17	デザインの変化1 産業デザインから情報のデザインへ			
18	①デザインは本来情報をデザインすること ②情報と情報システムのデザイン ③見えないもののデザイン			
19	デザインの変化2 User Interface DesignとUser Experience Design			
20	人が情報を認知し理解するプロセス (8つの感性とマルチモーダル)			
21	人が情報を認知し理解するプロセス (内環境情報と外環境情報と情動)			
22	人が情報を認知し意味を理解する仕組み=価値が生まれる瞬間			
23	有名なデザインを事例として価値がどの様に生まれるかを知る1			
24	人が情報を認知し理解するプロセス (価値が生まれる瞬間)			
25	有名なデザインを事例として価値がどの様に生まれるかを知る2			
26	マルチモーダル思考とこれからのデザインのあり方			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	①授業参加点 (出席、授業中の発言、質問など) を重視して評価50% ②授業中に出される課題提出25% ③期末に行うレポート提出25%			
備考	デザインという職業や未来に迷いのある人はぜひ受けてください			

2年	科目名	モダンデザイン論 2	単位数/授業形態	2 / 講義
			開講学期	後期
担当者		豊泉 俊大	曜日・時限	水 (毎週) / 1限
授業概要		モダニズム以降、「有用性」に還元されがちであった、デザインを構成する最重要概念たる「機能」に、有用性とはことなる「有意性」が存在することを確認しつつ、様式（装飾）/機能、あるいは、商業/機能の二項対立を超えて、デザインについて考える視座を獲得すること、それが本授業の目的である。前半は講義で構成されるが、後半は発表、および、それについて互いに質疑応答をもらう授業から構成される。なお、本授業はGoogle Classroomを使用する。		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・「機能」がなぜデザインに欠かせないかを説明できる。</li> <li>・「機能」に含まれる「有用性」および「有意性」について、それぞれがなにを意味するかを説明できる。</li> <li>・デザインと社会ないし文化との深い結びつきを、「有意性」に関係づけて把握できる。</li> </ul>		
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	デザインにおける「機能」(1)			
3	デザインにおける「機能」(2)			
4	デザインにおける「機能」(3)			
5	デザインにおける「機能」(4)			
6	中間発表			
7	記号論基礎(1)			
8	記号論基礎(2)			
9	記号論基礎(3)			
10	記号論基礎(4)			
11	批判(1)			
12	批判(2)			
13	批判(3)			
14	批判(4)			
15	批判(5)			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業参加 30% リアクションペーパー 30% 報告発表 40%			
備考	特になし			

2年	科目名	リビングデザイン演習	単位数/授業形態	4 / 演習
			開講学期	後期
担当者		宮本 昌彦	曜日・時限	月 (毎週) / 1-2限
授業概要		<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>		
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>		
時限回数	授業計画			
1	週末の別荘生活をライフスタイルに取り込むデザイナーの都市生活像			
2				
3	課題理解			
4				
5	現地調査			
6				
7	ネット調査			
8				
9	アイデアだし			
10				
11	計画 1			
12				
13	計画 2			
14				
15	設計 1			
16				
17	設計 2			
18				
19	設計 3			
20				
21	ビジュアル 1			
22				
23	ビジュアル 2			
24				
25	ビジュアル 3			
26				
27	ビジュアル 4			
28				
29	ビジュアル 5			
30	プレゼンテーション・採点会			
履修の注意点 (履修登録の条件)		特になし		
学修成果の 評価方法		評価は設計を80%、出席率を20%とする。		
備考		空間系のビジュアルデザイン力をつけたい人向け		

2年	科目名	WEB実習 応用	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		山本 浩司	曜日・時限	金 (毎週) / 1-2限
授業概要		1年次にWeb制作の基本、HTML、CSSの基本について学び、グループでサイトをつくるところまでは進みましたが、それらのレベルをより掘り下げ、専用ソフト(Dreamweaver)を使用したサイト制作を学びます。WEB制作は、将来WEBデザイナーを目指す学生はもちろん、今やデザイナーの最低限の知識として身に付けておくべきスキルです。		
到達目標		個人でサイトを作ることができるレベルにまで引き上げる。HTML、CSSのしくみを理解している。JavaScriptの埋め込みが可能。		
時限回数	授業計画			
1	Dreamweaverの使用方法・WEB実習(基礎)の復習01			
2	WEB実習(基礎)の復習02			
3	Dreamweaverを使ったコーディング01・構造(HTML)			
4	Dreamweaverを使ったコーディング02・構造(HTML)			
5	Dreamweaverを使ったコーディング03・CSS			
6	Dreamweaverを使ったコーディング04・CSS			
7	Dreamweaverを使ったコーディング05・CSS			
8	Dreamweaverを使ったコーディング06・CSS			
9	Dreamweaverを使ったコーディング07・レスポンシブデザイン			
10	Dreamweaverを使ったコーディング08・レスポンシブデザイン			
11	中間課題制作			
12	中間課題制作			
13	Illustratorを使ったWebデザイン01			
14	Illustratorを使ったWebデザイン02			
15	Illustratorを使ったWebデザイン03			
16	Illustratorを使ったWebデザイン04			
17	JavaScriptを使った表現01			
18	JavaScriptを使った表現02			
19	JavaScriptを使った表現03			
20	JavaScriptを使った表現04			
21	課題制作01(スケジュール+企画)			
22	課題制作02(スケジュール+企画)			
23	課題制作03(デザイン)			
24	課題制作04(デザイン)			
25	課題制作05(コーディング)			
26	課題制作06(コーディング)			
27	課題制作07(コーディング)			
28	課題制作08(コーディング)			
29	課題制作09(コーディング)			
30	課題講評会			
履修の注意点 (履修登録の条件)	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	WEB方面への進路を希望する学生は必ず履修すること。			

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

2年	科目名	課題研究（ビジュアル）	単位数／授業形態	4 / 実習
			開講学期	前後期
担当者		中谷 圭	曜日・時限	- (毎週) / -
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジュアルデザインに関する卒業研究と位置付け、各自が設定したテーマについて研究を行う。</li> <li>・専門分野における課題を見出し解決に向け、主体的かつ計画的に実験的研究および理論的研究・設計、試作等に取り組む。</li> <li>・課題研究への取組を発表する。</li> </ul>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・自ら課題を設定し問題解決に向け、計画的に調査・研究・設計を進め論ずることができる。（知識）</li> <li>・問題解決（研究テーマ）に向け主体的に考え実践できる。（態度）</li> <li>・問題解決（研究テーマ）のための技能を習得する。（技能）</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1,2	授業概要の説明			
3,4	調査・研究			
5,6	研究テーマの概要提出			
7,8	研究テーマのヒアリング・ブラッシュアップ			
9,10	調査・研究・設計			
11,12	調査・研究・設計			
13,14	調査・研究			
15,16	調査・研究			
17,18	中間発表			
19,20	制作			
21,22	制作			
23,24	制作・展示準備			
25,26	制作・展示準備			
27,28	中間発表			
29,30	各研究テーマレポート提出			
31,32	今後の授業計画の確認			
33,34	研究の課題整理			
35,36	研究の課題整理・今後の計画提出			
37,38	研究内容及び研究計画のヒアリング・ブラッシュアップ			
39,40	研究・設計			
41,42	研究・設計			
43,44	制作			
45,46	制作			
47,48	中間発表			
49,50	制作			
51,52	制作			
53,54	制作・展示準備			
55,56	制作・展示準備			
57,58	公開プレゼンテーション準備			
59,60	課題提出			
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"> <li>・課題研究に関するレポートと展示ボード</li> <li>・プレゼンテーション ・作品（試作）</li> <li>・授業への参加態度</li> </ul>			
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・研究成果の発表として中間・最終プレゼンテーションを行う。</li> </ul>			

2年	科目名	課題研究 (プロダクト)	単位数/授業形態	4 / 実習
			開講学期	前後期
担当者		坂根 修	曜日・時限	- (毎週) / -
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロダクトデザインに関する卒業研究と位置付け、特定のテーマについて研究を行う。</li> <li>・専門分野における課題を見出し解決に向け、主体的かつ計画的に実験的研究および理論的研究・設計、試作等に取り組む。</li> <li>・自らの研究を計画的に準備を行い発表する。</li> </ul>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・自ら課題を設定し問題解決に向け、計画的に調査・研究・設計を進め論ずることができる。(知識)</li> <li>・問題解決 (研究テーマ) に向け主体的に考え実践できる。(態度)</li> <li>・問題解決 (研究テーマ) のための技能を習得する。(技能)</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1,2	授業概要の説明・授業計画			
3,4	調査・研究			
5,6	調査・研究/研究テーマの概要提出			
7,8	調査・研究/ヒリング・ブラッシュアップ			
9,10	調査・研究・設計/ヒリング・ブラッシュアップ			
11,12	調査・研究・設計/ヒリング・ブラッシュアップ			
13,14	研究・設計			
15,16	研究・設計			
17,18	進捗報告 (発表)			
19,20	研究・設計・制作			
21,22	研究・設計・制作			
23,24	制作・展示準備			
25,26	制作・展示準備			
27,28	中間発表			
29,30	中間発表/各研究テーマレポート提出			
31,32	授業概要の説明・授業計画			
33,34	研究の課題整理および計画提出			
35,36	研究内容および研究計画のヒリング/ブラッシュアップ			
37,38	研究・制作			
39,40	研究・制作			
41,42	研究・制作			
43,44	研究・制作			
45,46	進捗報告 (発表)			
47,48	研究・制作			
49,50	研究・制作			
51,52	制作/展示・発表準備			
53,54	制作/展示・発表準備			
55,56	展示・発表準備 (公開プレゼンリハーサル)			
57,58	最終発表			
59,60	最終発表/研究テーマに関するレポートおよび展示ボード提出			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題研究に関するレポート</li> <li>・作品 (試作)</li> <li>・プレゼンテーションと展示ボード</li> </ul>			
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・研究発表として展示およびプレゼンテーションを行う。(9月・1月・2月開催)</li> </ul>			

2年	科目名	課題研究（スペース）	単位数／授業形態	4 / 実習
			開講学期	前後期
担当者	塩崎 浩之	曜日・時限	- (毎週) / -	
授業概要	各自が設定した卒業研究テーマについて探求を深める。研究テーマとしては、スペース（空間・環境）デザイン、ソーシャルデザイン等の領域を想定している。研究は調査、分析、仮説、プロトタイプ、検証を有機的に組み合わせながら、主体的に進めていく。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 研究テーマの目標達成（問題解決）に向けて、自らの考えを論ずることができる。</li> <li>2. 研究テーマの目標達成（問題解決）のための技能を身につけ、主体的に実践できる。</li> <li>3. 研究内容を報告書にまとめ、他者にプレゼンテーションすることができる。</li> </ol>			
時限回数	授業計画			
1,2	授業概要・授業計画の説明とスペースデザイン領域受講のための面談			
3,4	スペースデザイン領域受講のための面談、領域登録締切			
5,6	研究主題と研究計画作成と副査決定のための面談			
7,8	研究主題と研究計画作成と副査決定のための面談			
9,10	研究主題と研究計画作成と副査決定のための面談、研究主題と副査の登録締切			
11,12	各自の調査分析と個別中間チェック（1）			
13,14	各自の調査分析と個別中間チェック（2）			
15,16	各自の調査分析と個別中間チェック（3）			
17,18	各自の調査分析と個別中間チェック（4）			
19,20	各自の調査分析と個別中間チェック（5）			
21,22	各自の発表資料づくり（1）、（仮称）秋のミニデ研展展示物づくり			
23,24	各自の発表資料づくり（2）、（仮称）秋のミニデ研展展示物づくり			
25,26	各自の発表資料づくり（3）、（仮称）秋のミニデ研展展示物づくり			
27,28	中間発表（9/9）			
29,30	中間発表（9/10）			
31,32	研究主題と研究計画作成と副査決定のための面談			
33,34	研究主題と研究計画作成と副査決定のための面談、研究主題と副査の登録締切			
35,36	各自の調査分析と個別中間チェック（1）			
37,38	各自の調査分析と個別中間チェック（2）			
39,40	各自の調査分析と個別中間チェック（3）			
41,42	各自の調査分析と個別中間チェック（4）			
43,44	各自の調査分析と個別中間チェック（5）			
45,46	各自の発表資料づくり（1）、冬のデ研展展示物づくり			
47,48	各自の発表資料づくり（2）、冬のデ研展展示物づくり			
49,50	各自の発表資料づくり（3）、冬のデ研展展示物づくり			
51,52	各自の発表資料づくり（4）、冬のデ研展展示物づくり			
53,54	各自の発表資料づくり（5）、冬のデ研展展示物づくり			
55,56	各自の発表資料づくり（6）、冬のデ研展展示物づくり			
57,58	最終発表（2/9）			
59,60	最終発表（2/10）			
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"> <li>・課題研究に関するレポートと展示ボード</li> <li>・プレゼンテーション ・作品（試作）</li> <li>・授業への参加態度</li> </ul>			
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・9月に研究過程の中間プレゼンテーションを行う。</li> <li>・科目の性質上、イベントに参加したりするために休日、夏期に探究活動をしなければならないこともある。</li> </ul>			

1年	科目名	切削加工とデジタル積層造形	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	後期
担当者	安岡 裕介	曜日・時限	水 (毎週) / 3-4限	
授業概要	プロダクトデザインの世界で活用の場を広げている積層式3Dプリンターと光造形式3Dプリンターによる3Dプリントの発展的な活用法と、より精細な造形が可能となるCNC切削機の使用法の習得と3Dモデルの切削用データ作成法の習得を目指し、製造プロセスを意識したプロダクトデザインの感覚を身につける。			
到達目標	試作品の切削・3Dプリントのプロセスの理解。自分自身で試作品を0から完成させる事ができるようにする。			
時限回数	授業計画			
1	3Dプリンター活用 (プリント用データ作成)			
2	3Dプリンター活用 (プリント用データ作成)			
3	3Dプリンター活用 (プリント用データ作成)			
4	3Dプリンター活用 (プリント用データ作成)			
5	3Dプリンター活用 (複数パーツ)			
6	3Dプリンター活用 (複数パーツ)			
7	3Dプリンター活用 (複数パーツ)			
8	3Dプリンター活用 (複数パーツ)			
9	CNC切削機活用 (切削データ作成)			
10	CNC切削機活用 (切削データ作成)			
11	CNC切削機活用 (切削データ作成)			
12	CNC切削機活用 (切削データ作成)			
13	CNC切削機活用 (切削データ作成)			
14	CNC切削機活用 (切削データ作成)			
15	3Dプリンター活用 (光造形プリンター)			
16	3Dプリンター活用 (光造形プリンター)			
17	3Dプリンター活用 (光造形プリンター)			
18	3Dプリンター活用 (光造形プリンター)			
19	3Dプリンター活用 (光造形プリンター)			
20	3Dプリンター活用 (光造形プリンター)			
21	加工技術を生かしたプロダクト検討			
22	加工技術を生かしたプロダクト検討			
23	プロダクト自由加工			
24	プロダクト自由加工			
25	プロダクト自由加工			
26	プロダクト自由加工			
27	プロダクト自由加工			
28	プロダクト自由加工			
29	プロダクト発表 総括			
30	プロダクト発表 総括			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	習得した加工技術にてプロダクトデザインを行い、試作品完成・検証を最終目標とし、進捗段階に応じて評価する。			
備考	実際の加工を行います。Illustrator FUSION のダウンロードをしておいてください。前期「デザイン材料演習」と合わせて履修をおすすめします。			

2年	科目名	テキスタイルデザイン実習	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		平野 陽子 ・ 石坂 瑛末	曜日・時限	月 (毎週) / 1-2限
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、リピート、配色を考えて、用途にあった布地にプリントして製品を試作します。テキスタイルデザインの基本を学び、プリント柄のおもしろさを体験し、他のデザインへの応用にも発展させることを目的とする。 テーマを決め、設定したイベントを踏まえた、売れる柄作りを学ぶ機会になればと考える。</p>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキスタイルデザインに関する専門的な知識を、ほかのデザイン分野に応用発展できる。</li> <li>・フォトタッチ等を活用してテキスタイルとして仕上げるができる。</li> <li>・ハンドメイド市場および著作権問題等について把握できる。</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1	概要説明 外部のコンテスト・イベント等への出品説明			
2	応募作品制作			
3	応募作品制作			
4	応募作品制作/提出			
5	テキスタイルデザイン基礎			
6	Illustrator・Photoshopによるパターン制作			
7	テーマ選定・打ち合わせ			
8	パターン制作・制作練習			
9	イベント、作品制作打ち合わせ			
10	パターン制作・制作練習			
11	イベント、作品制作打ち合わせ			
12	パターン制作・制作練習			
13	イベント、作品制作打ち合わせ			
14	パターン制作・制作練習			
15	イベント、作品制作打ち合わせ			
16	パターン制作・制作練習			
17	イベント、作品制作打ち合わせ			
18	パターン制作・制作練習			
19	パターン制作完成			
20	印刷準備			
21	作品制作			
22	作品制作			
23	作品制作			
24	作品制作			
25	作品制作			
26	作品制作			
27	イベント準備・資料づくり			
28	イベント準備・資料づくり			
29	発表			
30	発表			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	作品、提出物、授業への参加、イベントの取り組みを評価する			
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・年度によって外部団体が主催するのコンテストおよびイベントへの出品は変更がある。</li> <li>・夏季休業中に実習授業がある。</li> </ul>			

2年	科目名	デジタルポートフォリオ	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	夏期
担当者		山本 浩司	曜日・時限	不定期 - / 1-2限
授業概要		前半は、各自がWEB実習（応用）の課題で作成したポートフォリオサイトをさらにブラッシュアップするため個別指導を行います。後半では、WEB実習（基礎・応用）では学びきれなかったWeb制作の技術や知識はもちろん、仕事の現場を意識した内容を学びます。		
到達目標		就職活動で活用できるレベルのポートフォリオサイトを作ることができる。 ポートフォリオサイトの作成を通じて積極的な自己PRができる。 デザインは仕事全体の流れの中のごく一部であることを理解する。		
時限回数	授業計画			
1	ポートフォリオサイト作成指導01			
2	ポートフォリオサイト作成指導02			
3	ポートフォリオサイト作成指導03			
4	ポートフォリオサイト作成指導04			
5	ポートフォリオサイト作成指導05			
6	ポートフォリオサイト作成指導06			
7	ポートフォリオサイト作成指導07			
8	中間課題提出			
9	デザイン・制作の流れについて			
10	ヒアリング			
11	サイトマップおよび構成図（ワイヤーフレーム）の作成			
12	ワイヤーフレームをからデザインを起こす			
13	パーツのデザイン 【課題】バナーデザイン			
14	企業サイト分析・他社との比較 【課題】企業サイト分析			
15	お金のハナシ プレゼンテーションについて			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	平常点（授業へ取り組み態度を含む） 30% 実習課題 70%			
備考	授業で学んだ内容を各自授業後に復習しておくこと。			

2年	科目名	VMD 2	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者	宮本 昌彦	曜日・時限	月 (毎週) / 2限	
授業概要	<p>ウィンドウ・ディスプレイの企画デザインを作成する。 提案先企業の経営方針を理解・共感し、企業の顧客に驚きや喜びを持って迎えていただける企画を提案する力を得ることが目標となる。</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を行う。</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、ウィンドウ・ディスプレイの⑥コンセプトアート、⑦パース、⑧正面図・断面図とする。</p>			
時限回数	授業計画			
1	ウィンドウ・ディスプレイ概要1 ①企業・商品の選定、②企業の基本方針・経営理念の理解、③商品の理解。			
2	ウィンドウ・ディスプレイ概要2 ①企業・商品の選定、②企業の基本方針・経営理念の理解、③商品の理解。			
3	商品の販売促進のための企画1 ④顧客の驚きや喜びにつながるコンセプト、⑤デザインテーマ決定。			
4	商品の販売促進のための企画2 ④顧客の驚きや喜びにつながるコンセプト、⑤デザインテーマ決定。			
5	商品の販売促進のための企画書の制作3 ウィンドウ・ディスプレイの⑥コンセプトアート			
6	商品の販売促進のための企画書の制作4 ウィンドウ・ディスプレイの⑥コンセプトアート			
7	中間チェック・フィードバック			
8	中間チェック・フィードバック			
9	商品の販売促進のための企画書の制作5 ウィンドウ・ディスプレイの⑦パース、⑧正面図・断面図			
10	商品の販売促進のための企画書の制作6 ウィンドウ・ディスプレイの⑦パース、⑧正面図・断面図			
11	商品の販売促進のための企画書のまとめ1			
12	商品の販売促進のための企画書のまとめ2			
13	商品の販売促進のための企画書のまとめ3			
14	商品の販売促進のための企画書のまとめ4			
15	プレゼンテーション・採点会			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	採点会での点数に出席状況を加味する。			
備考	空間系のビジュアルデザイン力をつけたい人向け			

2年	科目名	ブレンダー実習	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	前期
担当者		塩崎 浩之	曜日・時限	月 (毎週) / 1限
授業概要		<p>本講座では3Dモデリングソフト、ブレンダー（Blender）を基礎から学び、モデリング手法の基本を身につけるとともにプロダクトデザインの分野などでどのように活用されるかを理解する。</p> <p>に余裕があれば3Dキャラクター制作を行ないたい。</p>		
到達目標		<p>Blenderで3Dモデリングができる。</p> <p>自作の立体作品をつくれる。</p>		
時限回数	授業計画			
1	Blenderの起動と紹介(基礎的な操作を含む)			
2	Blenderの基礎的な操作(導入)			
3	Blenderの基礎的な操作(導入)			
4	第1課題制作(初級編:制作)			
5	第1課題制作(初級編:制作)			
6	第1課題制作(初級編:制作)			
7	第1課題制作(初級編:制作)			
8	第1課題制作(初級編:制作)			
9	第2課題制作(中級編:制作)			
10	第3課題制作(中級編:制作)			
11	第4課題制作(中級編:制作)			
12	第5課題制作(中級編:制作)			
13	第6課題制作(中級編:制作)			
14	第7課題制作(中級編:制作)			
15	各自の作品のプレゼン			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	実習課題60%、授業への参加態度40%			
備考	<p>マウス持参を推奨。授業前の準備としてパソコンの充電を十分にしておくこと。</p> <p>参考書「10日でBlender 4入門」インプレス ISBN978-4295018391をもとにすすめる。</p> <p>Blender初心者向けの講座で、ある程度触れる人には向かない。</p>			

2年	科目名	プロジェクト2	単位数/授業形態	7 / 実習
			開講学期	前後期
担当者		2年担当教員	曜日・時限	- (毎週) / -
授業概要		<ul style="list-style-type: none"> <li>・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活動から論理的思考力を身に付ける。</li> <li>・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。</li> </ul>		
到達目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・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り組むことができる。</li> <li>・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り組むことができる。</li> </ul>		
時限回数	授業計画			
1	・概要説明（スケジュール等）			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種プロジェクトの作業および発表準備</li> </ul>			
	校内における行事・イベント等に関するプロジェクト			
	産学官によるプロジェクト			
	地域および諸団体によるプロジェクト など			
105				
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"> <li>・プロジェクトに関するレポートおよび成果物</li> <li>・プレゼンテーション、展示ボードおよび発表に関する成果物</li> <li>・授業に取り組む態度</li> </ul>			
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・科目「プロジェクト1」と連携している。</li> <li>・各種プロジェクト等は学校で開催する展覧会において発表(展示)する。</li> </ul>			

2年	科目名	ポートフォリオ制作	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		中谷 圭・平井 里奈・阿部 研二・志水 良・山崎 晴司	曜日・時限	木 (毎週) / 3-4限
授業概要		ポートフォリオを完成させる。 3度の指導会でプレゼンテーションし、指導を受ける。		
到達目標		3度の指導会でプレゼンテーションし、指導を受けたことを作品に反映し、ポートフォリオを完成させる。		
時限回数	授業計画			
1	イントロダクション (指導会について、例示)			
2	ポートフォリオの基盤: コンセプトを考える			
3	制作			
4	制作			
5	制作			
6	制作			
7	第1回指導会			
8	第1回指導会			
9	制作			
10	制作			
11	制作			
12	制作			
13	制作			
14	制作			
15	第2回指導会			
16	第2回指導会			
17	制作			
18	制作			
19	制作			
20	制作			
21	制作			
22	制作			
23	第3回指導会			
24	第3回指導会			
25	制作			
26	制作			
27	制作			
28	制作			
29	プレゼンテーション			
30	プレゼンテーション			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	出席 (授業へ取り組み態度を含む) 指導会での発表 課題			
備考	授業計画は受講人数や授業の進度によって変更する。			

1年	科目名	ライノセラス実習 応用	単位数/授業形態	2 / 実習
			開講学期	前期
担当者		一ノ瀬 武留	曜日・時限	木 (毎週) / 1-2限
授業概要		3Dモデリングソフト、Rhinceros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		Rhinceros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	Rhincerosの応用コマンド1			
2	Rhincerosの応用コマンド2			
3	Rhincerosの応用コマンド3			
4	Rhincerosの応用コマンド4			
5	Rhincerosの応用コマンド5			
6	Rhinceros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)				
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	履修にあたって、1年で『ライノセラス実習 基礎』を履修していることが望ましい。 2年後期に開講する『ライノセラス実習 発展』を履修する場合、 ライノセラス実習応用の単位を取っておくことが必須			

1年	科目名	ライノセラス実習 発展	単位数/授業形態	1 / 実習
			開講学期	後期
担当者		一ノ瀬 武留	曜日・時限	水 (毎週) / 2限
授業概要		これまでに学んだ知識や技術を活用して最終課題に取り組み、より幅広いプロダクトデザインを学ぶ		
到達目標		他のデザイン分野も含めて様々な活用方法を実践することで、プロダクトデザインを応用できる。		
時限回数	授業計画			
1	課題			
2	課題			
3	課題			
4	課題			
5	課題			
6	課題			
7	課題			
8	課題			
9	課題			
10	課題			
11	課題			
12	課題			
13	課題			
14	プレゼンテーション			
15	まとめ			
履修の注意点 (履修登録の条件)	特になし			
学修成果の 評価方法	授業出席数、授業態度 課題			
備考	2年で『ライノセラス実習 応用』を履修していることが望ましい。			