

科目名	空間デザイン研究1	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	栗原 孝弘				
クラス名	空間デザイン研究1				
授業目的と到達目標					
* 自分でテーマを見つけ出し、研究し、空間デザイン化する。一連のコンセプト・アイデアの具現化手法を学ぶ。 * 一部は就職活動用ポートフォリオとして活用する。					
授業概要					
[対面授業]社会状況に応じ随時変更可能性あり SDGs等のグローバルな視点から、自分の生活領域へと、自分と社会との繋がりの中からデザインニーズを見つけ出し、テーマを決めて研究する。デザイナーとして基本的に必要な「デザインを考える」行為を重視した授業とします。					
受講上の注意					
スケッチブック、筆記用具等持参。模型制作時は、材料は各自購入持込み。(カッターマット等は研究室から借用) ノートブックコンピュータを持っている人は必要な時持参のこと。(研究室から借用も可能) 後期は特に、ベクターワークス等のCADソフト、イラストレーター・フォトショップ等の描画ソフトは表現上使用が望ましい					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
主体的な授業参加			20		
研究、制作、演習の取組み姿勢と提出作品を通し総合的に評価			80		
教科書情報					
教科書1	配布プリント				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					
空間デザイナー、ディレクター 一級建築士					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	[対面授業]互いの自己紹介 講師自己紹介(実績紹介)/ 課題(1)提示と説明
2	[対面授業]課題(1)テーマの設定 ディスカッション、計画地の設定と調査
3	[対面授業]課題(1)コンセプトワーク 5W1Hで
4	[対面授業]課題(1)空間ストーリー から 空間ゾーニング作成
5	[対面授業]課題(1)空間ゾーニング から 空間イメージスケッチ作成
6	[対面授業]課題(1)施設ネーミング&VI 施設にふさわしいネーミング案とヴィジュアル作成
7	[対面授業]課題(1)コンセプトシートまとめ (コンセプト、ネーミング VI、ゾーニング、イメージを1枚に)→提出
8	[対面授業]課題(1)図面で考える 平面図作成
9	[対面授業]課題(1)立面図で考える 立面図・展開図・断面図作成
10	[対面授業]課題(1)図面をまとめる 3面図を構成 →提出
11	[対面授業]課題(1)空間化の表現を学ぶ スケッチ、パース制作
12	[対面授業]課題(1)空間化の表現を学ぶ スケッチ、パース制作
13	[対面授業]課題(1)空間化の表現を学ぶ スケッチ、パース制作
14	[対面授業]課題(1)プレゼンシート作成 (コンセプト、ストーリー、図面、スケッチ・パースで構成)→事前提出
15	[対面授業]課題(1)作品プレゼンテーション発表会 / 講評 →UNIPA 提出
16	[対面授業]課題(2)提示と説明 ディスカッション、各自テーマを設定
17	[対面授業]課題(2)に示された現地調査、周辺環境からの考察
18	[対面授業]課題(2)コンセプトワーク 5W1Hで
19	[対面授業]課題(2)空間ストーリー から 空間ゾーニング作成
20	[対面授業]課題(2)空間ゾーニング から 空間イメージスケッチ作成
21	[対面授業]課題(2)施設ネーミング&VI 施設にふさわしいネーミング案とヴィジュアル作成
22	[対面授業]課題(2)コンセプトシートまとめ (コンセプト、ネーミング VI、ゾーニング、イメージを1枚に)→提出
23	[対面授業]課題(2)図面で考える 平面図作成
24	[対面授業]課題(2)立面図、展開図(簡易3D) &スケッチで空間の把握
25	[対面授業]課題(2)立面図、展開図(簡易3D) &スケッチで空間の把握
26	[対面授業]課題(2)プレゼンツール作成 スタディ模型制作 (もしくは CG 動画制作)
27	[対面授業]課題(2)プレゼンツール作成 スタディ模型制作 (もしくはCG動画制作)
28	[対面授業]課題(2)プレゼンツール作成 スタディ模型制作 (もしくはCG動画制作)
29	[対面授業]課題(2)プレゼンシートまとめ (コンセプト VI、図面、スケッチ、スタディ模型写真等)→事前提出
30	[対面授業]課題(2)作品プレゼンテーション発表会 / 講評 →UNIPA 最終提出

科目名	空間デザイン研究2	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	柴田 健児				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<input type="checkbox"/> 授業目的:空間デザインをおこなうために必要な三次元をイメージする力をやしなう。条件を整理してイメージを具体化し、人に伝えるための表現力を試行し、体験する。 <input type="checkbox"/> 到達目標:空間をデザインする基礎を身に付けること。					
授業概要					
<p>イメージした立体を表現する方法を学ぶ。エスキースをくりかえし、デジタルとアナログを駆使してチームによるイメージの共有と表現力の強化をめざす。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●前期:立体構成「階段と棚の構成」</li> <li>●後期:チームによる店舗設計</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<input type="checkbox"/> A3用紙を収納するクリアファイルかバインダー等を持参すること。 <input type="checkbox"/> 製図用の筆記用具(着色用具は必須)、3角スケール、定規、A-3版用紙、スケッチブックは必ず持参すること。 <input type="checkbox"/> 各ステップの制作に当たっては予め予習や資料を収集しておくこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出図書(理解度、表現力)					
授業における取組状況					
六耀社					
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	空間の演出一階段				
出版社名	彰国社刊	著者名	滝沢健児		
参考書名2	世界で一番やさしいインテリア				
出版社名	エクスナレッジムック	著者名	和田浩一 他		
参考書名3	空間創造発想帖				
出版社名	六耀社	著者名	山田昌之 他		
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験	
建築家(ケンチクヤシバタケンジ一級建築士事務所代表)が、建築設計の実務経験を活かし、建築空間の設計や表現の方法を指導する。ケンチクヤシバタケンジ、 <a href="https://shibapun.wixsite.com/mysite">https://shibapun.wixsite.com/mysite</a>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	前期:立体構成「階段と棚の構成」課題内容の掌握。階段の形状、構成、支持方式等の説明
2	エスキースの作成コンセプトの検討
3	エスキース(ラフスケッチ)段階のプレゼン 1、添削、指導。
4	平面、家具、照明、色彩、材料、等の検討。
5	初歩的な CAD による CG の作成 CAD の基礎知識。
6	初歩的な CAD による CG の作成 CAD の基礎知識。
7	初歩的な CAD による CG の作成 柱状体等による立体構成。階段の作成
8	初歩的な CAD による CG の作成 柱状体等による立体構成。手すりの作成
9	初歩的な CAD による CG の作成 柱状体等による立体構成。本棚の作成
10	初歩的な CAD による CG の作成 柱状体等による立体構成。空間の完成
11	初歩的な CAD による CG の作成 レンダリングによるテクスチャーの表現。
12	初歩的な CAD による CG の作成 レンダリングによるテクスチャーの表現。
13	初歩的な CAD による CG の作成 シートレイヤによるレイアウト、プレゼン表現
14	初歩的な CAD による CG の作成 シートレイヤによるレイアウト、プレゼン表現
15	提出図書の講評
16	後期:チームによる店舗設計 課題内容の掌握。チームの編成。現場調査。
17	現況図面作成。プレーンストーミング。スケジュール、ゾーニングの検討。
18	エスキースの作成
19	エスキース(ラフスケッチ)段階のプレゼン、添削、指導。
20	図面作成のためのエスキースを完成させ、チームの情報を共有し、作業を分担する。
21	CAD による仮定現場の 3D 作成とエスキースからの 3D 作成
22	CAD によるデザインの具現化(前期に得た技術を利用してチームの作品を具現化する)
23	CAD によるデザインの具現化(前期に得た技術を利用してチームの作品を具現化する)
24	CAD によるデザインの具現化(前期に得た技術を利用してチームの作品を具現化する)
25	中間チェック
26	CAD を中心としたデザインの具現化 (CAD によるデジタルとエスキースによるアナログを融合してチームの作品を表現する)
27	CAD を中心としたデザインの具現化 (CAD によるデジタルとエスキースによるアナログを融合してチームの作品を表現する)
28	パソコンによる編集作業。プレゼン準備。
29	提出図書のプレゼン(集合時間厳守)、合評。
30	提出図書の修正、提出。

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2024 年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	小川 大地、河南 あすか				
クラス名					
授業目的と到達目標					
作品制作やプレゼン資料作成のための基本的なアプリケーション知識やデザインスキルの習得を通じて、発表や提案に欠かせない完成度の高いムードボードやポートフォリオを制作することを目指します。					
授業概要					
対面授業 PC(Windows/Mac)やモバイル機器を使用して実際に画像処理・レイアウトを行い、プレゼンパンフレットやポートフォリオを制作する。メインアプリケーションは Photoshop/Illustrator/Adobe 各種アプリ(必要に応じてその他アプリも使用)					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
制作にあたって必要な記憶メディアや機器を事前に準備・毎回持参してください。(必須)SD カード(32GB 以上※推奨 64GB)USB メモリー(32GB 以上※推奨 64GB/USB3.0)(推奨)・使用予定アプリが動作可能な個人のパソコン・タブレット等・Adobe CC(有償サブスクリプションか一部アプリ使用可能な無料登録)・SD カードや USB メモリーから作業端末(PC/タブレット/スマホ等)へのデータ移動に必要なアダプター					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
ポートフォリオ/ムードボード等成果物の完成度			60		
デジタルデザインスキル			20		
意欲的な課題への取り組み			20		
教科書情報					
教科書1	適時資料配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	クリエイティブ業界を目指す人のポートフォリオ見本帳				
出版社名	エムディエヌコーポレーション	著者名	尾形美幸		
参考書名2	Illustrator 10 年使える逆引き手帖				
出版社名	SB クリエイティブ	著者名	高野雅弘		
参考書名3	Photoshop 10 年使える逆引き手帖				
出版社名	SB クリエイティブ	著者名	藤本圭		
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

Adobe Creative Cloud ラーニングとサポート { <a href="https://helpx.adobe.com/jp/support/creative-cloud.html?promoid=NGWGRLZ4&amp;mv=other">https://helpx.adobe.com/jp/support/creative-cloud.html?promoid=NGWGRLZ4&amp;mv=other</a> }	
特記事項	
教員実務経験	
印刷会社勤務・グラフィックデザイナー・DTP オペレーター	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	デジタルデザインスキル概要1・使用アプリ導入や PC・モバイルデバイスについての概要
2	デジタルデザインスキル概要2・フォントの基礎／各種アプリでのフォント運用
3	デジタルデザインスキル概要3・デジタル画像の基礎知識／画像の扱い方／色について(RGB・CMYK)
4	illustrator(ベクター系アプリケーション)基礎・Illustrator やその他ベクター系アプリでの基本的な文字組や画像の配置など
5	Photoshop(ペイント系アプリケーション)基礎・Photoshop(ほかペイント系アプリ)で基本的な文字組や画像の配置など
6	illustrator(ベクター系アプリケーション)応用・パスの活用・パスファインダー・フォントのアウトライン化・ロゴデザイン
7	Photoshop／illustrator／その他の各種アプリ応用・実際に使用するデータ制作を通じて様々なテクニックを学習する。・塗り足し・サイズ・仕上がりを美しくするために必要なことなど。
8	ポートフォリオに必要なテキストメイク・プロフィール作成やキャプション・フォントやタイポグラフィについて
9	ポートフォリオのための素材制作・アナログスケッチのデジタル化・デジタルでの直接スケッチ
10	ポートフォリオのための素材制作・Photoshop 等を使った画像加工
11	ポートフォリオ制作1・見る対象を意識した見やすく統一感のあるレイアウトを目指す
12	ポートフォリオ制作1・見る対象を意識した見やすく統一感のあるレイアウトを目指す
13	ポートフォリオ制作1・見る対象を意識した見やすく統一感のあるレイアウトを目指す
14	ポートフォリオ制作1・見る対象を意識した見やすく統一感のあるレイアウトを目指す
15	前期課題合評
16	アプリケーション応用・制作物に合わせたアプリケーションの概要
17	ポートフォリオのための素材制作 PD 作品の図面・展開図データの作成(3D ソフト→Ai データへパス出力など)
18	ポートフォリオのための素材制作3D イメージ CG の作成(ライティング・レンタリング・Photoshop での加工)
19	ポートフォリオのための素材制作・全体のレイアウトイメージを考える
20	ポートフォリオのための素材制作・構成に必要な素材がどれだけ必要かまとめる
21	ポートフォリオのための素材制作・素材の選定・不足している素材があれば追加で撮影・素材制作を行う
22	ポートフォリオのための素材制作・素材の選定・不足している素材があれば追加で撮影・素材制作を行う
23	ポートフォリオのための素材制作・作品写真素材のクオリティアップ(レタッチ・色補正・トリミング・切り抜き)

24	ポートフォリオのための素材制作・作品写真素材のクオリティアップ(レタッチ・色補正・トリミング・切り抜き)
25	ポートフォリオ制作2・見る対象を意識したより高度なポートフォリオを目指して実際に制作を行う
26	ポートフォリオ制作2・見る対象を意識したより高度なポートフォリオを目指して実際に制作を行う
27	ポートフォリオ制作2・見る対象を意識したより高度なポートフォリオを目指して実際に制作を行う
28	ポートフォリオ制作2・見る対象を意識したより高度なポートフォリオを目指して実際に制作を行う
29	ポートフォリオ制作2・見る対象を意識したより高度なポートフォリオを目指して実際に制作を行う
30	後期最終課題合評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	宮田 昌彦				
クラス名	GD[a]				
授業目的と到達目標					
デザインと写真の関係性は非常に密接的です。デジタル写真の基礎的な撮影知識、写真構図を学びデザインや今後の物の見方、表現に活かします。					
授業概要					
写真の原理や理論、著名な写真家を紹介。今、広告写真でなにが起きているか、仕事現場報告。デジタル一眼レフカメラによるテーマを持った撮影、課題の撮影を通じ写真とデザインの間を授業を通じ学びます。自分で撮影することにより写真を理解します。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
写真の基礎を知るテキスト「写真ってなんだ」を参考に写真の原理を理解する					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
冊子制作課題の取り組みと提出			20		
実習撮影の取り組みと提出			60		
受講態度、レポートなど提出			20		
教科書情報					
教科書1	「写真ってなんだ」				
出版社名		著者名	宮田昌彦		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
上記のプランは直前に変更する場合があります。教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布など案内します					
教員実務経験					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	標管理シート記入、講師の自己紹介、デジタル一眼レフカメラの原理と操作。ピントの合わせる手法。【実習①】実際にデジタル一眼カメラを操作し一定のルールのもと撮影する。
2	【実習①】の講評とデジタル一眼カメラの原理と操作(講義) 三大要素(記録・伝達・表現)講義
3	絞りの意味を知る(講義) 【実習②】絞りを活用した撮影を行う「お気に入りのモノ(被写体)」を持参し、その被写体に合う、もしくは効果的な背景を見つけて撮影
4	撮影②の講評 冊子(ZINE)課題の事前連絡。シャッタースピード、ISOを学ぶ。(講義)
5	【実習③】シャッタースピード、ISOの関係を理解し大学内で撮影。
6	③の講評 世界の有名な写真家を紹介(講義) 露出補正の理解 ISOの理解 被写界深度の理解 基礎になる構図を紹介(講義)
7	【実習④】露出補正 ISOの活用 被写界深度を知り効果的な構図を選び撮影
8	④の講評 ピンホールカメラ撮影技法やモノクロ撮影技法を学ぶ(講義)【実習⑤】構図を効果的に活用し写真に文字を入れる(デザイン要素あり)
9	【実習⑥】スタジオや外(ロケ)で人物撮影 3人一組の班でお互いを撮りあう。モデル役の「その人らしさ」をリサーチしたり第一印象で背景やポーズなどを考え撮る
10	⑤⑥の講評【実習⑦】スタジオや外(ロケ)で撮影・3人一組の班でお互いを撮りあう
11	【実習⑦】プロモデル撮影 プロのモデルをロケとスタジオ撮影を体験
12	講評⑦ 冊子制作(ZINE)課題のコンセプトシート指導、提出
13	冊子制作(ZINE)課題撮影(撮影⑧)
14	冊子制作(ZINE)課題(デザインワーク、プリントアウト、製本) ※冊子課題の提出は最終授業1日前まで
15	冊子課題(ZINE)⑦の提出と講評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	演習		
教員名	大亀 京助				
クラス名					
授業目的と到達目標					
デザインと写真の関係性は非常に密接的です。デジタル写真の基礎的な撮影知識、写真構図を学びデザインや今後の物の見方、表現に活かします。					
授業概要					
写真の原理や理論、著名な写真家を紹介。今、広告写真でなにが起きているか、仕事現場報告。デジタル一眼レフカメラ及びミラーレス一眼カメラによるテーマを持った撮影、課題の撮影を通じ写真とデザインの間を授業を通じ学びます。自分で撮影することにより写真を理解します。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
写真の基礎を知るテキスト「写真ってなんだ」を参考に写真の原理を理解する					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
写真集制作課題の取り組みと提出			60%		
実習撮影の取り組みと提出			20%		
受講態度、レポートなど提出			20%		
教科書情報					
教科書1	「写真ってなんだ」				
出版社名		著者名	宮田昌彦		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
下記の授業プランは前後または変更する場合があります。教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布など案内します					
教員実務経験					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	目標管理シート記入、講師の自己紹介。デジタル一眼レフまたはミラーレスカメラの原理と基本操作。実際にデジタル一眼レフまたはミラーレスカメラの操作。課題テーマに沿って学内を撮影①
2	①で撮影した素材を使用し A3 ポスター作成提出②
3	提出物②の作品研究及び評価。絞り、シャッタースピード、ISO、ズームレンズを理解する撮影実習③
4	基本的な構図の撮り方の説明。③での知識を応用し、それぞれのテーマに沿って撮影提出④
5	提出物④の作品研究及び評価。講義 世界の写真家、日本の写真家
6	カメラオブスキュラの原理を知り、ピンホールカメラを制作、撮影、作品提出⑤
7	モノクロで撮影実習、構図や空間の意識し撮影、作品提出⑥
8	提出物⑤と⑥ の作品研究及び評価。写真集制作課題のコンセプトシートについて説明
9	プロモデル撮影体験、学内ロケとスタジオで撮影⑧
10	スタジオ撮影・外で2～3人班でその人らしさを考え撮影(撮影⑦)人物やモデル撮影でのポーズなどラフ考え提出※感染症拡大時などの場合はリモート授業になります
11	提出物⑦⑧ の作品研究及び評価。写真集制作課題のコンセプトシートのプレゼンテーション及び指導。写真集掲載写真撮影及び制作
12	写真集掲載写真撮影及び制作
13	写真集掲載写真撮影及び制作
14	写真集制作課題制作(デザインワーク、プリントアウト、製本) 授業終了時間までに提出⑨(時間厳守)
15	写真集課題 ⑨の講評 写真授業総括

科目名	デザインスタートアップ1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	実習		
教員名	才村 昌子、柳田 将一				
クラス名	【E】				
授業目的と到達目標					
スタートアップ〈1-1〉では、本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈1-2〉では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力とコンピュータによるデザインの基礎を学びます。					
授業概要					
1-1〈表現と伝達デザイン〉才村対面授業(ネットメディア併用) アイデアから表現まで、デザインの各プロセスを体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度に沿った方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。1-2〈デジタルとデザイン〉コンピュータの基本操作からアプリケーションソフトの使い方まで、デザインに必要な知識を解りやすく学ぶことで、基本的なデジタルのスキルを学習します。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
〈表現と伝達デザイン〉□授業のためのスケッチブックを用意してアイデア・スケッチ・試作のプロセスを残す。□実習内容にあわせて用具を持参。筆記用具・製図用具・彩色用具など使いなれたもの。〈デジタルとデザイン〉□授業内で作成したデータを保存するための USB メモリ(16GB 以上)を用意して毎回持参すること。□下絵製作に使用するスケッチブック(A4 サイズ程度)、筆記用具。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表・授業の取組みなどを総合的に評価します			100		
教科書情報					
教科書1	{アタマとカラダでわかるデザイン (1-1 杉崎) , <a href="https://pie.co.jp/book/i/5207/">https://pie.co.jp/book/i/5207/</a> }				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
<p>現役のグラフィックデザイナーにより、物事の観察と発想の導き方、そして表現への落とし込みを指導します。◎            指導教員〈表現と伝達デザイン〉            才村：グラフィックデザイナー／イラストレーター〈デジタルとデザイン〉            柳田：プランナー／Web・グラフィックデザイナー</p>	
教員実務経験	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	表現と伝達デザイン カタチによるコミュニケーション 課題A 発想
2	表現と伝達デザイン カタチによるコミュニケーション 課題A 試作
3	表現と伝達デザイン カタチによるコミュニケーション 課題A 仕上
4	表現と伝達デザイン カタチ／コトバによるコミュニケーション 課題A 発表／課題B 発想
5	表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション 課題B 試作
6	表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション 課題B 仕上
7	表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション 課題B 発表
8	デジタルとデザイン コンピュータ概説(操作とファイルシステムの基本)
9	デジタルとデザイン 画像編集 1(Photoshop)
10	デジタルとデザイン 画像編集 2(Photoshop)
11	デジタルとデザイン ドロー描画 1(Illustrator)
12	デジタルとデザイン ドロー描画 2(Illustrator)
13	デジタルとデザイン PS/AI を組み合わせて使う
14	デジタルとデザイン WEB コーディング(VS Code)
15	合同授業 講評とディスカッション

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	実習		
教員名	木村 正彦、柴田 健児				
クラス名	【A】				
授業目的と到達目標					
<p>命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につけ、デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、デザインプロデュースの役割と空間デザインとプロダクトデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-1&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村あらゆるデザイン領域で必要とされる、企画を立て、表現し、共感を生み出すプロデュースの技法について実践的に学びます。課題を発見し、アイデアを発想し、コンセプトを導き出してそれを人に伝えること(プレゼン)。プロデュース全体を学ぶ。2-2&lt;空間デザインとプロダクトデザイン領域&gt;柴田理想のワーキング環境を構想する。理想とするワーキング環境を構想する。構想を表現する手段として、図面、透視図、模型などの作成を体験します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村授業のためのスケッチブックを持参。身の回りにある物、事、場、時、人などに常に興味を持つことを日頃から心掛ける。&lt;空間デザインとプロダクトデザイン領域&gt;柴田7週で空間と製品のデザインを学ぶため、授業内で極力デザインを制作させ、予習復習を行うこと。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表・授業の取り組みなどを総合的に評価します			100		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名	杉崎真之助		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

・教員は通常勤務の活動経験を活かし、2年進級時に学生自らが選択するコースでもこの実習が十分に活かせるよう「楽しくデザインする」ことを意識して実習指導を行います。・必要な参考資料は、随時コピーを配布します。

#### 教員実務経験

<デザインプロデュース領域>木村流通業界会社で30年以上勤務。ポスター、TVCM、新聞広告など多くの広告制作や企画・イベントなどの立案、実行等、様々なデザインにクリエイティブディレクターとして携わった経験を生かす。

<空間デザインとプロダクトデザイン領域>柴田建築家 ケンチクヤシバタケンジー級建築士事務所代表

#### 授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	【DP①】キカクは幾何学!?△な□で○を◎にする! / チーム編成①
2	【DP②】チーム編成①でのブレインストーミング、キカクのバックグラウンドとは?
3	【DP③】チーム編成①からの各自プレゼンテーション / チーム編成② / キカクのモデルケースを考えよう!
4	【DP④】チーム編成② / チーム編成でのブレインストーミング / キカクを生み出すモチベーション!
5	【DP⑤】チーム編成②からの各自プレゼンテーション / チーム編成③ / キカクにタイトルをつける! / ビジョン? コンセプト?
6	【DP⑥】チーム編成③ / チーム編成でのブレインストーミング / プレゼン10ヶ条
7	【DP⑦】チーム編成③からの各自プレゼンテーション / Back to the Future
8	概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン / 空間・家具調査(食堂、芸術センター、名作椅子など)
9	基本デザイン 1 / デザインの方向性を決定
10	基本デザイン 2 / 空間デザイン
11	基本デザイン 3 / 家具デザイン
12	実施デザイン 1 / モデル・プレゼンシート(コンセプト・イメージ・スケッチ・図面)制作
13	実施デザイン 2 / モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)制作
14	実施デザイン 3 / モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)完成・提出
15	合同授業 講評とディスカッション

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	東 優、柴田 健児				
クラス名	【E】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を開きます。空間・プロダクトデザイン領域とデザインプロデュースの基礎を学びます。2-1 空間デザインとプロダクトデザイン領域人と空間、人とプロダクト、空間とプロダクトにおける相互の関係性とデザインを、現物(空間やモノや光)と学生自身(人)との体感や考察を通して3次元的なデザインの基礎を体系的に学びます。2-2 デザインプロデュース領域デザインプロデュースとは何か?について身近な例を紐解きながら理解を深め、プロデュースの基本を学びます。授業と課題、そして発表を通してプロデュースの世界の一端を体感してください。</p>					
授業概要					
<p>2-1 空間デザインとプロダクトデザイン領域理想とするワーキング環境を構想する。構想を表現する手段として、図面、透視図、模型などの作成を体験します。2-2 デザインプロデュース領域身の回りにある物、事、場、時、人などに、新しい価値や役割を付加し、その魅力をさらに高めていくプロデュースの手法を授業、課題を通して学びます。ビジョン(未来)を描き、ワクワクするアイデアを発想し、コンセプトを導き出し、それを人に伝えること(プレゼン)などプロデュース領域の面白さに触れてください。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
7週で空間と製品のデザイン、7週でプロデュースデザインを学ぶため、授業内で極力デザインを制作させ、予習復習を行うこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題提出や授業の取り組みなどを総合的に評価します。			100		
教科書情報					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書情報					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		
参考 URL					

特記事項	
<p>・教員は通常勤務の活動経験を活かし、2年進級時に学生自らが選択するコースでもこの実習が十分に活かせるよう「楽しくデザインする」ことを意識して実習指導を行います。</p> <p>・必要な参考資料は、随時コピーを配布します。</p>	
教員実務経験	
<p>東 優 広告代理店、IT 企業を経て、株式会社 Engine を創業。株式会社 Engine 代表取締役、株式会社フリープラス執行役員。</p> <p>柴田健児建築家 ケンチクヤシバタケンジー 級建築士事務所代表</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン／空間・家具調査(食堂、芸術センター、名作椅子など)
2	基本デザイン1／デザインの方向性を決定
3	基本デザイン2／空間デザイン
4	基本デザイン3／家具デザイン
5	実施デザイン1／モデル・プレゼンシート(コンセプト・イメージ・スケッチ・図面)制作
6	実施デザイン2／モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)制作
7	実施デザイン3／モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)完成・提出
8	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題 1
9	課題 1 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス/課題 2
10	課題 2 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス 2/課題 3
11	課題 3 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス 3/課題 4
12	課題 4 ブラッシュアップ/個別相談
13	課題 4 ブラッシュアップ/個別相談
14	課題 4 プレゼンテーション/講評
15	合同授業 スタートアップ 2 の成果を総評します。

科目名	製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	山野 拓哉、是枝 靖久				
クラス名	PD				
授業目的と到達目標					
プロダクトデザイナーとしての必要な製図能力と読解能力を身につけ自身が創作する作品の図面化ができる。					
授業概要					
対面授業製図の基礎を反復学習し知識を身につける。身近なプロダクト製品を選びその形状を図面化する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
課題は極力当日に仕上げる。課題の提出期限の厳守。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題クオリティ			40%		
課題提出率			30%		
授業態度			30%		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
感染症の状況により、対面からリモートの授業に変更する場合があります。					
教員実務経験					
<p>山野 拓哉家電メーカーのプロダクトデザイン部門に所属。プロダクトデザイナーとしての製品開発、ならびにプロダクトデザイン部門への3Dデータ作成の支援。</p> <p>是枝靖久 reeddesign 代表プロダクトデザイナー家庭用品、医療機器等の筐体設計。特に3D CADを活用したデザインプロセスを中心に企業向けデザインソリューションを提供。「Rhino6入門」著者</p>					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	【対面】授業概要の説明、製図道具に慣れる、線の種類とその使い分け製図課題:01-線、三面図:ドリル-1
2	【対面】第三角法による三面図の作図、断面図、寸法記入、半径と直径製図課題:02-Vブロック、03:パッキン抑え、三面図:ドリル-2
3	【対面】形状の省略、部分断面図、組立図と部品図、キリ、アヤ目、部品表製図課題:04-チャック用ハンドル組立図、05-チャック用ハンドル部品図、三面図:ドリル-3
4	【対面】寸法記入法と寸法線作図、RとC、等角投影図法(アイソメトリック)の理解と作図製図課題:06-両口はさみゲージ、07-コンパス、アイソメトリック(等角投影法)ドリル-1
5	【対面】フィレットと接戦、隠れ線、ボルトの描き方と表示製図課題:08-回し金、09-アイボルト、アイソメトリック(等角投影法):ドリル-2
6	【対面】組立図と部品図、断面図、移動量の表現、形状の省略製図課題:10-豆ジャッキ組立図、11-豆ジャッキ部品図、アイソメトリック(等角投影法)ドリル-3
7	【対面】フィレットと接戦製図課題:12-スパナ、アイソメトリック(等角投影法)ドリル-4
8	【対面】身近なプロダクト製品の作図(形状測定、作図)、ノギスの使い方製図課題:13-吊り下げフック、アイソメトリック(等角投影法)ドリル-5
9	【対面】身近なプロダクト製品の作図(形状測定、作図)製図課題:14-3Dプリンターのモデル、アイソメトリック(等角投影法)ドリル-6
10	【対面】身近なプロダクト製品の作図(形状測定、縮尺)製図課題:15-回転椅子、アイソメトリック(等角投影法)ドリル-7
11	【対面】身近なプロダクト製品の作図(形状測定、部分拡大)製図課題:16-スマートフォン、アイソメトリック(等角投影法)ドリル-8
12	【対面】LEGOブロックで作った形状を作図(形状作成、等角投影図)製図課題:17-スマートフォン、アイソメトリック(等角投影法)ドリル-9
13	【対面】3D-CAD(Rhinoceros)でデータ作成 LEGOブロックで作った形状の図面を元にモデリング
14	【対面】3D-CAD(Rhinoceros)でデータ作成図面(椅子-1)を元にモデリング
15	【対面】3D-CAD(Rhinoceros)でデータ作成図面(椅子-2)を元にモデリング

科目名	グラフィック研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2024 年度 前期	形態	演習		
教員名	笠居 聡宏				
クラス名					
授業目的と到達目標					
印刷物、WEB、TV、サイネージ、スマートフォンなど、メディアによって変わるグラフィックの役割と、全てに共通するデザインのロジックを習得する。					
授業概要					
架空のキャンペーン企画を題材とし、メディアそれぞれにおけるビジュアルの展開方法を実際に制作し学習する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
出欠確認は Google フォームにて行う。課題提出、講義に使用したレジュメの配布等は、Google Workspace にて行う。課題毎に Web レポートの提出も併せて行う。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品評価			70		
発表・授業への取り組みなどを総合的に評価			30		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	ノンデザイナーズ・デザインブック				
出版社名	マイナビ出版	著者名	Robin Williams		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					
グラフィックデザイナー、WEB デザイナー、アートディレクター					
授業計画(各回予定)					

授業回	授業内容
1	授業ガイダンス/Webレポートの作成について
2	デザインのコンセプトワーク(名刺作成 1) 、Webレポート作成
3	情報の整理法(名刺作成 2、DM ハガキ作成 1)
4	様式効果について(DM ハガキ作成 2、フライヤー作成 1)
5	様式効果について(フライヤー作成 2)
6	レイアウトのロジック(リーフレット作成 1)
7	レイアウトのロジック(リーフレット作成 2)
8	色彩効果について(ポスター作成 1)
9	色彩効果について(ポスター作成 2)
10	ロゴとマーク(パッケージ作成 1)
11	ロゴとマーク(パッケージ作成 2)
12	Web デザインにおけるロジック(LP およびバナー作成 1)
13	Web デザインにおけるロジック(LP およびバナー作成 2)
14	Web デザインにおけるロジック(LP およびバナー作成 3)/ポートフォリオ制作 1
15	ポートフォリオ制作 2/講評会

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	実習		
教員名	水野 年彦				
クラス名	【19生対象】				
授業目的と到達目標					
<p>金属の基本的な技法を制作を通して理解を深め、金属の種類による性質の違いや技法の違いを学びます。いくつかの作業をしていく上での温度や匂い、道具の使い方などを肌で感じることで物を作る楽しみを再認識し、金属の可能性を見つけ考える。</p>					
授業概要					
<p>【対面授業】1・金属に置き換える 生型によるアルミニウムの鋳造を行います。身近な物を実際にアルミニウムに置き換え、溶けた金属を型に流し込む鋳造技法による制作。アルミニウムになった時の質感の違い、加工方法など作業するうちに変わる表情などを理解する。2・シルバーリング 限られた材料の中からシルバーリングを制作する。デザインを決め、それに適した加工方法を相談をしながら進めていく。作業していく中でのガスバーナーの温度や色、加工に伴い素材が柔らかくも硬くも変化する金属特有の性質を理解する。3・バッチ</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>多くの金属に囲まれて生活しています。それはどんな種類の金属なのか?どんな加工がされ、生産されたのか?どんな用途に適しているのか?を意識する。自分の好きなものや、こんな物作りたいなどの資料を検索する。</p>					
成績評価方法・基準					
種別	割合(%)				
作品製作	60				
授業態度	30				
レポート	10				
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験	
鑄金作家が指導にあたります。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	【対面】課題説明デモンストレーション・アイデアチェック
2	【対面】アイデアチェック・鑄造作業
3	【対面】鑄造作業
4	【対面】鑄造・湯道切断、切削
5	【対面】鑄造・切削、研磨
6	【対面】鑄造・研磨、仕上げ
7	【対面】シルバーリング課題説明・デモンストレーション・アイデアチェック
8	【対面】シルバーリング・アイデアチェック、制作
9	【対面】シルバーリング・制作、仕上げ
10	【対面】シルバーリング・仕上げ
11	【対面】バッチ・名刺入れ課題説明・アイデアチェック・デモンストレーション
12	【対面】バッチ・名刺入れ・制作
13	【対面】バッチ、名刺入れ・制作
14	【対面】バッチ、名刺入れ・制作
15	【対面】レポート提出・合評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	三木 陽子				
クラス名	【陶芸】				
授業目的と到達目標					
陶磁器製品(作品)を制作(デザイン)する上で必要とされる基礎的知識と技法を、実際の制作を通じて習得する。また、素材への理解を深めることにより、その可能性を考察する。					
授業概要					
<p>代表的な3種の技法を実際の制作を通じて学び、作品を完成させる。</p> <p>1.手びねり技法を用いて器を制作し、陶土の基本的な扱い方を習得すると同時に陶磁器の出来上がるプロセスを学ぶ。</p> <p>2.タタラ技法を用いて組皿の制作方法を習得する。制作した素地には色絵具等で加飾を施し、組皿として完成させる。</p> <p>3.鑄込み技法を用いて、量産性を考慮した磁器製品のデザインと制作工程を学ぶ。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
受講中は制作に適した服装で臨んでください。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品・ポートフォリオ			70		
授業に取り組む姿勢			30		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

陶芸作家・造形作家としての活動や経験を活かした指導を行う。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	導入土練り(荒もみ・菊練り)の練習と手びねり技法による器の制作開始
2	手びねり技法による器の制作
3	手びねり技法による器の成形の仕上げタタラ技法による組皿の制作開始
4	タタラ技法による組皿の成形の仕上げ鑄込み技法を用いた磁器の説明と原型制作開始
5	磁器の原型完成石膏取りの説明と準備
6	磁器の石膏型の制作手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の焼成(素焼き)
7	手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の絵付け
8	手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の施釉と焼成(本焼き)
9	磁器の鑄込み開始
10	磁器の鑄込み
11	磁器の鑄込み
12	磁器の鑄込み作品の成形の仕上げと焼成(素焼き)
13	磁器の施釉と焼成(本焼き)
14	作品完成
15	作品評価

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	穂吉 学				
クラス名					
授業目的と到達目標					
人類最古の人工物であるガラスの中から、ホットワークとコールドワークに代表されるアプローチの違う成形方法を学び、素材の特性を知る。手仕事によるモノづくりの一端を体験することで、不断の自己表現力の糧とする。					
授業概要					
ガラス制作実習とデザイン画の制作を行う。ガラス制作実習では、吹きガラス「ホットワーク」、卓上バーナーで蜻蛉玉や指輪などを作る「バーナーワーク」、ガラスを切削・研磨する「コールドワーク」、電気炉を使いガラスを成形・着色する「キルンワーク」などの成形方法を体験し創作していく。それらの成形方法と様々な加飾技法を組み合わせ世界に一つのオリジナルの器やオブジェ、アクセサリーを最終課題作品として創り上げ発表する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
・綿などの燃えにくい素材の長袖シャツ、長ズボン、スニーカーの着用。・作品展などガラスアートへの関心を持つ。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題評価			60		
積極的な授業態度			40		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	ガラス				
出版社名	朝倉書店	著者名	江藤哲夫 他		
参考書名2	ガラス工芸ノート				
出版社名	視覚デザイン研究所	著者名	視覚デザイン研究所編集室		
参考書名3	ガラス工芸				
出版社名	ブレーン出版	著者名	由水常雄		
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

吹きガラス工房に勤める教員が、その知識と経験を活かし、ガラス初心者の学生に温かく、そして時に厳しく制作指導する。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	授業ガイダンス
2	ガラス制作実習／デザイン画制作
3	ガラス制作実習／デザイン画制作
4	ガラス制作実習／デザイン画制作
5	ガラス制作実習／デザイン画制作
6	ガラス制作実習／デザイン画制作
7	ガラス制作実習／デザイン画制作
8	ガラス制作実習／デザイン画制作
9	ガラス制作実習／デザイン画制作
10	ガラス制作実習／デザイン画制作
11	ガラス制作実習／デザイン画制作
12	ガラス制作実習／デザイン画制作
13	ガラス制作実習／デザイン画制作
14	ガラス制作実習／デザイン画制作
15	最終加工仕上げ／講評会

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	梅崎 瞳				
クラス名	【染織】				
授業目的と到達目標					
<p>数種の染色技法を体験することで、それぞれの技法の特徴を学び、繊維、染料、防染剤の特性を理解する。染色表現が持つ独自の素材感を、この実習を通して体感し、創造的なデザイン世界を具現化する一助となることを目的とする。</p>					
授業概要					
<p>・絞り(建染染料) 「雪花模様を染める」・ろう染め(藍染め) 「筆で描くろう表現」・型染め 「シルエットによる構成」・捺染 「リピートするかたち」 それぞれのテーマに応じたデザインを考え、4種類の染色技法により制作する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>染色工程の性質上、作品は授業時間内のみの制作となるので、必ず出席すること。(家に持ち帰り制作することは不可能)</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品			80		
授業態度			20		
教科書情報					
教科書1	適宜プリント等配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
<p>授業時は安全確保のため、作業着用のごこと(作業ズボン・つなぎ・エプロン・スニーカーなど。ピンヒール・サンダル・ミニスカートは不可)</p>					

教員実務経験	
染色による作品制作で活動する作家が担当する	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	藍染料の説明と実験藍染め 5 段落ちテストピース作成
2	「雪花模様を染める」絞り(建染染料)
3	「筆で描くろう表現」 ろう染め(藍染め)筆・チャンチン・エッチングなどを使用した表現の実験
4	「筆で描くろう表現」 ろう染め(藍染め)プランニング拡大・ろう染め
5	「筆で描くろう表現」 ろう染め(藍染め)ろう防染・染色
6	「筆で描くろう表現」 ろう染め(藍染め)ろう防染・染色
7	「筆で描くろう表現」 ろう染め(藍染め)ろう防染・染色
8	「筆で描くろう表現」 ろう染め(藍染め)ろう防染・染色
9	「筆で描くろう表現」 ろう染め(藍染め)染色・脱ろうソーピング・ろう防染
10	「筆で描くろう表現」 ろう染め(建染染料)ろう防染・染色・脱ろうソーピング
11	「シルエットによる構成」型染め(藍染め)デザイン・型紙を彫る
12	「シルエットによる構成」型染め(藍染め)糊置き・染色・糊落とし・ソーピング
13	「リピートするかたち」捺染(反応性染料)捺染
14	「リピートするかたち」捺染(反応性染料)染料定着・ソーピング
15	合評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	実習		
教員名	森田 佳子				
クラス名	【木工】				
授業目的と到達目標					
木を使って制作・デザインする上で必要とされる基礎的知識と技法について、実際の制作を通じて学習、習得する。素材への理解を深め、その可能性を探る。					
授業概要					
木及び木材について、その種類・特徴や性質について理解する。木材を加工する際に必要な道具・機械の取り扱いについて、基本的な技術を習得する。デザインと制作の調和と調整を図る。生活の中で「木」で作られたものに関心を広げる。・突板を使用して制作する。・角材から機能性とデザイン性の両方を備えた生活用品を手工工具等で制作する。・組み木の技法を手工具、機械を使って体験する。・木材の仕上げ及び塗装について、知識理解するとともに実践する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
作業するのに適した服装で来ること。ハイヒールやサンダルは不可。					
成績評価方法・基準					
種別	割合(%)				
課題評価	70				
授業に取り組む姿勢	30				
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					
木工・造形作家が指導にあたります。					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス 木の話し 突板を使用したネームカード
2	課題1「削る・磨く 一手で感じる」 道具の話し プランニング 制作木の小話し①
3	制作 木の小話し②
4	制作 木の小話し③
5	課題2「組む・接ぐ」製図 プランニング
6	制作 木の小話し④
7	制作 木の小話し⑤
8	中間講評
9	課題3「生活と木エ 一彩・遊」木の仕上げ・塗装の話し プランニング
10	プランニング 制作 木の小話し⑥
11	制作 木の小話し⑦
12	制作 木の小話し⑧
13	制作 木の小話し⑨
14	制作 木の小話し⑩
15	全体講評

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	國米 豊彦				
クラス名	【F】				
授業目的と到達目標					
造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を高め、多岐に広がるデザインの基礎を身につけることを目標とする。					
授業概要					
【対面授業】●平面構成＝点・線・面や対比・比率(バランス)などによる表現と構成 ●色彩表現＝色彩の原理に基づいた表現と構成 ●応用表現＝モチーフによる感性表現と構成／文字のレイアウト					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
授業開始時間までに出席すること。予習・復習により、配布プリントの課題内容について理解する。解らない部分がある場合質問するなど、十分に理解した上で制作を進めること。制作に集中する。制作過程のチェックを受けること。時間を有効に使い丁寧な作業を心がけること。提出物は必ず提出すること。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
視覚表現としてのまとめ。形や色の構成と表現力			60		
主体的な受講姿勢と計画的な制作の遂行			40		
教科書情報					
教科書1	適宜プリントの配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

イラストレーターと他大学専任教員の経験をもとに、学生各々のオリジナリティーを活かして柔軟な発想力と表現を高めていける授業を行う。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	【対面授業】課題①【平面構成／タングラム】制作期間1週間指定のA～Gまでの図形を全部用いて、鳥・哺乳類・魚・数字・カタカナの5つのテーマから2テーマを任意に選択し、1枚のケント紙に1テーマにつき4案を構成する。※次の週の授業終わりに提出する。
2	【対面授業】課題②【色彩構成／色立体】制作期間2週間色彩理論を知る(ヨハネス・イッテン／アルバート・マンセル)作図した中を絵具を混色し着色する(配布プリント参照)※色の属性を知る。色の変化を微妙な混色によって作り出し丁寧に着色する。
3	【対面授業】課題②【色彩構成／色立体】※続けて課題②の制作を行う～チェックを受ける。※次の週の授業終わりに提出する。
4	【対面授業】課題③【平面構成／ユニットによる構成】制作期間2週間一辺が50mmの正方形にユニットとなる幾何学図形を考案し、線対称・放射対象・移動対象などの方法で連動させ、200mm角の正方形2個に視覚効果の異なる連続パターン2案を作成する。
5	【対面授業】課題③【平面構成／ユニットによる構成】※続けて課題③の制作を行う～チェックを受ける。※次の週の授業終わりに提出する。
6	【対面授業】課題④【平面構成／面の分割】制作期間2週間300mm角の正方形を直線と曲線で面分割し着色する。基本的に分割方法は配布プリントを参考(黄金分割など)にして面の基本的な分割をした後、全体のバランスを考えて線を増やしたり省いたり、自分独自の分割方法を使って調整する。※テーマを決めイメージに合った分割と配色を考える。
7	【対面授業】課題④【平面構成／面の分割】※続けて課題④の制作を行う～チェックを受ける。※次の週の授業終わりに提出する。
8	課題⑤【造形表現／B2サイズ観光ポスターの制作】制作期間8週間出身地の観光ポスターの制作(ビジュアルと文字のレタリングによる構成／ビジュアル等の造形表現は全て手描き)
9	【対面授業】課題⑤【造形表現／B2サイズ観光ポスターの制作】※ビジュアル案とキャッチコピーの検討～チェックを受ける。
10	【対面授業】課題⑤【造形表現／B2サイズ観光ポスターの制作】タイポグラフィーの説明※ビジュアル案とキャッチコピーの検討～チェックを受ける。
11	【対面授業】課題⑤【造形表現／B2サイズ観光ポスターの制作】※サムネイル～B5サイズでラフスケッチ～チェックを受ける。
12	【対面授業】課題⑤【造形表現／B2サイズ観光ポスターの制作】B5サイズでラフスケッチ～おおよその色彩計画を行う。B2パネルに完成形をトレースダウン～着彩
13	【対面授業】課題⑤【造形表現／B2サイズ観光ポスターの制作】制作を続ける。
14	【対面授業】課題⑤【造形表現／B2サイズ観光ポスターの制作】制作を続ける。
15	【対面授業】課題⑤【造形表現／B2サイズ観光ポスターの制作】制作を続ける～完成※作品の合評～提出

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	道田 健				
クラス名	【C】				
授業目的と到達目標					
デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また、初回授業でホームルーム(大学生生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
4つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。対面で授業を行います。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティー			60		
取り組む姿勢			40		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験	
楽器メーカーの製品デザイン部門に勤務後、独立して製品デザイナーとして製品デザインや地場産業での商品開発、企業のデザインコンサルティングなどを行う。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム/授業概要の説明/課題【立体の見方と表現】立体を三方向から見る/相貫体の基礎
2	立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)
3	課題【ストローを用いた幾何表現】
4	多面体の表現
5	構造物の表現
6	モチーフのデフォルメと表現
7	課題【木製スプーンの詳細デザインと制作】 スプーンの使用用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。アイデアスケッチ、図面作成
8	立体造形モデルの制作(1)木材の切り出し、スプーンの形に削り込む
9	立体造形モデルの制作(2)ヤスリ掛け
10	オイル磨き、講評
11	課題【幾何立体をモチーフとした道具の詳細デザイン】アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
12	デザイン検討、材料の切り出し
13	立体造形モデルの制作
14	講評会
15	UX/サービスデザイン1day ワークショップ基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザインスタートアップ1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	実習		
教員名	山角 悦三、小林 文				
クラス名	【A】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈1〉では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力とコンピュータによるデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-1〈表現と伝達デザイン〉山角アイデアから表現まで、デザインの各プロセスを体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度にそった方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。1-2〈デジタルとデザイン〉小林コンピュータの基本操作からアプリケーションソフトの使い方まで、デザインに必要な知識を解りやすく学ぶことで、基本的なデジタルのスキルを学習します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>〈表現と伝達デザイン〉山角□授業のためのスケッチブックを持参。アイデア・スケッチ・試作のプロセスを残す。□実習内容にあわせて用具を持参。筆記用具・製図用具・彩色用具など使いなれたもの。(デジタルとデザイン)小林□学内でのPC作業のために各自大学内アカウントが必要。大学から配布されたもの(カード)を持参すること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表・授業の取組みなどを総合的に評価します			100		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	アタマとカラダでわかるデザイン				
出版社名	パイ インターナショナル	著者名	杉崎真之助		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験

国内外の広告会社にてグラフィックデザインを中心とした広告および企業のキャンペーンの立案と実施に従事。外資系食品会社にてブランド戦略を中心としたデザイン戦略に従事した教員が、実務を通じての経験からデザインを俯瞰で考え多角的な視点で実践に活かせるよう具体的な指導を行います。(山角)

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	【表現と伝達デザイン①】カタチによるコミュニケーション 課題A 一本の線 発想
2	【表現と伝達デザイン②】カタチによるコミュニケーション 課題A 一本の線 試作
3	【表現と伝達デザイン③】カタチによるコミュニケーション 課題A 一本の線 仕上
4	【表現と伝達デザイン④】カタチによるコミュニケーション 課題A 一本の線 発表コトバによるコミュニケーション 課題B オノマトペを利用した視覚表現 文字発想
5	【表現と伝達デザイン⑤】コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字試作
6	【表現と伝達デザイン⑥】コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字仕上
7	【表現と伝達デザイン⑦】コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字発表
8	デジタルとデザイン コンピュータ概説(操作とファイルシステムの基本)
9	デジタルとデザイン 画像編集 1(PS)
10	デジタルとデザイン 画像編集 2(PS)
11	デジタルとデザイン ドロー描画 1(AI)
12	デジタルとデザイン ドロー描画 2(AI)
13	デジタルとデザイン WEB レイアウト(FW)
14	デジタルとデザイン WEB コーディング(DW)
15	合同授業 講評とディスカッション

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	間宮 吉彦、東 優				
クラス名	C				
授業目的と到達目標					
デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、空間デザインとプロダクト領域、デザインプロデュース領域の基礎を学びます。デザインは私たちの暮らしのすべてとかわり、あらゆる場面でそのチカラが求められています。より創造的で豊かな未来を切り開くチカラを育みます。					
授業概要					
2-1<空間デザインとプロダクト領域>人と空間、人とプロダクト、空間とプロダクトにおける相互の関係性とデザインを、現物(空間やモノや光)と学生自身(人)との体感や考察を通して3次元的なデザインの基礎を体系的に学びます。2-2<デザインプロデュース領域>あらゆるデザイン領域で必要とされる、企画を立て、表現し、共感を生み出すプロデュースの技法について実践的に学びます。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
7週で空間と製品のデザイン、7週でデザインプロデュースを学ぶため、授業内で極力デザイン制作を完成させ、予習復習を行うこと。※2022年度もまだ続くと思われる新型コロナウイルスの状況を考慮し、オンライン形式と対面形式での授業になる可能性があります。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
積極的な授業参加を通じての理解や表現力の向上の度合いを総合的に評価			100		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

学びたいという自分自身の意欲に勝るものはありません。楽しみながら共に学んでいきましょう。	
教員実務経験	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	プロダクトデザインについて/空間デザインについて
2	空間のアイデア/ 寸法出し
3	モデル制作1 材料の切り出し、壁面の作成
4	モデル制作2 造作、家具の作成
5	モデル制作3 小物、仕上げ作業
6	プレゼンシート作成
7	SDPD 領域課題 講評会
8	【DP①】 キカクは幾何学！？△な□で○を◎ にする！／課題1出題
9	【DP②】 課題1プレゼンテーション／キカクのバックグラウンドとは？／課題2出題
10	【DP③】 課題2プレゼンテーション／キカクのモデルケースを考えよう！／課題3出題
11	【DP④】 課題3プレゼンテーション／キカクを生み出すモチベーション！／課題4出題
12	【DP⑤】 課題4プレゼンテーション／キカクにタイトルをつける！／ビジョン？コンセプト？／課題5出題
13	【DP⑥】 課題5プレゼンテーション／プレゼン10ヶ条／課題6出題
14	【DP⑦】 課題6プレゼンテーション／Back to the Future
15	合同授業 スタートアップ2 の成果を総評します

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	石津 勝、木村 正彦				
クラス名	【A】				
授業目的と到達目標					
<p>命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につけ、デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ(2)では、空間デザインとプロダクト領域、デザインプロデュース領域のデザイン表現の基礎を学びます。デザインは私たちの暮らしのすべてとかわり、あらゆる場面でそのチカラが求められています。より創造的で豊かな未来を切り開くチカラを育みます。</p>					
授業概要					
<p>2-1&lt;空間デザインとプロダクト領域&gt;人と空間、人とプロダクト、空間とプロダクトにおける相互の関係性とデザインを、現物(空間やモノや光)と学生自身(人)との体感や考察を通して3次元的なデザインの基礎を体系的に学びます。2-2&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村あらゆるデザイン領域で必要とされる、企画を立て、表現し、共感を生み出すプロデュースの技法について実践的に学びます。課題を発見し、アイデアを発想し、コンセプトを導き出してそれを人に伝えること(プレゼン)。プロデュース全体を学ぶ。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>7週で空間と製品のデザイン、7週でデザインプロデュースを学ぶため、授業内で極力デザイン制作を完成させ、予習復習を行うこと。&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村授業のためのスケッチブックを持参。身の回りにある物、事、場、時、人などに常に興味を持つことを日頃から心掛ける。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
積極的な授業参加を通じての理解や表現力の向上の度合いを総合的に評価			100		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
特記事項	
学びたいという自分自身の意欲に勝るものではありません。楽しみながら共に学んでいきましょう。	
教員実務経験	
【石津 勝】空間デザイナーとして空間設計の実務経験を活かし、実践的な場面を想定した作品制作の指導を行う。 【木村 正彦】流通業界会社で30年以上勤務。ポスター、TVCM、新聞広告など多くの広告制作や企画・イベントなどの立案、実行等、様々なデザインにクリエイティブディレクターとして携わった経験を生かす。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン／空間・家具調査(食堂、芸術センター、名作椅子など)
2	基本デザイン1／デザインの方向性を決定
3	基本デザイン2／空間デザイン
4	基本デザイン3／家具デザイン
5	実施デザイン1／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)制作
6	実施デザイン2／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)制作
7	実施デザイン3／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)完成・提出
8	【DP①】キカクは幾何学！？△な□で○を◎にする！／チーム編成①
9	【DP②】チーム編成①でのブレインストーミング、キカクのバックグラウンドとは？
10	【DP③】チーム編成①からの各自プレゼンテーション／チーム編成②／キカクのモデルケースを考えよう！
11	【DP④】チーム編成②チーム編成でのブレインストーミング／キカクを生み出すモチベーション！
12	【DP⑤】チーム編成②からの各自プレゼンテーション／チーム編成③／キカクにタイトルをつける！／ビジョン？コンセプト？
13	【DP⑥】チーム編成③チーム編成でのブレインストーミング／プレゼン10ヶ条
14	【DP⑦】チーム編成③からの各自プレゼンテーション／Back to the Future
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します

科目名	グラフィックデザイン研究1	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	木村 正彦				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につける。企業さまの制作企画担当者の方に来ていただき、企画からデザインまでの具体的な商品説明のオリエンテーションをします。一つの商品を、エンドユーザーに届けるための企画全般を組み立てる。全体的にどんなコンセプトで、どんな媒体を使うのか？また、視覚的な表現をどう構築するのかをデザイン制作する。リアルな企業からの声も聞く事もでき、経済性など、デザイン構築する上にも世間の考え方など汲み取ることができる。と考える。</p>					
授業概要					
<p>企画から制作物のラフデザインまでをコンセプト構築、媒体・ビジュアル提案までを、予定として、1チーム5人前後で4チーム前後に分けて制作する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>デザインの世界は環境問題、経済活動など時代反映にも関係がありますのでニュース等など時事にも日頃から関心を持ってください。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
グループ制作採点及び個人の受講態度			100		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験	
流通業界会社で30年以上勤務。ポスター、TVCM、新聞広告など多くの広告制作や企画・イベントなどの立案、実行等、様々なデザインにクリエイティブディレクターとして携わった経験を生かす。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業概要及び企画書制作に関する座学。チーム分け。
2	企業さまからの商品オリエンテーション&質問。各チームにてブレーストーミング開始。
3	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
4	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
5	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
6	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
7	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
8	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
9	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
10	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
11	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
12	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
13	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
14	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。
15	企業さまに対して企画書プレゼンテーション及び合評。

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	柳田 将一				
クラス名					
授業目的と到達目標					
Illustrator、Photoshop を使用し、適切な画像サイズやフォーマット、CMYK や RGB のカラーモデルの違いを理解し、販促物として効果的な演出を行えるようアプリケーションの操作を理解し制作することができる。					
授業概要					
「販売促進」に関わるツールの開発を企画し、計画的にロゴやキービジュアル、冊子、Web(LP)などのデザインを制作する方法を学ぶ。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
グループワークが前提となるため、他のメンバーに迷惑がかからないように円滑なコミュニケーション(報連相)やデータの連携をできるようにする。また、グループ内のイメージ共有のために、効率よく資料を集め、共有できるようにする。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
デザイン、構図、色使い			25%		
Adobe 製品のスキル			25%		
授業の理解度			25%		
課題の完成度			25%		
教科書情報					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	オリエンテーション、グループ分け、商品企画の目標を決める
2	ターゲット、カスタマージャーニー、ペルソナなどの説明、実習
3	販促物のための企画を立て、制作するツール、ページ数、サイズなどを検討
4	企画に合わせそれぞれの担当を決め、完成イメージを作成させデザインに取り掛かる
5	ツールに掲載する商品ロゴやキービジュアルのデザイン制作
6	ツールに掲載するイラストや写真を配置してデザイン制作
7	ツールに掲載するイラストや写真を配置してデザイン制作
8	各種ツールを完成させ入稿データを制作する
9	同じ商品の Web 企画を立て、ワイヤーフレームとデザインを検討
10	Web(LP)デザイン制作
11	Web(LP)デザイン制作
12	実機で表示できるデザインを完成させる
13	展示のためのパネル作り
14	展示
15	搬出

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	梶田 佳明				
クラス名	【E】				
授業目的と到達目標					
デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また、初回授業でホームルーム(大学生生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
【対面授業】4つの課題を通して立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面の双方から総合的に捉え、モデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p> <p>■新型コロナ感染防止のガイドラインを遵守すること</p> <p>■作品制作時は、作業にふさわしい服装やヘアスタイルで臨むこと。</p> <p>■実習終了 10 分前には必ず後片付け・清掃を必ず行うこと■</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
取り組む姿勢			40		
課題作品のクオリティー			60		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
教員実務経験	
照明メーカーのデザイン部門で照明空間の計画や特注照明のデザイン教務に従事したのち、ライティングデザイン事務所で引き続き空間計画と照明デザインに携わる。 現在は器具自体の構造設計から製造・生産工程にも携わる。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	【対面】ホームルーム/ 授業概要の説明『課題: 立体の見かたと表現』 立体を三方向から見る/相貫体の基礎
2	【対面】 立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)
3	【対面】『課題:木製スプーン的设计和制作』 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイデアスケッチ、図面作成
4	【対面】立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し スプーンの形状に削り込む
5	【対面】立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け
6	【対面】立体造形モデルの制作(3) オイル磨き 講評
7	【対面】『課題:ストローを用いた幾何表現』
8	【対面】多面体の表現
9	【対面】構造物の表現
10	【対面】モチーフのデフォルメと表現
11	【対面】『課題:幾何立体をモチーフとした道具のデザイン』 アイデアスケッチ 製品を幾何立体に分割 図面作成
12	【対面】デザイン検討材料の切り出し
13	【対面】立体造形モデルの制作
14	【対面】講評会
15	【対面】UX/サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	栗屋 近				
クラス名					
授業目的と到達目標					
デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また、初回授業でホームルーム(大学生生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
4つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考URL					
特記事項					
教員実務経験					
・家電メーカーの製品設計(プロダクトデザイナー)・ストーンアート(講師/作家)					
授業計画(各回予定)					

授業回	授業内容
1	・ ホームルーム/授業概要の説明/課題【立体の見方と表現】 立体を三方向から見る/相貫体の基礎
2	・ 立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)
3	課題【木製スプーンのデザインと制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイディアスケッチ、図面作成
4	・ 立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し、スプーンの形に削り込む
5	・ 立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け
6	・ オイル磨き、講評
7	・ 課題【ストローを用いた幾何表現】
8	・ 多面体の表現
9	・ 構造物の表現
10	・ モチーフのデフォルメと表現
11	・ 課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイディアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
12	・ デザイン検討、材料の切り出し
13	・ 立体造形モデルの制作
14	・ 講評会
15	・ UX/サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	表現技術研究1	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	山角悦三				
クラス名	【A】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●授業目的イラストレーションによる造形表現を通じて、視覚情報伝達の可能性を探ります。これらを平面媒体を中心としながら、造形物を媒体へとデザイン展開し、表現と媒体との関わり、役割を研究します。</li> <li>●到達目標画材や素材を用いたイラストレーションの造形表現を中心に「描く、作る」表現とデジタル技法を用いて視覚媒体へ「伝え、広げる」デザインへの応用スキルを習得します。イラストレーションと媒体との関係性の理解を深め、より高い表現技術力を目指します。</li> </ul>					
授業概要					
<p>生活と暮らしや社会に関わるいずれかより題材を設定し、その題材から各自題材に沿ったテーマを立案。テーマから制作に関わるコンセプトを考察し画材や素材を使つての表現技法を中心としたイラストレーションを目的別に制作します。制作物は表現を「伝え、広げる」ためにデザインし、ポスター、ジャケット、フライヤー等の媒体に応用します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>表現のクオリティの高さはもちろんですが、表現アイデアや取り組む姿勢を要求します。日頃から日常や社会を観察し、なにをどう表現するかを考えておくこと。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出(理解・構想・表現)			80		
取組の姿勢			20		
教科書情報					
教科書1	必要に応じて資料を配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	ファンタジア				
出版社名	みすず書房	著者名	ブルーノ・ムナーリ (萱野有美/訳)		
参考書名2	フォーマット				
出版社名	グラフィック社	著者名	ギャヴィン・アンブローズ+ポール・ハリス (大塚典子/訳)		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
毎回スケッチブック、用具、画材を持参すること。	
教員実務経験	
国内外の広告会社にてグラフィックデザインを中心とした広告および企業のキャンペーンの立案と実施に従事。外資系食品会社にてブランド戦略を中心としたデザイン戦略に従事した教員が、実務を通じての経験からデザインを俯瞰で考え多角的な視点で実践に活かせるよう具体的な指導を行います。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス課題解説課題発表
2	課題1 テーマ設定のための調査テーマとコンセプトの設定討議。
3	課題1 テーマ設定、表現アイデア討議。
4	課題1・テーマ設定、表現アイデアプレゼンテーションアナログ表現と技法によるイラストレーション制作制作内容の方向性確認
5	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作アイデア、ラフスケッチ～チェック
6	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作アイデア、ラフスケッチ～チェック
7	課題2・アイデア、ラフスケッチプレゼンテーションアナログ表現と技法によるイラストレーション制作
8	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
9	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
10	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
11	課題3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
12	課題3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
13	課題3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
14	学内展覧会
15	講評ポートフォリオ作成

科目名	表現技術研究2	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	大平 弘				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>ビジュアルコミュニケーションを目的としたグラフィックデザインは、メディア・社会環境によって手法や技術が変化します。視覚伝達に必要な知識を学び、独自の視点で編集(収集、整理、構成)し、完成度の高い作品制作を目的にします。あわせて、感覚的造形表現(独自性)とビジュアルコミュニケーションの理解を深め、計画的な考え方やアイデアを探り、豊かな感性と個性で表現するイラストレーター、デザイナーの育成をも目的とする。</p>					
授業概要					
<p>視覚伝達の表現手法として、絵(造形表現・イラストレーション)の役割を考える。各自の造形表現・イラストレーションの世界を深く押し進め、社会性をもった完成度の高い作品を目的にします。</p> <p>①造形制作(表現技術)と②グラフィックデザイン(視覚伝達/計画的な考え方)の2つの視点からイラストレーション(グラフィックアート)作品として計画的に考え、アイデアを探り、感性豊かな独創性のある作品を完成させる。</p> <p>①造形表現/資料収集、アイデアの検討、表現技法の研究、試作、修正、改善を繰り返し作品を完成させる。</p> <p>②視覚伝達/①で制作した作品を客観的視点にたち撮影し、意図を再確認・魅力を見つけ、平面作品として完成させる。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>オリジナリティ(独自性)のある作品制作には制作手法の決定のまえに、他領域の表現技法やグラフィックデザイン手法を知る必要があります。さまざまなポスターや書籍などを見ること。多くの作品がどのように制作され、展示(美術展、ショールーム、店舗・商品展示など、それに関連するDM/フライヤー/パッケージなどアイテム)されているのか確認し資料収集・ファイリングは必須です。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出作品の評価			70		
受講態度			30		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			

参考書名5	
出版社名	著者名
参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
グラフィックデザインの実務と造形作家としての視点から、作品制作の方法や視覚伝達の技術を指導する。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	●課題説明①課題『本の形』展出品作品制作 ②課題 B2 展覧会告知ポスター ③課題 ロゴタイプの制作[プロジェクトラボ]
2	資料収集 見つける・調べる『本の形』展出品作品の形態・材料・『イラストレーション』のイメージを探る形・形態／材質・材料
3	本の試作 検討・深める形態を効果的に利用した[絵]の構図を検討
4	本の試作 改良・考えをまとめる実寸サイズの試作プレゼンテーション／形態の決定[プロジェクトラボ]ロゴタイプ案持参(A4 サイズ)
5	イラストレーション案 表現のアイデアを探る手法・技法、形と絵の関係を考える ●チェック アイデア案を持参(A4 サイズコピー)
6	本の試作を使いイラストレーションの検討、制作
7	イラストレーションの制作
8	イラストレーションの制作
9	イラストレーションの制作／デジタル加工
10	イラストレーションの制作／デジタル加工
11	●本の完成 『本の形』展出品完成作品／プレゼンテーション／合評
12	作品撮影 ポスター素材として作品を見る「再度、作品の特徴を探す」
13	●B2 ポスターの試作／検討 『本の形』展 B2 ポスター／実寸試作(A4 サイズ貼り合わせ可)画面構成、文字構成、ロゴタイプの検討・改善
14	B2 ポスターの試作／改善 『本の形』展 B2 ポスター／実寸試作(A4 サイズ貼り合わせ可)ロゴタイプ(完成作)・基本データを入れた状態で持参。
15	提出●B2 ポスターの完成 『本の形』展 B2 ポスター／ハレパネ貼り提出●本の完成作品

科目名	表現技術研究1	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	演習		
教員名	山角 悦三				
クラス名	【B】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●授業目的イラストレーションによる造形表現を通じて、視覚情報伝達の可能性を探ります。これらを平面媒体を中心としながら、造形物を媒体へとデザイン展開し、表現と媒体との関わり、役割を研究します。</li> <li>●到達目標画材や素材を用いたイラストレーションの造形表現を中心に「描く、作る」表現とデジタル技法を用いて視覚媒体へ「伝え、広げる」デザインへの応用スキルを習得します。イラストレーションと媒体との関係性の理解を深め、より高い表現技術力を目指します。</li> </ul>					
授業概要					
<p>生活と暮らしや社会に関わるいずれかより題材を設定し、その題材から各自題材に沿ったテーマを立案。テーマから制作に関わるコンセプトを考察し画材や素材を使つての表現技法を中心としたイラストレーションを目的別に制作します。制作物は表現を「伝え、広げる」ためにデザインし、ポスター、ジャケット、フライヤー等の媒体に応用します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>表現のクオリティの高さはもちろんですが、表現アイデアや取り組む姿勢を要求します。日頃から日常や社会を観察し、なにをどう表現するかを考えておくこと。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出(理解・構想・表現)			80		
取組の姿勢			20		
教科書情報					
教科書1	必要に応じて資料を配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	ファンタジア				
出版社名	みすず書房	著者名	ブルーノ・ムナーリ (萱野有美/訳)		
参考書名2	フォーマット				
出版社名	グラフィック社	著者名	ギャヴィン・アンブローズ+ポール・ハリス (大塚典子/訳)		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
毎回スケッチブック、用具、画材を持参すること。	
教員実務経験	
国内外の広告会社にてグラフィックデザインを中心とした広告および企業のキャンペーンの立案と実施に従事。外資系食品会社にてブランド戦略を中心としたデザイン戦略に従事した教員が、実務を通じての経験からデザインを俯瞰で考え多角的な視点で実践に活かせるよう具体的な指導を行います。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス課題解説課題発表
2	課題1 テーマ設定のための調査テーマとコンセプトの設定討議。
3	課題1 テーマ設定、表現アイデア討議。
4	課題1・テーマ設定、表現アイデアプレゼンテーションアナログ表現と技法によるイラストレーション制作制作内容の方向性確認
5	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作アイデア、ラフスケッチ～チェック
6	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作アイデア、ラフスケッチ～チェック
7	課題2・アイデア、ラフスケッチプレゼンテーションアナログ表現と技法によるイラストレーション制作
8	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
9	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
10	課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
11	課題3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
12	課題3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
13	課題3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
14	学内展覧会
15	講評ポートフォリオ作成

科目名	表現技術研究2	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	演習		
教員名	大平 弘				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>ビジュアルコミュニケーションを目的としたグラフィックデザイン、イラストレーションは、メディア・社会環境によって手法や技術が変化します。視覚伝達に必要な知識を学び、独自の視点で編集(収集、整理、構成)し、完成度の高い作品制作を目的にします。あわせて、客観的な視点にたち、感覚的造形表現(独自性のある作品)とビジュアルコミュニケーションの関係を考察し、計画的な考え方やアイデアを探り、豊かな感性と個性で表現するイラストレーター、デザイナーの育成をも目的とする。</p>					
授業概要					
<p>本の展覧会として制作されるイラストレーションは本(立体)として制作します。さらにその告知ポスター(平面)に展開します。カメラ撮影の過程で2次元を想像しながら、アングル、光、背景色など多くの客観的な視点で作品を観察する必要があります。また、画面の構成も大きな要素になります。平面・立体を扱いながら絵(造形表現・イラストレーション)の表現の広がり考えることが目的です。</p> <p>①造形制作(表現技術)②グラフィックデザイン(視覚伝達/計画的な考え方)との2つの視点からイラストレーション(グラフィックアート)作品として完成させる。</p> <p>①造形表現/資料収集、アイデアの検討、試作、修正、改善を繰り返します。</p> <p>②視覚伝達/①で制作した作品を客観的視点にたち撮影し、意図を再確認、魅力的な平面作品として完成させる。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>オリジナリティ(独自性)のある作品制作には制作手法の決定のまえに、広い視野にたち、さまざまな表現手法・表現技術を再確認しておく必要があります。そのためイラストレーションを用いたさまざまなポスターや書籍などを幅広く再調査・確認が大切になります。資料や見本類を数多く収集しておいてください。各学生の制作進行に合わせ進めますが積極的に制作(試作)するようにしてください。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出作品の評価			70		
受講態度			30		
教科書情報					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書情報					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					

出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
グラフィックデザインの実務と造形作家としての視点から、作品制作の方法や視覚伝達の技術を指導する。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	課題説明①課題『本の形』展出品作品制作 ②課題 B2 展覧会告知ポスター ③課題 ロゴタイプ制作[プロジェクトラボ]		
2	資料収集 見つける・調べる。考える土台をつくる。『本の形』展出品作品の形態・材料・『イラストレーション』のイメージを探る形・形態／材質・材料		
3	本の試作 検討・深める。触れる。形態を効果的に利用した[絵]の構図を検討		
4	本の試作 改善／考えをまとめる●実寸サイズの試作プレゼンテーション／形態の決定[プロジェクトラボ]ロゴタイプ案持参(A4 サイズ)		
5	イラストレーション案 表現のアイデアを探る手法・技法、形と絵の関係を考えるチェック_アイデア案を持参(A4 サイズコピー)		
6	本の試作を使いイラストレーションの表現手法・技法・画材の検討。イラストレーションの制作		
7	イラストレーションの制作●中間プレゼンテーション		
8	イラストレーションの制作		
9	イラストレーションの制作／デジタル加工		
10	イラストレーションの制作／デジタル加工		
11	●本の完成『本の形』展出品完成作品／プレゼンテーション／合評		
12	作品撮影 作品を客観的に見る。構成イメージを持つ。		
13	B2 ポスターの試作／検討『本の形』展 B2 ポスター／実寸試作(A4 サイズ貼り合わせ可)実際サイズを確認する。画面構成、文字構成。情報の優先順位。ロゴタイプの検討・改善		
14	B2 ポスターの試作／改善『本の形』展 B2 ポスター／実寸試作(A4 サイズ貼り合わせ可)ロゴタイプ(完成作)・基本データを入れた状態で持参。		
15	提出●B2 ポスター●完成『本の形』展 B2 ポスター／ハレバネ貼り提出提出●本の完成作品全体講評		

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	村山 利幸				
クラス名	31541 デザイン基礎1【E】				
授業目的と到達目標					
平面を軸に構成表現をし、デザインの基本概念を学ぶ。基礎造形を起点にデザインの基礎となる表現技術を幅広く習得し、造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を発揮していく。初回の授業でホームルーム(大学生生活での疑問や悩みごとなどの相談)を行い、また随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
色彩基礎 平面構成 書体基礎 ポスター造形					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
出席重視、制作経過のチェックを受ける、提出期限厳守					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
ビジュアル表現、技術力					
受講姿勢					
プレゼンテーション					
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
参考書はないが、それに変わるプリントを配布する。					
教員実務経験					
グラフィックデザイナー、デザイン事務所主宰・(社)日本グラフィックデザイナー協会会員					
授業計画(各回予定)					

授業回	授業内容
1	ホームルーム: 大学生生活の潤滑を図るデザイン基礎1で使うプリントを一括配布注文画材購入平面構成 / タングラムの説明 制作※幾何学図形の組み合わせによる柔軟な発想力の構築定規・カッターの正しい使用方法の習得
2	タングラムプレゼンテーション色彩構成 / 色立体 -1 課題説明分割図形の作成と着色※明度・彩度・色相の理解と色作り・着色の実践
3	平面構成 / 色立体 -2 制作
4	色立体プレゼンテーション平面構成 / ユニット -1 課題説明※ユニットの作成と組み合わせによる視覚効果の学習図形(対称・連続・回転)の理解
5	平面構成 / ユニット -2 制作※手作業の技術力の育成
6	ユニットプレゼンテーション平面構成 / 面の分割 -1 課題説明※面の分割(比率 / 等比等差等)・構成の理解色彩計画の実践
7	平面構成 / 面の分割 -2 着色制作
8	面の分割: プレゼンテーション造形表現 / ポスター制作 -1 課題説明 B2パネル水張り・水張りテープ貼り・アイデアチェック※ポスターデザインの理解と考案
9	造形表現 / ポスター制作 -2 レタリングの説明 ( 書体・文字表現 )※レタリングの基礎知識の習得と実践
10	造形表現 / ポスター制作 -3A3 試作制作
11	造形表現 / ポスター制作 -4A3 を B2 に拡大
12	造形表現 / ポスター制作 -5 制作: ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
13	造形表現 / ポスター制作 -6 制作: ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
14	造形表現 / ポスター制作 -7 文字入れ
15	造形表現 / ポスター制作 -8 プレゼンテーション水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザインスタートアップ1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	実習		
教員名	杉崎 真之助、東陰地 正喜				
クラス名	【I】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈1〉では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力とコンピュータによるデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎アイデアから表現まで、デザインの各プロセスを体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度にそった方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。</p> <p>1-2〈デジタルとデザイン〉東陰地 コンピュータの基本操作からアプリケーションソフトの使い方まで、デザインに必要な知識を解りやすく学ぶことで、基本的なデジタルのスキルを学習します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎授業の中心は発表とディスカッション。各課題のステップごとにクラスで発想と表現を共有。制作時間は自主的に管理する。スケッチブックにアイデア・試作のプロセスを残す。画材・用具を表現内容にあわせて準備する。</p> <p>1-2〈デジタルとデザイン〉東陰地 学内での PC 作業のために各自大学内アカウントが必要。大学から配布されたもの(カード)を持参すること。授業内で作成したデータを保存するための USB メモリ(16GB 以上)を用意して毎回持参すること。下絵製作に使用するスケッチブック(A4 サイズ程度)、筆記用具。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表、授業の取組・出席などを総合的に評価します			100		
教科書情報					
教科書1	1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎{アタマとカラダでわかるデザイン, <a href="https://pie.co.jp/book/i/5207/">https://pie.co.jp/book/i/5207/</a> }				
出版社名	パイ インターナショナル	著者名	杉崎真之助		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 {SHINNOSKE DESIGN, <a href="http://www.shinn.co.jp/">http://www.shinn.co.jp/</a> }	
特記事項	
教員実務経験	
1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎コミュニケーションデザイン分野全般でグラフィックデザイナー・クリエイティブディレクターとしてブランディングから空間まで幅広く活動。実務経験と研究実績に基づいたリアリティのある指導を行う。{経歴を見る, <a href="http://www.shinn.co.jp/about/shinn.jp/">http://www.shinn.co.jp/about/shinn.jp/</a> }	
1-2〈デジタルとデザイン〉東陰地グラフィック・映像のデザイン制作を行う教員が、その多様な経験を活かして、デジタルツールの基本的な知識と技術を伝える。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	表現と伝達デザイン カタチ／コトバによるデザイン 概要
2	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 発想
3	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 表現
4	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 発表
5	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 発想
6	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 表現
7	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 発表
8	デジタルとデザイン コンピュータ概説(操作とファイルシステムの基本)
9	デジタルとデザイン 画像編集 1(PS)
10	デジタルとデザイン 画像編集 2(PS)
11	デジタルとデザイン ドロー描画 1(AI)
12	デジタルとデザイン ドロー描画 2(AI)
13	デジタルとデザイン PS/AI を組み合わせて使う
14	デジタルとデザイン WEB コーディング(VS code)
15	合同授業 講評とディスカッション

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	是枝 靖久、東 優				
クラス名	【K】				
授業目的と到達目標					
デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、空間デザインとプロダクト領域、デザインプロデュース領域の基礎を学びます。デザインは私たちの暮らしのすべてとかわり、あらゆる場面でそのチカラが求められています。より創造的で豊かな未来を切り開くチカラを育みます。					
授業概要					
2-1<空間デザインとプロダクト領域>人と空間、人とプロダクト、空間とプロダクトにおける相互の関係性とデザインを、現物(空間やモノや光)と学生自身(人)との体感や考察を通して3次元的なデザインの基礎を体系的に学びます。 2-2<デザインプロデュース領域>身の回りにある物、事、場、時、人などに、新しい価値や役割を付加し、その魅力をさらに高めていくプロデュースの手法を授業、課題を通して学びます。ビジョン(未来)を描き、ワクワクするアイデアを発想し、コンセプトを導き出し、それを人に伝えること(プレゼン)などプロデュース領域の面白さに触れてください。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
7週で空間と製品のデザイン、7週でデザインプロデュースを学ぶため、授業内で極力デザイン制作を完成させ、予習復習を行うこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業を通じての理解や表現力の向上の度合いを総合的に評価			100		
教科書情報					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書情報					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		
参考 URL					

特記事項	
習得の進行状況その他によりシラバスの内容、予定が一部変更になる場合があります。	
教員実務経験	
<p>現役デザイナーでもある教員が指導にあたります。</p> <p>空間デザインとプロダクト領域担当: 是枝靖久 reeddesign 代表プロダクトデザイナー家庭用品、医療機器等の筐体設計。特に3D CAD を活用したデザインプロセスを中心に企業向けデザインソリューションをを提供。</p> <p>デザインプロデュース領域担当: 東 優株式会社 Eginе 代表取締役事業開発プロデューサー</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン／空間・家具調査(食堂、芸術センター、名作椅子など)
2	基本デザイン1／デザインの方向性を決定
3	基本デザイン2／空間デザイン
4	基本デザイン3／家具デザイン
5	実施デザイン1／モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)制作
6	実施デザイン2／モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)制作
7	実施デザイン3／モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)完成・提出
8	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題 1
9	課題 1 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス/課題2
10	課題 2 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス 2/課題3
11	課題3プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス3/課題4
12	課題4ブラッシュアップ/個別相談
13	課題4ブラッシュアップ/個別相談
14	課題4プレゼンテーション/講評
15	合同授業 スタートアップ 2 の成果を総評します。

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	松川 睦				
クラス名	DA【B】				
授業目的と到達目標					
TV、映画、ゲーム、VP、モーショングラフィックスなどの映像制作には欠かせないアニメーション映像や特殊効果の基礎知識を、主に「AfterEffects」を用い学習する。また素材制作ツール「Photoshop」「Illustrator」、「PremierePro」との映像に連携についても学ぶ。映像編集ツールを使いこなす事で、今後制作するあらゆる課題に備える。					
授業概要					
アニメーション映像や特殊効果の基礎知識・技術の修得					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
学んだ技術に合わせて情報収集や調査を心がけ、私語を慎み制作に集中すること。わからないことがあれば積極的に質問すること。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
小課題、製作データのレベルと遅刻や欠席などの平常授業 態度による総合評価			100		
教科書情報					
教科書1	参考サイトなど適宜紹介				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	適宜紹介				
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					
実務経験: TV 番組、CM のタイトル CG、VFX 合成					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	アニメーション、モーショングラフィックス、映像制作とVFXの関わり、映像編集ソフトの概要、AfterEffectsの基本操作(タイムラインの概念、各パネルの解説)
2	AfterEffects基本操作(ツール、コンポジションの特性など)、映像制作における規格やフォーマットなど
3	AfterEffects基本操作(テキストの扱い、エフェクトなど)、映像制作(基本動作を使用した制作)小課題提出
4	AfterEffects基本操作、映像制作小課題提出
5	簡単なアニメーション制作(AEのみ)、映像制作(ウィグラーなどアニメーション)小課題提出
6	簡単なアニメーション制作(Photoshop・Illustrator含む)、映像制作・クロマキー合成など
7	簡単なアニメーション制作(Photoshop・Illustrator含む)、映像制作・よく使われるエフェクトなど
8	エフェクト基本、映像制作・前半(Photoshop・Illustrator含むエフェクトを使った制作)
9	エフェクト基本、映像制作・後半(シーケンスレイヤー・ワーブスタビライザー・モーショントラッキングなど)
10	エフェクト基本・成果物提出(前後半で学んだ内容の制作)課題提出
11	Premiere基本操作・編集基礎・エフェクト・トランジションなど Photoshop・Illustratorとの連携
12	映像制作、コンテワーク Photoshop・Illustratorでの素材、レイアウト作成
13	映像制作・合評(ブラッシュアップと映像演出の生徒全員での批評)
14	映像制作・合評(最終講師からの批評とブラッシュアップ)
15	合評

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2024 年度 前期	形態	実習		
教員名	小林 文				
クラス名					
授業目的と到達目標					
Illustrator、Photoshop の特性を理解し、効果的なプレゼンテーションとそのための資料作成を通してデジタルデザインのスキルアップを目指す。					
授業概要					
Illustrator、Photoshop を使用し、DTP を含む平面作品の制作を行う。また、制作した作品をプレゼンテーションし、お互いに評価し合う。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
前半はデジタルスキルアップのためのワークショップ的な要素が大きくなります。その後の作品制作に大きく関わるので、必ず出席すること。PC を使用する実習ですが、リサーチを含むコンセプトワークやプランニングなど、アナログ作業もたくさんあります。宿題でどれだけ出来るかがポイントになります。授業中は作業に集中し、PC にたくさん触れてください。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品、課題評価			70		
プレゼンテーション			20		
授業に取り組む姿勢・態度			10		
教科書情報					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	授業内で紹介します。				
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

・店舗設計/VMD や VP 計画、店舗装飾・商業施設のサイン計画・CD ジャケットやポスター/フライヤーのデザインなど、Adobe Illustrator や Photoshop を主に使用し、デザイナーとして20年以上の経験があります。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	Illustrator、Photoshop の基本操作の確認-自己紹介シートの作成
2	Photoshop のスキルアップ-1 デジタル素材について/PS での切り抜き・合成
3	Photoshop のスキルアップ-2 デジタルイラストの作成/ペンタブ/さまざまな形式
4	Illustrator のスキルアップ-1 ツールを使いこなす/ベジェ曲線
5	Illustrator のスキルアップ-2 ツールを使いこなす/文字とレイアウト
6	Illustrator のスキルアップ-3 ツールを使いこなす/さまざまな効果
7	Illustrator 作品制作 ベジェ曲線を使ったキャラクター作成-1
8	Illustrator 作品制作 ベジェ曲線を使ったキャラクター作成-2
9	Photoshop 作品制作 写真を使った車内吊広告-1
10	Photoshop 作品制作 写真を使った車内吊広告-2
11	三つ折りパンフレットの作成-1 マーケティング/コンセプトとプランニング
12	三つ折りパンフレットの作成-2 レイアウト案の作成
13	三つ折りパンフレットの作成-3 作品制作
14	三つ折りパンフレットの作成-5 作品制作/完成
15	プレゼンテーション 互いの作品を評価する

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	演習		
教員名	天野 真由美				
クラス名					
授業目的と到達目標					
「販売促進」に関わるツールの開発を企画し、計画的にロゴやキービジュアル、冊子、Web(LP)などのデザインを制作する方法を学ぶ。					
授業概要					
Illustrator、Photoshop を使用し、適切な画像サイズやフォーマット、CMYK や RGB のカラーモデルの違いを理解し、販促物として効果的な演出を行えるようアプリケーションの操作を理解し制作することができる。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
グループワークが前提となるため、他のメンバーに迷惑がかからないように円滑なコミュニケーション(報連相)やデータの連携をできるようにする。また、グループ内のイメージ共有のために、効率よく資料を集め、共有できるようにする。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
デザイン、構図、色使い			15		
アドビのスキル			20		
理解度			15		
課題の完成度			30		
コミュニケーション度			20		
教科書情報					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

東レ株式会社 ファッション企画部 デザイナーウェブデザイン(フリーランス): 病院関係: 京都府立医科大学循環器内科学教室、京都府立医大精神機能病態学、京都府立医大消化器内科学教室、京都府立医大長寿疫学講座、関西医科大学医学研究科、独立行政法人京都病院、ふじやまクリニック、社会福祉法人・風媒花、中島外科胃腸科、医療法人泰恵会・しばさきクリニック、のだこどもクリニック、新大阪腎疾患カンファレンス、日本酸化ストレス学会、関西医科大学大学院小児科学教室、医療法人日野医院、大阪骨粗鬆症を考える会、小林製薬通販サイト

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	オリエンテーション、グループ分け、商品企画の目標を決める
2	ターゲット、カスタマージャーニー、ペルソナなどの説明、実習
3	販促物のための企画を立て、制作するツール、ページ数、サイズなどを検討
4	企画に合わせてそれぞれの担当を決め、完成イメージを作成させデザインに取り掛かる
5	ツールに掲載する商品ロゴやキービジュアルのデザイン制作
6	ツールに掲載するイラストや写真を配置してデザイン制作
7	ツールに掲載するイラストや写真を配置してデザイン制作
8	各種ツールを完成させ入稿データを制作する
9	同じ商品の Web 企画を立て、ワイヤーフレームとデザインを検討
10	Web(LP) デザイン制作
11	Web(LP) デザイン制作
12	実機で表示できるデザインを完成させる
13	展示のためのパネル作り
14	展示。後半に UXUI
15	搬出。後半に UXUI

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	三木 健				
クラス名	【B】				
授業目的と到達目標					
平面を軸に構成表現をし、デザインの基本概念を学ぶ。基礎造形を起点にデザインの基礎となる表現技術を幅広く習得する。造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザイン思考力を開発していく。					
授業概要					
色彩基礎、平面構成、書体基礎					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
制作過程のチェックを受ける、提出期限を守る YouTube(TEDx)にて授業の概要を観ることができる <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=emb_logo</a>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
プレゼンテーション			20		
受講態度			30		
視覚表現、技術力			50		
教科書情報					
教科書1	APPLE				
出版社名	CCC メディアハウス	著者名	三木健		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	世界のグラフィックデザイン 114				
出版社名	DNP アートコミュニケーションズ	著者名	三木健		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
三木健デザイン事務所, <a href="http://ken-miki.net">http://ken-miki.net</a>  TED, <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=enb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=enb_logo</a>					
特記事項					
教員実務経験					
アートディレクター・グラフィックデザイナー『りんご』を題材にしたデザインの基礎実習『APPLE』の開発者。一連の『APPLE』のデザインが、国内外の多数のデザイン賞を受賞。書籍『APPLE』が、英・中・日・韓の4ヶ国語					

で出版される。国内外の美術館やギャラリーで『APPLE+』展を開催。TEDをはじめとする世界の各都市で『APPLE』の講演やワークショップを開催。2018年に大阪芸術大学、芸術情報センター、図書館内に『りんごデザイン研究所』が開設される。主な受賞に第18回亀倉雄策賞、日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、日本グラフィックデザイナー協会新人賞、N.Y.ADC賞など国内外でのデザイン賞を多数受賞。主な仕事に世界グラフィックデザイン会議コングレスキット、日本アイ・ピー・エム ThinkPad プロモーション、マールブランシュブランディング、コシノヒロコ展プロデュース&アートディレクション、近鉄ホールディングス、大阪薬科大学、京急百貨店、ベルメゾンのシンボルマーク、富山県美術館アートディレクターなど。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	オリエンテーションデザインの基本概念をスライドを通してレクチャー
2	平面図形観察・図形・配置
3	色彩構成観察・色相
4	平面構成・色彩構成・立体構成点・線・面
5	概念抽出・平面構成コンテンツ抽出
6	造形表現視覚言語
7	平面構成ポスター表現 1
8	平面構成ポスター表現 2
9	書体基礎文字表現
10	書体基礎文字表現
11	平面構成・色彩構成・立体構成コンテンツの組み立て
12	平面構成・色彩構成・立体構成コンテンツの組み立て
13	平面構成 対象・連続・回転動画基礎
14	平面構成 対象・連続・回転動画基礎
15	振り返り

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	是枝 靖久				
クラス名	【B】				
授業目的と到達目標					
デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また、初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
3つの課題を通して立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面の双方から合一的に捉え、モデル制作や図面で表現する。また1回の UX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティー			60		
取り組む姿勢			40		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
習得の進行状況その他によりシラバスの内容、順序、予定が一部変更になる場合もあります。					

教員実務経験

講師: 是枝靖久 reeddesign 代表プロダクトデザイナー家庭用品、医療機器等の筐体設計。特に3D CADを活用したデザインプロセスを中心に企業向けデザインソリューションを提供。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	ホームルーム/ 授業概要の説明/ 課題Ⅰの説明/ 基本形態の解説/ 相貫体の基礎/ デザインの再現性(三面図) 課題Ⅰ「基本的形態をモチーフとした道具のデザイン」 複数の幾何立体を用いて魅力的な造形物(道具)を形づくる。
2	基本形態の組み合わせ/ 既存工具のデフォルメとブラッシュアップ/ 三面デッサン(着彩)
3	立体造形モデルの制作(1)
4	立体造形モデルの制作(2)
5	講評会
6	課題Ⅱの説明/ テーマに関するイメージ展開と決定・ラフスケッチ/ 三面デッサン 課題Ⅱ「木製スプーンのデザインと制作」 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す
7	立体造形モデルの制作(1)
8	立体造形モデルの制作(2)
9	オイル磨き(1)/ 課題Ⅱの講評
10	課題Ⅱ作品提出・講評/ 課題Ⅲの説明/ ストローを用いた立体構造(トラス構造)の理解ストローとモールを用いて、課題条件をクリアできるように目的の立体形状を構築する。
11	立体造形物の制作(1)
12	立体造形物の制作(2)
13	立体造形物の制作(3)
14	採寸と三面デッサン/ 課題Ⅲ作品提出・講評/ 本授業まとめ
15	UX/サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	渡辺 雅夫				
クラス名	【D】				
授業目的と到達目標					
デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また、初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
■4つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティー			60		
取り組む姿勢			40		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験	
<p>■大手電機メーカーの製品デザイナーとしての実務経験を活かし、デザイン制作の基本を指導する。</p> <p>■木工造形作家としての創作活動を活かし、素材知識や制作技術を修得させる。</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム／授業概要の説明／課題【立体の見方と表現】立体を三方向から見る/相貫体の基礎
2	立体を図で表現する／デザインの再現性(三面図)
3	課題【木製スプーンのデザインと制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイデアスケッチ、図面作成
4	立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し、スプーンの形に削り込む
5	立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け
6	オイル磨き、講評
7	課題【ストローを用いた幾何表現】
8	多面体の表現
9	構造物の表現
10	モチーフのデフォルメと表現
11	課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
12	デザイン検討、材料の切り出し
13	立体造形モデルの制作
14	講評会
15	UX／サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	藤原 幹				
クラス名					
授業目的と到達目標					
平面、立体、空間の情報を共通シンボル等によって適切に伝達する合理的手段として製図がある。一般的にモノづくりに於ける設計図と捉えられるが、製作に関わるモノ以外でも活用がされている。建学の精神の「実用的合理性の重視」に基づき、その図法の理解及び表現できる応用能力を身に付けることを目的とする。					
授業概要					
この授業に於いては JIS 製図規則に代表される機械系、建築系製図等の目的に沿った図法の種類(一角法、三角法、軸測投影法、透視図法)と作図法の相違点を理解すると共に、「意図」を伝える為の方法を学ぶ。1.ルールと基礎 2.言語、文字と同様に情報要素を図形にして伝達する手法及び目的別に見る作図方法。3. 応用力を具体的に発展させる。『企画～エスキース～プレゼンテーション』					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
演習課題は授業時間内に完了させることが基本である。従って次回の授業に持ち込まないように完成させておくことが理解の向上につながる。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業の取り組み状況(規定の授業時間数に満たない場合は評価をしない)と課題の提出状況(課題未提出は評価をしない)			100		
教科書情報					
教科書1	プリント配布(配布プリントは毎回、授業には持参すること)				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	インテリア設計の実技				
出版社名	彰国社	著者名			
参考書名2	JIS にもとづく標準製図法				
出版社名	オーム社	著者名			
参考書名3	基礎製図演習(1)				
出版社名	パワー社	著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

毎回授業の初めに説明を行う。遅刻すると理解できない場合があるので欠席、遅刻には注意すること。(授業取組の状況)(特別な理由なく連続して欠席すると、この科目の評価は要しないと判断する。)配布するプリントは受講者分しかなく、日時が経過すると処分するので、欠席者は速やかに資料を請求すること。評価は授業取組の状況および課題提出状況、それぞれ基準を満たさなくては評価をしない。

#### 教員実務経験

空間デザイナー、ディレクターとしての実務経験を持つ教員が、その実務経験を活かして、製図技術の指導を行う。

#### 授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	授業に於ける準備及び注意、製図用具の説明、製図文字の練習、線の種類、縮尺、図の画きかた1
2	線の種類、縮尺、図の画きかた2と製図用具の使い方
3	線の役割とルール(折り紙建築)
4	正投影図(第一角法、第三角法)
5	軸測投影図(アクソメトリック)
6	JISに基づく製図法(グランド押エ)
7	空間を表現する(平面図)1 空間を表現する(天井伏図)2
8	空間を表現する(展開図)3 パースペクティブの基本
9	平行透視図(一点透視図)
10	有角透視図(二点透視図)
11	プレゼンテーション1 デジタル表現1
12	プレゼンテーション1 デジタル表現2
13	プレゼンテーション2 デジタル表現3
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2 合評

科目名	製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	石原 明由子				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>平面、立体、空間の情報を共通シンボル等によって適切に伝達する合理的手段として製図がある。一般的にモノづくりに於ける設計図と捉えられるが、製作に関わるモノ以外でも活用がされている。建学の精神の「実用的合理性の重視」に基づき、その図法の理解及び表現できる应用能力を身に付けることを目的とする。</p>					
授業概要					
<p>この授業に於いては JIS 製図規則に代表される機械系、建築系製図等の目的に沿った図法の種類(一角法、三角法、軸測投影法、透視図法)と作図法の相違点を理解すると共に、「意図」を伝える為の方法を学ぶ。1. ルールと基礎 2. 言語、文字と同様に情報要素を図形にして伝達する手法及び目的別に見る作図方法。3. 応用力を具体的に発展させる。『企画～エスキース～プレゼンテーション』</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>演習課題は授業時間内に完了させることが基本である。従って次回の授業に持ち込まないように完成させておくことが理解の向上につながる。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業の取り組み状況(規定の授業時間数に満たない場合評価しない)と課題の提出状況(課題未提出は評価をしない)			100		
教科書情報					
教科書1	プリント配布(配布プリントは当たり前ではあるがファイルして毎回授業には持参すること)				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	インテリア設計の実技				
出版社名	彰国社	著者名			
参考書名2	JIS にもとづく標準製図法				
出版社名	オーム社	著者名			
参考書名3	基礎製図演習(1)				
出版社名	パワー社	著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

毎回授業の初めに説明を行う。遅刻すると理解できない場合があるので欠席、遅刻には注意すること。(授業の取り組み状況)(特別な理由なく連続して欠席すると、この科目の評価は要しないと判断する。)配布するプリントは受講者分しかなく、日時が経過すると処分するので、欠席者は速やかに資料を請求すること。評価は授業取組の状況および課題提出状況、それぞれ基準を満たさなくては評価しない。

教員実務経験

空間デザイナーとしての実務経験を持つ教員が、その実務経験を活かして、製図技術の指導を行う。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	授業に於ける準備及び注意、製図用具の説明、製図文字の練習線の種類、縮尺、図の画きかた1
2	線の種類、縮尺、図の画きかた2と製図用具の使い方
3	線の役割とルール(折り紙建築)
4	正投影図(第一角法、第三角法)
5	軸測投影図(アクソメトリック)
6	JISに基づく製図法(グランド押エ)
7	空間を表現する(平面図)1 空間を表現する(天井伏図)2
8	空間を表現する(展開図)3 パースペクティブの基本
9	平行透視図(一点透視図)
10	有角透視図(二点透視図)
11	プレゼンテーション1 デジタル表現1
12	プレゼンテーション1 デジタル表現2
13	プレゼンテーション2 デジタル表現3
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2合評

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	才村 昌子				
クラス名	IL[B]				
授業目的と到達目標					
デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photoshop の技術習得。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。					
授業概要					
専門領域でのデジタル表現の考え方や広がり解説しデザインへの理解を深める。授業を大きく2つに分けて進める。 1 基本的な Illustrator、Photoshop の技術習得。 2 ビジュアルコミュニケーション、イラストレーションの役割を考察する。 指導教員：グラフィックデザイナー／イラストレーター					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
デザイン分野での様々な表現方法、手方法を注意し調査しておいてください。ラフ案のチェックと構図確認以外のイラストレーション制作は基本自主制作とします。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
受講態度			40		
制作課題による評価			60		
教科書情報					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書情報					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	グラフィックデザインの概要 ①課題説明【ブックカバー制作1_言葉からの再構成】②③課題の事前制作物(音楽会告知のためのイラストレーション・写真)について・資料収集の説明
2	Photoshop の操作習得 1 Photoshop にできること、解像度、色調補正・選択範囲、変形
3	Photoshop の操作習得 2 フィルター効果、透明
4	Illustrator の操作習得 1 Illustrator にできること、レイヤー、ベジェ曲線
5	Illustrator の操作習得 2 書体、アウトライン化
6	試作制作/Photoshop の操作習得 3/Illustrator の操作習得 3、出力/データの制作・確認
7	合評・提出[①ブックカバーに仕立て提出]
8	②課題説明 立体カレンダー制作
9	立体カレンダーの下図制作(Illustrator)、イメージ、ラフ案のチェック、画像修正
10	画像編集/試作 1(ペンタブレット使用可/基本操作)
11	画像編集/試作 2 イラストレーションを加筆(デジタルまたはアナログ可)
12	画像編集/試作 3 イラストレーションを加筆(デジタルまたはアナログ可)
13	試作でのプレゼンテーション
14	修正・改善
15	②③課題 合評・提出

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	永田 麻美				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>平面上に構成表現を展開し、デザインの基礎概念を学ぶ。基礎造形を起点にデザインの基礎となる表現技術を幅広く習得する。造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を高め、多岐に広がるデザインの基礎を身につけることが目標です。</p>					
授業概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける（初年時教育）</li> <li>●平面構成 点・線・面や対比・比率などによる表現と構成</li> <li>●色彩表現 色彩の原理に基づいた表現と構成</li> <li>●感性表現 モチーフによる感性表現と構成</li> <li>●書体基礎 和文・欧文書体と文字組</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
●出席重視●遅刻厳禁●制作過程のチェックを受ける●提出期限厳守					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題表現			70		
プレゼンテーション			10		
授業態度(提出、受講の時間厳守等を含む)			20		
教科書情報					
教科書1	参考書はないが、それに変わるプリントを配布する。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

酒類飲料メーカーにおいて 30 年以上に渡り、商品開発ならびに商品デザインのディレクター&デザイナーを勤めてきました。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	ホームルーム:大学生生活の潤滑を図る、デザイン基礎 1 で使うプリントを一括配布 注文画材購入 平面構成 / タングラムの説明 ※幾何学図形の組み合わせによる柔軟な発想力の構築 定規・カッターの正しい使用方法の習得
2	平面構成 / タングラム 制作
3	タングラム・プレゼンテーション色彩構成/色立体 -1 課題説明分割図形の作成と着色 ※明度・彩 度・色相の理解と色作り・着色の実践
4	平面構成/色立体 -2 制作
5	色立体プレゼンテーション平面構成/ユニット -1 課題説明 ※ユニットの作成と組み合わせによる視 覚効果の学習 図形(対称・連続・回転)の理解
6	平面構成/ユニット -2 制作 ※手作業の技術力の育成
7	ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割 -1 課題説明 ※面の分割(比率/等比等差等)・構 成の理解 色彩計画の実践
8	平面構成 / 面の分割 -2 着色制作
9	面の分割:プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作 -1 課題説明 B2 パネル水張り・アイデアチ ェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	造形表現 / ポスター制作 -2 レタリングの説明 ( 書体・文字表現 ) ※レタリングの基礎知識の 習得と実践
11	造形表現 / ポスター制作 -3 A3 試作制作
12	造形表現 / ポスター制作 -4 A3 を B2 に拡大
13	造形表現 / ポスター制作 -5 制作:ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
14	造形表現 / ポスター制作 -6 文字入れ
15	ポスター制作 -7 プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り提出・採点

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	道田 健				
クラス名	【C】				
授業目的と到達目標					
デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また、初回授業でホームルーム(大学生生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
4つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。対面で授業を行います。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティー			60		
取り組む姿勢			40		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験	
楽器メーカーの製品デザイン部門に勤務後、独立して製品デザイナーとして製品デザインや地場産業での商品開発、企業のデザインコンサルティングなどを行う。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム/授業概要の説明/課題【立体の見方と表現】立体を三方向から見る/相貫体の基礎
2	立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)
3	課題【ストローを用いた幾何表現】
4	多面体の表現
5	構造物の表現
6	モチーフのデフォルメと表現
7	課題【木製スプーンのデザインと制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。アイデアスケッチ、図面作成
8	立体造形モデルの制作(1)木材の切り出し、スプーンの形に削り込む
9	立体造形モデルの制作(2)ヤスリ掛け
10	オイル磨き、講評
11	課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
12	デザイン検討、材料の切り出し
13	立体造形モデルの制作
14	講評会
15	UX/サービスデザイン1day ワークショップ基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	大平 弘				
クラス名					
授業目的と到達目標					
デジタル、アナログによる表現の方向性の違いを理解したうえで、デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photoshop の技術習得 更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。また表現領域に極端に偏ることなく、豊かな感性と個性で表現するイラストレーター、デザイナーの育成を目的とする。					
授業概要					
対面授業※前期制作の VA2「帽子の中の言葉」作品をこの授業の素材として使用します。専門領域でのデジタル表現の考え方や広がりや解説しデザインへの理解を深める。授業を大きく2つに分けて進める ①基本的な Illustrator、Photoshop の技術習得 ② ビジュアルコミュニケーション、イラストレーションの役割を考察する。グラフィックデザイナーの職能をいかし、デジタル表現の広がりを紹介し、基本操作技術・画像修正技術を指導する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
※前期制作の VA2「帽子の中の言葉」作品をこの授業の素材として使用します。デジタルによる表現はデザイン全てでとても重要な技術です。イラストレーションの表現においても同様です。作品紹介の技法や画材のなかに複合表現やミクストメディアの名称で記載されています。それら作品がデジタル技術を使い表現世界を広げているのかをよく観察し、各自の作品で応用してください。それら表現のイメージのもとにあるアナログ表現を再確認しておくことがオリジナルな世界をつくることにとても大切になります。展覧会など実作品の鑑賞を積極的に進めて					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
受講態度			40		
提出課題評価			60		
教科書情報					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書情報					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		

参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
グラフィックデザイナーの教員が実務経験を活かし、作品制作を進めていく方法や技術を修得させる。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	グラフィックデザインの概要 ①課題説明【ブックカバー制作1_言葉からの再構成】 ②課題説明【立体型のカレンダー制作】
2	Photoshop の操作習得 1 Photoshop にできること、解像度、色調補正・選択範囲、変形
3	Photoshop の操作習得 2 フィルター効果、透明
4	Illustrator の操作習得 1 Illustrator にできること、レイヤー、ベジェ曲線
5	Illustrator の操作習得 2 書体、アウトライン化
6	試作制作／Photoshop の操作習得 3/Illustrator の操作習得 3、出力／データの制作・確認
7	合評・提出[①ブックカバーに仕立て提出]
8	②課題説明【立体型のカレンダー制作／文字構成・立体表現の可能性をさぐる】 イラストレーションはアナログ表現を基本にする
9	立体のアイデア並びに作図 1 イラストレーションと文字構成のアイデア案
10	立体のアイデア並びに作図 2 イラストレーションと文字構成のアイデア案
11	立体(箱型)の試作 1: 文字とイラストレーションの配置計画、文字サイズと構成ラフ案制作
12	立体(箱型)の試作 2: 文字とイラストレーションの配置計画、出力と紙試作制作
13	試作でのプレゼンテーション
14	修正・改善
15	【立体型のカレンダー制作／文字構成・立体表現の可能性をさぐる】作品 合評・提出

科目名	プロダクトデザイン2	年次	3	単位数	2
授業期間	2024 年度 前期	形態	演習		
教員名	澄川 伸一				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>今までに習ってきた技術を再確認し、弱点を明確にする。プロダクトデザインの進め方と発想をどうやってカタチに上げていくかを実践的な課題を数多くこなすことで身に着ける。まずは、基礎的な CAD のモデリングを確実に身に着けることで表現上の自信をつける。</p>					
授業概要					
<p>対面授業複数の異なるテーマで短時間で効率よくデザインプロセスを仕上げる訓練。ラフスケッチ ラフモデル CAD のモデリング レンダリング 動画作成とアニメーション 3D プリントモデル プレゼンテーションまで。できるだけ、最新の手法を導入することでデザインの現場に対応できる能力を身に着ける。数回は外部の現役デザイナーの技術指導も入れていきたい。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>ライノセラス/フュージョンなどの 3D モデリングが可能な環境動画作成の課題もある関係で処理能力のある程度の PC が必要だが、学校の PC の使用も可能としたい。基本的な CAD 操作の習得済みという前提で授業が進行します。課題提出は基本的にドロップボックスに送信という形式</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合 (%)		
デザイン課題の完成度 締め切りに遅れた場合は大幅減点			60		
授業参加			40		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
<p>課題 01 化粧品 押し出し形状 <a href="https://youtu.be/Cu2idpuYkUA">https://youtu.be/Cu2idpuYkUA</a> 課題 02 ワイングラスのデザイン 回転体 <a href="https://youtu.be/wEfi738hC20">https://youtu.be/wEfi738hC20</a> 課題 03 マウスのデザイン 制御点コントロールとデカール</p>					

<https://youtu.be/oOoTzALVKvg> 課題 04 ゲームコントローラー <https://youtu.be/9sBfl4MZ6VA> 課題 靴をデザインしてみる <https://youtu.be/SXFIRQcNN3Q> パワポプレゼンス

特記事項

教員実務経験

プロダクトデザイナー・大阪芸術大学 教授 フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』  
 {WIKI,<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%BE%84%E5%B7%9D%E4%BC%B8%E4%B8%80>}{PORTFOLIO,<https://sumikawadesign.amebaownd.com/> }  
 {コラム「澄川伸一デザイン道場」,<http://www.pdweb.jp/column/index.shtml> }  
 ▼プロフィール 千葉大学工学部卒業後、ソニー本社デザインセンター、アメリカデザインセンターで、ウォークマン、ラジオ、TVなどをデザイン。1991年澄川伸一デザイン事務所設立、現在に至る。グッドデザイン賞審査員を13年務める、うちユニット長も数多く務めた。また様々な企業のデザイン戦略のアドバイザーも務める。2016リオ・オリンピック、2020東京オリンピック公式卓球台を二大会連続デザインし世界中の話題となる。卓球台は高校の美術の教科書に名前入りで掲載された。日本文教出版「高校生の美術3」光村図書「美術3」など2017年子供向け大型遊具「マウンテン」がドイツIFデザイン賞受賞。その他、REDDOT、グッドデザイン賞など受賞歴多数あり。ベネッセ進研ゼミのタブレットなどメイン教具をデザイン担当、その多くはTVCMなどで放映されている。学生時代よりバックパッカーとして世界57ヶ国の滞在経験を活かし、固定概念にとらわれないデザインを実践。また、スキューバダイビングPADIアドバンスライセンスあり。工学部系デザイナーとして三次元CAD、プリンターをフル活用した幾何学スキルで心地よい曲面設計を得意とする。現在も、最先端の機器から伝統工芸まで幅広いジャンルをデザイン。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	プロダクトデザインのすきるの応用スキル身近なアイテムのデザインとして「アルコール消毒容器のデザイン」今まで、学んできたスキルの把握
2	課題 01 化粧品 押し出し形状 YOUTUBE 動画を繰り返し見ることでもずは同じものを色だけ変えて作製。その後、自分なりにアレンジしてオリジナルのデザインを作成する。
3	課題 02 ワイングラスのデザイン 回転体 <a href="https://youtu.be/wEfi738hC20">https://youtu.be/wEfi738hC20</a>
4	課題 03 マウスのデザイン 制御点コントロールとデカール <a href="https://youtu.be/oOoTzALVKvg">https://youtu.be/oOoTzALVKvg</a>
5	課題 04 ゲームコントローラー <a href="https://youtu.be/9sBfl4MZ6VA">https://youtu.be/9sBfl4MZ6VA</a>
6	課題 靴をデザインしてみる <a href="https://youtu.be/SXFIRQcNN3Q">https://youtu.be/SXFIRQcNN3Q</a>
7	ネットワークサーフェスを用いた椅子の座面の演習
8	課題 水飲み場をデザインする中間プラン作成 プレゼン
9	課題 水飲み場をデザインする最終プレゼン DETA 提出 PDF 作成 シートのまとめ方。
10	世界の名作椅子各自 自分の好きな椅子を選び、そのデザイナーの背景や椅子の構造を調査発表
11	世界の名作椅子 CD モデリング実習
12	世界の名作椅子作品発表 展示会 プレゼンテーション
13	三つのテーマから一つを選んでデザインする。PDF スケッチ
14	c三つのテーマから一つを選んでデザインする。3D プリントモデルを用いたプレゼンテーションの実際
15	前期課題 作品集作成 PDF シート作成

科目名	プロダクトデザイン3	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	演習		
教員名	澄川 伸一、道田 健				
クラス名					
授業目的と到達目標					
プロダクトデザインの進め方と発想をどうやってカタチに上げていくかを実践的な課題を数多くこなすことで身に着ける。就職活動に向けて、自分のスキルが明確に伝わるような作品集づくりとプレゼンスキルの習得					
授業概要					
対面授業複数の異なるテーマで短時間で効率よくデザインプロセスを仕上げる訓練。ラフスケッチ ラフモデル CAD のモデリング レンダリング 動画作成とアニメーション 3D プリントモデル プレゼンテーションまで。できるだけ、最新の手法を導入することでデザインの現場に対応できる能力を身に着ける。数回は外部の現役デザイナーの技術指導も入れていきたい。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
ライノセラス/フュージョンなどの 3D モデリングが可能な環境動画作成の課題もある関係で処理能力のある程度の PC が必要だが、学校の PC の使用も可能としたい。基本的な CAD 操作の習得済みという前提で授業が進行します。課題提出は基本的にドロップボックスに送信という形式					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
デザイン課題の完成度 締め切りに遅れた場合は大幅減点			70		
授業参加			30		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

澄川ソニー株式会社にて、ウォークマン、ラジオ、TVなどをデザイン独立後 2016リオ 2020TOKYOの公式卓球台をデザイン過去にドイツIF、REDDOTなど受賞グッドデザイン審査員 13年歴任

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	道田教員:フィールドワークとコンセプトメイク 澄川:3D プリントモデル 仕上げスキル
2	道田教員:フィールドワークとコンセプトメイク 学生プレゼンチェック澄川:3D プリントモデル 仕上げスキル 作品チェック
3	課題「ゲームをデザインする。」画面上のゲーム 物理的なボードゲーム など実際の遊び方も考える。
4	課題「ゲームをデザインする。」プレゼンテーション課題提出画面上のゲーム 物理的なボードゲーム など実際の遊び方も考える。
5	課題「郵便ポストをデザインする。」町中に或る郵便ポストを自分なりのアイデアで再デザイン赤い色を使うことが条件形は自由 システム的な提案も OK 地域限定のアイデアなども歓迎
6	課題「郵便ポストをデザインする。」三分プレゼンテーション作品 DETA 提出
7	課題「ゴミ箱のデザイン」60分作業で、A4 コピー用紙にアイデアスケッチ、コンセプトを書き出す。その後、各自 プランの発表
8	課題「ゴミ箱のデザイン」三分プレゼン作品 DETA 提出
9	選択課題「三つのテーマの中から一つ選んでデザイン」テーマ設定、個別に指導
10	選択課題「三つのテーマの中から一つ選んでデザイン」動画によるプレゼンテーションの実践トーク力を鍛える
11	就活用ポートフォリオの作成紙媒体ではなくPDF形式にして、授業後も更新していく。自分のベスト課題を最低5個 見やすくレイアウトする。DETAも重くなりすぎないように、軽かつ 洗練さ
12	最終課題「テーマ自由」卒業制作の準備体操として三年生最後の作品作りとして、今までのスキルを使いこなして作品を制作アイテムはプロダクトデザインの範疇を超えていても問題ない。失敗してもいいので、斬新なアイデアと自分らしさを表現
13	最終課題「テーマ自由」 中間チェック学生による、プランの発表とラフスケッチでのイメージ表現
14	最終課題「テーマ自由」卒業制作の準備体操として 作品最終プレゼン三分プレゼンモデル提出 PDF 提出
15	3分動画作成 MPEG4 「3分で自分自身を伝える」テーマは自由 編集技術 音楽 文字入れ 相手に自分を伝えることデザインとは「伝えること」の集大成

科目名	グラフィック研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	天野 真由美、東陰地 正喜、ティキキ 小林				
クラス名	東陰地クラス				
授業目的と到達目標					
<p>東陰地:限られたスケジュールの中で企画書から映像作品の完成、展示までできるようにする。本学建学の精神及びディプロマポリシーに掲げられた創造性と境界領域の開拓の実践を目指します。</p> <p>天野:Web デザインに必須の vsCode を理解し、web デザインを仕上げることを身につける。</p> <p>ティキキ小林:この授業を受けることで、UNITY の基礎を学び、ゼロから簡単なゲームを作成することを目標とします。これは本校建学の精神にある「境界領域の開拓」を実践する上で大きな実行力になります。</p>					
授業概要					
<p>東陰地:実写やアニメによる動画を使ったストーリーのある作品を完成させる。1人またはグループで制作。</p> <p>天野:HTML と CSS、 Javascript の使い方を学習する。レスポンシブデザイン</p> <p>ティキキ小林:UNITY エディターの使い方を学ぶ。ビデオゲーム制作。1人で制作。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>東陰地:テーマに合わせた情報収集や調査を心がけ、努力の出し惜みせず、制作に集中すること。期限を守ること。わからないことは一人で悩まず、積極的に質問・相談してください。</p> <p>天野:web デザインにおいて資料の収集、調査は重要です。出題されたテーマに合わせて情報収集や調査を心がけ、制作に集中すること。</p> <p>ティキキ小林:ゲームをプレーすることは楽しいですが、作る側は楽しいばかりではありません。自分が表現したいことよりもプレーヤーファーストで遊びやすいわかりやすいゲームを作る事を優先するという心構えを最初に持っておってください。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
オリジナリティ			50		
クオリティ			30		
計画性			20		
教科書情報					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2	楽しく学ぶ Unity 2D 超入門講座 (ティキキ小林)				
出版社名	マイナビ出版	著者名	森 巧尚		
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
参考書名2	楽しく学ぶ Unity 2D 超入門講座 (ティキキ小林)				
出版社名	マイナビ出版	著者名	森 巧尚		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
クリエイティブな制作の現場で長年実績をあげてきた教員が、自身の実践的な経験やそこで生まれた知見を活かして、デザインに必要なツールの徹底指導に加えて具体的かつ応用的な手法による作品制作を指導します。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	東陰地:概説および動画の基本知識と企画について 天野:web デザインの仕組みを知る。VSCode の画面構成、HTML の基本的な要素のマークアップ操作 ティキキ小林: ガイダンス、静止画を移動させる。		
2	東陰地:小課題(撮影・編集) 天野:レスポンシブデザインについて学ぶ。企画、設計からサイトツリー、ワイヤーフレームを理解し制作。 ティキキ小林: パラパラ漫画で部品を作る		
3	東陰地:シナリオ・構成・絵コンテ 天野:コンセプトシートを作る。ワイヤーフレーム、サイトツリーを理解し、基本的なサイトを制作する。 ティキキ小林: マウスのタッチで動かす		
4	東陰地:撮影実習(レンズ・アングルなど) 天野:基本的なサイトを制作する。 ティキキ小林: 複数のシーンを切り換える		
5	東陰地:企画確認・個別指導 天野:テーブルの要素、フォームの要素を学ぶ。 ティキキ小林: 中間課題		
6	東陰地:企画・絵コンテのプレゼンテーション 天野:css を駆使したサイトを制作する。 ティキキ小林: 中間課題 鑑賞会 相互評価		
7	東陰地:作品制作(撮影・作画) 天野:動画の埋め込み、動的なページ制作 ティキキ小林: 上下左右への移動 衝突判定		
8	東陰地:作品制作(撮影・作画) 天野:前週の続きで動画の埋め込み、動的なページ制作 ティキキ小林: 重力を扱う		
9	東陰地:作品制作(撮影・作画) 天野:Bootstrap を使ってシングルページを作る。 ティキキ小林: プレハブを使う。繰り返し使うオブジェクトはインスタンス化することで作成の効率が上がる。		
10	東陰地:作品制作(編集・音響) 天野:Bootstrap サイトハンズオンで制作 ティキキ小林: 数を数える。スコアや残機などさまざまな応用の元となる。		
11	東陰地:作品制作(編集・音響) 天野:オリジナルの LP ページを制作する(課題)サイトマップ、ワイヤーフレームを作る ティキキ小林: アイデア出しと企画書作成		
12	東陰地:作品仕上げ指導 天野:オリジナルの LP ページを制作する(課題) ティキキ小林: 最終課題の作成①		

13	東陰地: 作品仕上げ指導 天野: オリジナルの LP ページを制作する(課題) ティキィ小林: 最終課題の作成② パネル作成
14	東陰地: 作品搬入、展示 天野: 作品搬入、展示 ティキィ小林: 展示 相互評価を行う クラスメートの作品から学ぶ 自身の作品を客観的に評価する
15	東陰地: 展示撤収・反省会 天野: 展示撤収・反省会 ティキィ小林: 展示撤収 相互評価を行う クラスメートの作品から学ぶ 自身の作品を客観的に評価する

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	演習		
教員名	森 巧尚				
クラス名					
授業目的と到達目標					
テクノロジーの発達とともにインタラクティブデザインの分野の重要度がより高まってきました。この授業では、ゲームのようなインタラクティブコンテンツの企画から制作までを体験することで、インタラクティブデザインの考え方と設計方法を身につけることを目的とします。その際、ゲーム開発エンジンの Unity を使い、より自由で計画的な表現を身につけることを目指します。(担当教員「森 巧尚」)					
授業概要					
大きく2つの方法で授業を行う 1. [学習] MESH や Unity 2D ミニゲーム作りを通して、インタラクティブコンテンツの制作について学ぶ 2. [実践] オリジナルなインタラクティブコンテンツの企画から実制作までを行う					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
本授業は、コンピュータやセンサーを利用した企画を自分で考えて、設計し、作っていきます。自分で考えるという自覚を持ち、積極的な参加の姿勢を望みます。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
平常点(受講姿勢、質問への解答など)			20		
中間課題の提出物			30		
最終課題の提出物			50		
教科書情報					
教科書1	楽しく学ぶ Unity2D 超入門講座				
出版社名	マイナビ出版	著者名	森 巧尚		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	楽しく学ぶ Unity3D 超入門講座				
出版社名	マイナビ出版	著者名	森 巧尚		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
{MESH レシピ, <a href="https://recipe.meshprj.com/jp/">https://recipe.meshprj.com/jp/</a> }{Unity, <a href="https://unity.com/ja/">https://unity.com/ja/</a> }{ymori.com, <a href="https://www.ymori.com/">https://www.ymori.com/</a> }					
特記事項					

教員実務経験	
システム開発やWeb アプリやゲームなどを作ってきたプログラマーの教員が、多数の作品を制作発表してきた経験を活かし、コンピュータを使ったインタラクティブなコンテンツを作るための方法や技術や考え方を習得させる。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	[対面授業] 【MESH】インタラクションのプログラミングとは何か？ インタラクティブデザインとは何か？学校で用意する SONY「MESH」を体験する
2	[対面授業] 【MESH】インタラクションの設計と実践<中間課題>(開発と発表) 「MESH」を使用して、シンプルなインタラクションで実現できる「新しい遊び」を考えて作る
3	[対面授業] 「Unity」画面の作り方、スクリプトの使い方 Unity を各自の PC にインストール。基本的な操作方法を理解する
4	[対面授業] 「Unity」キー入力と、衝突のしかけを作る Unity のキーコントロールと衝突判定を理解する
5	[対面授業] 「Unity」アニメーションの作り方 Unity のアニメーションの作り方と操作方法を理解する
6	[対面授業] 「Unity」重力を使うアクションゲーム Unity で重力のある 2D 空間とジャンプ操作を理解する
7	[対面授業] 「Unity」複数のシーンを切り換える Unity のシーン作成と読み込む方法を理解する
8	[対面授業] 「Unity」プレハブの作り方と使い方 Unity でアイテムをたくさん登場させる方法を理解する
9	[対面授業] 「Unity」カウントしてコントロール UI テキストの使い方とスコアや敵の数え方を理解する
10	[対面授業] オリジナルゲームの制作<最終課題>(企画/実装) 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
11	[対面授業] オリジナルゲームの制作<最終課題>(作品制作開始) 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
12	[対面授業] オリジナルゲームの制作<最終課題>(作品制作) 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
13	[対面授業] オリジナルゲームの制作<最終課題>(作品制作) 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
14	[対面授業] オリジナルゲームの制作<最終課題>(作品の完成) 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
15	[対面授業] オリジナルゲームの発表<最終課題>(作品の鑑賞会) 自由なテーマでオリジナル作品を制作する

科目名	製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	藤原 幹				
クラス名					
授業目的と到達目標					
平面、立体、空間の情報を共通シンボル等によって適切に伝達する合理的手段として製図がある。一般的にモノづくりに於ける設計図と捉えられるが、製作に関わるモノ以外でも活用がされている。建学の精神の「実用的合理性の重視」に基づき、その図法の理解及び表現できる应用能力を身に付けることを目的とする。					
授業概要					
この授業に於いては JIS 製図規則に代表される機械系、建築系製図等の目的に沿った図法の種類（一角法、三角法、軸測投影法、透視図法）と作図法の相違点を理解すると共に、「意図」を伝える為の方法を学ぶ。 1. ルールと基礎 2. 言語、文字と同様に情報要素を図形にして伝達する手法及び目的別に見る作図方法。 3. 応用力を具体的に発展させる。『企画～エスキース～プレゼンテーション』					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
演習課題は授業時間内に完了させることが基本である。従って次回の授業に持ち込まないように完成させておくことが理解の向上につながる。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業の取り組み状況(規定の授業時間数に満たない場合は評価をしない)と課題の提出状況(課題未提出は評価をしない)			100		
教科書情報					
教科書1	プリント配布(配布プリントは毎回、授業には持参をすること)				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	インテリア設計の実技				
出版社名	彰国社	著者名			
参考書名2	JIS にもとづく標準製図法				
出版社名	オーム社	著者名			
参考書名3	基礎製図演習(1)				
出版社名	パワー社	著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

毎回授業の初めに説明を行う。遅刻すると理解できない場合があるので欠席、遅刻には注意すること。(授業取組の状況)(特別な理由なく連続して欠席すると、この科目の評価は要しないと判断する。)配布するプリントは受講者分しかなく、日時が経過すると処分するので、欠席者は速やかに資料を請求すること。評価は授業取組の状況および課題提出状況、それぞれ基準を満たさなくては評価をしない。

#### 教員実務経験

空間デザイナー、ディレクターとしての実務経験を持つ教員が、その実務経験を活かして、製図技術の指導を行う。

#### 授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	授業に於ける準備及び注意、製図用具の説明、製図文字の練習、線の種類、縮尺、図の画きかた1
2	線の種類、縮尺、図の画きかた2と製図用具の使い方
3	線の役割とルール(折り紙建築)
4	正投影図(第一角法、第三角法)
5	軸測投影図(アクソメトリック)
6	JISに基づく製図法(グランド押エ)
7	空間を表現する(平面図)1 空間を表現する(天井伏図)2
8	空間を表現する(展開図)3 パースペクティブの基本
9	平行透視図(一点透視図)
10	有角透視図(二点透視図)
11	プレゼンテーション1 デジタル表現1
12	プレゼンテーション1 デジタル表現2
13	プレゼンテーション2 デジタル表現3
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2 合評

科目名	設計製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	柴田 健児、栗野 展和				
クラス名					
授業目的と到達目標					
* 住宅をはじめとした小建築物の設計に必要な製図知識と製図方法を学ぶ。* 2級建築士製図試験を念頭にしている。					
授業概要					
* 住宅をはじめとした小建築物の設計演習を通して基本設計図(配置図・平面図・立面図・断面図)及び実施設計図(平面詳細図・天井伏図・展開図)の描き方を学ぶ。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
* 不明・疑問点は必ず質問のこと。理解出来るに越したことは無いが不明点を不明のままにしないこと。* 配布プリントをファイルに入れ毎授業時持参のこと。* 配布プリントはデザイン CAD1・デザイン CAD2 プリントと共に卒業時まで保管のこと。					
成績評価方法・基準					
種別	割合(%)				
課題内容	40				
課題製作過程内容	30				
授業態度	30				
教科書情報					
教科書1	授業内配布プリント				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
* 三角定規セット(20cm 前後)又は勾配定規(2級建築士試験受験希望者)、三角スケール、ドラフティングテープ、円定規、製図用シャープペンシル(0.3~0.5mmHB 以下)、消しゴム、メジャー(5m)、字消し板(ステンレス製) * ファイル 1 冊(デザイン CAD1,CAD2 使用プリント共用)					

教員実務経験

栗野展和:大規模組織設計事務所での20年間の実務経験後、建築設計事務所を主宰しています。実務経験を通して得た豊富な知識・技術・知恵を実習課題の中で分かり易く教えます。

柴田健児 建築家 1級建築士

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	* 科目説明 * 製図用具について * 投影図について * 製図規約について * 平面表示記号について
2	* 木構造について * 木造2階建て住宅の図面作成
3	* 木造2階建て住宅の1階平面図(1/100)の作成 * 木造2階建て住宅の2階平面図(1/100)の作成
4	* 木造2階建て住宅の断面図(1/100)の作成
5	* 木造2階建て住宅の立面図(1/100)の作成
6	* 木造2階建て住宅の矩計図(1/30)の作成
7	* RC造/鉄骨造について * RC造2階建住宅の図面作成
8	* RC造2階建住宅の1階平面図(1/100)の作成
9	* RC造2階建住宅の2階平面図(1/100)の作成
10	* RC造2階建住宅の断面図(1/100)の作成
11	* RC造2階建住宅の立面図(1/100)の作成
12	* RC造2階建住宅の2階部分平面詳細図(1/50)の作成
13	* RC造2階建住宅の2階部分天井伏図(1/50)の作成
14	* RC造2階建住宅の2階部分展開図(1/50)の作成
15	* 図面提出、講評

科目名	デジタルデザインCAD1	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	柴田 健児、栗野 展和				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>* 設計製図で学んだ建築・インテリアに関する知識と表現方法をもとに、世界的潮流に鑑み CAD ソフトであるが BIM ソフトでもある Vectorworks Architect を活用して、最初に建物や家具の3次元データを作成し、その後で成果物として図面等の2次元データを出力する手法を学ぶ。</p> <p>* Vectorworks Architect は2次元・3次元図形デザインツールとしてもともと優れたソフトであるが BIM 機能が加わったことにより、以前にもましてデザインのスキルアップが期待される。</p>					
授業概要					
<p>* Vectorworks Architect の基本操作と基本知識について学んだ後、2次元図形の作成を経て3次元立体物の作成を行う。</p> <p>* 建築・インテリアデザインについては、設計製図で学んだ内容をもとにハイブリッド機能を持つ”壁ツール”を使用して小建築物をデザインする。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
* シラバスに沿って課題を提出するためには適宜授業時間外の準備学習が必要です。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題製作過程内容			20		
課題内容			40		
授業態度			40		
教科書情報					
教科書1	配布プリント				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
{A&A,https://www.aanda.co.jp/}					
特記事項					

教員実務経験

栗野展和：建築 CAD の黎明期から大規模組織設計事務所にて 20 年間 CAD の使用方法等の研究を重ねてきました。現在は建築設計事務所を主宰しており、CAD の高度な利用を通して得た実践的ノウハウを初心者に分かりやすく教えます。

柴田健児：建築家 1 級建築士 Vectorworks 操作技能アドバンス認定

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	デジタルデザイン CAD1 の概要基本操作(用紙、縮尺)【課題 1】机 A の三面図の製図-1(2D 図形の入力・編集)
2	【課題 1】机 A の三面図の製図-2(2D 図形の属性、寸法、図面印刷)【課題 2】机 A の 3D モデルの作成(3D 図形の編集、柱状体、テキスト、レンダリング)
3	【課題 3】椅子 A の 3D モデルの作成(ソリッドとサーフェス、NURBS 曲面)
4	【課題 4】椅子 B の 3D モデルの作成(3D パス図形、パラメトリックデザイン)
5	【課題 5】椅子 C の 3D モデルの作成(スケッチ画像を取り込んでスケールを合わせる)
6	【課題 6】住宅 A の BIM モデリング-1(レイヤ・属性の設定、壁・窓の設定)
7	【課題 6】住宅 A の BIM モデリング-2
8	【課題 6】住宅 A の BIM モデリング-3
9	【課題 6】住宅 A の BIM モデリング-4
10	【課題 6】住宅 A の BIM モデルから図面・パースを作成-1(ビューポート、シートレイヤ)
11	【課題 6】住宅 A の BIM モデルから図面・パースを作成-2(ビューポート、シートレイヤ)
12	【課題 6】住宅 A の BIM モデルから図面・パースを作成-3(シートレイヤの注釈)
13	【課題 6】住宅 A の BIM モデルから図面・パースを作成-4(シートレイヤの注釈)
14	【課題 6】住宅 A の BIM モデルから図面・パースを作成-4(シートレイヤの注釈)
15	【課題 6】住宅 A のプレゼンテーションシートの作成総括

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	GD[a]				
授業目的と到達目標					
グラフィックデザインは印刷を始め Web、動画に至る幅広い媒体で必要とされています。本授業は Photoshop、Illustrator を中心に基本から応用・活用方法を学び、印刷・Web 媒体に必要な知識と技術の習得を目指します。					
授業概要					
アプリケーションの操作方法を丁寧に紹介し、本授業のみならず他の課題制作及び、社会に出てから必要とされる技術を解説します。発想を形にできる力、効率よく作業できる技術を身につけることで、作品のクオリティアップに繋がります。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
口頭での説明が中心となるため筆記用具は必須、USB メモリ(16GB 以上)持参。アプリケーションの操作方法は時間が経つと忘れやすいため、自主制作などで積極的に触れる機会を多くする。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業内容の理解度と技術の習得度			70		
平常授業での態度			30		
教科書情報					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	適宜紹介				
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					
グラフィック、Web デザインを中心に活動する現役デザイナーにより、現場で必要となる基本および実践的な技術を指導する。					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	Photoshop 演習: ツールの基本、カラーの編集
2	Photoshop 演習: 選択、色調補正、レイヤーの編集
3	Photoshop 演習: 画像のレタッチ・編集、応用
4	Illustrator 演習: UI、ツールの基本、カラーの編集
5	Illustrator 演習: 選択、レイヤー、オブジェクトの編集
6	Illustrator 演習: オブジェクトの編集
7	Illustrator 演習: オブジェクトの編集、文字の編集
8	Illustrator 演習: オブジェクトの編集、Photoshop との連携、配置
9	ページレイアウト演習: ページ管理とページレイアウトの編集
10	Web 制作演習: Web サイト編集
11	課題制作: パンフレット制作
12	課題制作: パンフレット制作
13	課題制作: パンフレット制作
14	課題制作: パンフレット制作
15	プレゼンテーション、合評

科目名	グラフィックデザイン研究2	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度 前期	形態	演習		
教員名	杉崎 真之助				
クラス名	研究2 杉崎(前期)				
授業目的と到達目標					
視覚伝達メディアを「グラフィック空間」としてとらえ、作品と空間の関係性の中で平面と立体を超えたグラフィックデザインの原理を探ります。指導教員の独自性を基軸に、本学の建学の精神をコミュニケーションデザインの多様な側面から研究する演習です。1 主観＝創る側の視点2 客観＝観る側の視点3 分析＝デザイン視点					
授業概要					
表現と伝達と展示集中 短期集中型で平面と立体、2つの媒体表現に挑戦する発表 ネットとリアルの展示から作品と空間の関係性を知る共有 それぞれの制作のプロセスと思考をクラス全員で共有					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
授業は演習形式です。ディスカッション・発表・質疑応答が中心となる。制作の時間や環境は各自で管理する。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
制作(思考・表現・独自性)、授業(取組・発表・出席)			100		
教科書情報					
教科書1	{アタマとカラダでわかるデザイン, <a href="https://pie.co.jp/book/i/5207/">https://pie.co.jp/book/i/5207/</a> }				
出版社名	パイ インターナショナル	著者名	杉崎真之助		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
{SHINNOSKE DESIGN, <a href="http://www.shinn.co.jp/">http://www.shinn.co.jp/</a> }					
特記事項					
WEB 検索や教科書などで指導教授のデザイン理念と背景を事前に十分に研究しておく。					
教員実務経験					

コミュニケーションデザイン分野全般でグラフィックデザイナー・クリエイティブディレクターとしてブランディングから空間まで幅広く活動。実務経験と研究実績に基づいたリアリティのある指導を行う。[研究実績]造形と文字による表現研究を展覧会などで発表し、国内・海外で多くの講演・ワークショップ・審査員などをつとめる。東アジアを中心に豊富なネットワークをもつ。2001年に国際グラフィック連盟会員に選出、主要デザイン団体の理事・委員などを歴任。(経歴を見る, <http://www.shinn.co.jp/about/sh>)

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	□ 概要「グラフィック空間」
2	A[平面] ポスターでグラフィックデザインの原型を探る
3	A[平面] 思考
4	A[平面] 表現
5	A[平面] 完成
6	A[平面] 発表
7	B[立体] 立体オブジェによるコミュニケーションに挑戦
8	B[立体] 思考
9	B[立体] 表現
10	B[立体] 完成
11	B[立体] 発表
12	□[空間] リアル空間とネット空間を比較・観察してみる
13	□[空間] 展示
14	□[空間] 展示
15	□ 講評とディスカッション

科目名	グラフィックデザイン研究1	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	三木 健				
クラス名					
授業目的と到達目標					
「気づく・感じる・伝わる」の3つの視点からコミュニケーションデザインを深く掘り下げる。達成目標コミュニケーションの構築力・造形力を習得すると同時に、情報の応用力・発信力を身につけ、議論をしっかりと展開できるデザインリテラシーを身につける。また、「理解→観察→想像→分解→編集→可視化」言った創造のプロセスを通して新しい価値の気づきを探る。					
授業概要					
対面授業思考の表現テーマを起点に自らの研究課題を見つける。表現媒体は自由。 課題 1:食課題 2:観光デザイン領域を横断的に捉え「気づく・感じる・伝わる」の3つの視点からコミュニケーションデザインの可視化を探る。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
下記サイト参照 <a href="http://ken-miki.net/column/page/4">http://ken-miki.net/column/page/4</a> 三木組奮闘記にある過去の授業での取り組みをドキュメントで紹介。考え方・作り方・学び方の参照にする。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題			85		
授業への取り組み			15		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	APPLE				
出版社名	CCC メディアハウス	著者名	三木健		
参考書名2	世界のグラフィックデザイン 114 KEN MIKI				
出版社名	DNP アートコミュニケーションズ	著者名	三木健		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
三木健デザイン事務所, <a href="http://ken-miki.net">http://ken-miki.net</a>  TED, <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=enb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=enb_logo</a>					
特記事項					

教員実務経験

アートディレクター・グラフィックデザイナー『りんご』を題材にしたデザインの基礎実習『APPLE』の開発者。一連の『APPLE』のデザインが、国内外の多数のデザイン賞を受賞。書籍『APPLE』が、英・中・日・韓の4ヶ国語で出版される。国内外の美術館やギャラリーで『APPLE+』展を開催。TEDをはじめとする世界の各都市で『APPLE』の講演やワークショップを開催。2018年に大阪芸術大学、芸術情報センター、図書館内に『りんごデザイン研究所』が開設される。主な受賞に第18回亀倉雄策賞、日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、日本グラフィックデザイナー協会新人賞、N.Y.ADC賞など国内外でのデザイン賞を多数受賞。主な仕事に世界グラフィックデザイン会議コングレスキット、日本アイ・ビー・エム ThinkPad プロモーション、マールブランシュブランディング、コシノヒロコ展プロデュース&アートディレクション、近鉄ホールディングス、大阪薬科大学、京急百貨店、ベルメゾンのシンボルマーク、富山県美術館アートディレクターなど。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	レクチャー課題1:オリエンテーション
2	コンセプトミーティング
3	コンセプトの提案
4	コンセプトの提案デザインワーク途中経過提出
5	コンセプトの提案デザインワーク途中経過提出
6	デザインワーク途中経過提出
7	デザインワーク途中経過提出
8	課題1:プレゼンテーション
9	振り返り課題2:オリエンテーション
10	コンセプトミーティング
11	コンセプトの提案デザインワーク途中経過提出
12	デザインワーク途中経過提出
13	デザインワーク途中経過提出
14	デザインワーク途中経過提出
15	課題2:プレゼンテーション

科目名	グラフィックデザイン研究1	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	高橋 善丸				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>社会の諸問題からその解決への提案を考える、それに答えられるシステムやアイデアを提案する。そのための各種ビジュアルコミュニケーションツールを、目的達成のために、表現をコントロールし、トータルにイメージ管理してより効果をあげることはとても重要である。社会の中にある問題の認識からオリジナル提案までを縦断して体験し、その考え方と手法を学び、同時に自身の立ち位置と指針を探る。</p>					
授業概要					
<p>現状をリサーチした上での自由な発想から目的を見極め、提案に導くまでを4つのステップで縦断して体験。そこからいかに目的達成のための効果的な視覚表現を生み出すか。最後に作り上げたトータルイメージ戦略を編集して1冊のブックを作る。この授業では、グラフィックデザインの領域を俯瞰しながら、思考のプロセスとその表現を学ぶ。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
課題作品を仕上げるのが目的ではなく、あくまでそれに至るプロセスを学ぶのである。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
取り組み姿勢及び作品評価			100		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	こちいい文字				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高橋善丸		
参考書名2	こちいい本				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高橋善丸		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
www.kokokumaru.com					
特記事項					

教員実務経験

タイポグラフィを中心とした視覚コミュニケーションを探求している。グラフィックデザイナー・アートディレクターとして、アジアから欧米まで国内外での講演、審査員、展覧会などの多くの企画に参加し、多数の受賞歴もある。多くの著書も発刊しており、作品が美術館でのコレクションもされている。自身のデザイン事務所を持ち、50年に渡る実務経験を生かした包括的指導をする。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	プロジェクトのオリエンテーション
2	企画(考察する)1 具体的テーマの設定
3	企画(考察する)2 具体的テーマの設定
4	企画プレゼンテーション
5	構築(組み立てる)1 コンセプトのシステム構築
6	構築(組み立てる)2 コンセプトのシステム構築
7	構築プレゼンテーション
8	表現(アイデアを出す)1 コミュニケーションの視覚化
9	表現(アイデアを出す)2 コミュニケーションの視覚化
10	表現プレゼンテーション
11	制作(クオリティを上げる)1 メディアで表現をまとめる
12	制作(クオリティを上げる)2 メディアで表現をまとめる
13	制作プレゼンテーション
14	ディスカッション
15	ディスカッション

科目名	グラフィックデザイン研究2	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	演習		
教員名	高田 雄吉				
クラス名					
授業目的と到達目標					
衣食住を科学し、デザインに変換する。生活を豊かにし、社会に貢献する手法を見いだす。					
授業概要					
生活のさまざまな場面における知見を科学的に分析統合し、情報を視覚化し、使うグラフィックデザインをめざす。ロゴ、ポスターなどデザインコンペティションに積極的に参加していく。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
世の中のタイポグラフィ、インフォグラフィックスの優れた実例を日々リサーチしておく。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品課題、総合評価			100%		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	ロゴロジック				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高田雄吉		
参考書名2	グラフィックセオリー				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高田雄吉		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
デザインやロゴのコンペなど時期に応じて組み込んでいく。					
教員実務経験					
担当教員は、グラフィックデザイナーとして40年の実務経験を持つ。CI、ブランディング、タイポグラフィを中心に、パッケージングデザイン、エディトリアルデザイン、サインデザイン、プロダクトデザインなど幅広く指導。					
授業計画(各回予定)					

授業回	授業内容
1	概論、課題説明。現状の調査分析、問題やニーズからテーマを探る。
2	調査、研究、ビジュアライズ
3	調査、研究、ビジュアライズ
4	調査、研究、ビジュアライズ
5	調査、研究、ビジュアライズ
6	調査、研究、ビジュアライズ
7	調査、研究、ビジュアライズ
8	調査、研究、ビジュアライズ
9	調査、研究、ビジュアライズ
10	調査、研究、ビジュアライズ
11	調査、研究、ビジュアライズ
12	調査、研究、ビジュアライズ
13	調査、研究、ビジュアライズ
14	調査、研究、ビジュアライズ
15	プレゼンテーション

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	大山 幸子				
クラス名	1クラス				
授業目的と到達目標					
<p>平面上に構成表現を展し、デザインの基礎概念を学ぶ。基礎造形を起点にデザインの基礎となる表現技術を幅広く習得する。造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を高め、多岐に広がるデザインの基礎を身につけることが目標である。</p>					
授業概要					
<p>【対面授業】●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける(初年時教)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●平面構成 点・線・面や対比・比率などによる表現と構成</li> <li>●色彩表現 色彩の原理に基づいた表現と構成</li> <li>●感性表現 モチーフによる感性表現と構成</li> <li>●書体基礎 和文・欧文書体と文字組</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
出席、制作過程のチェックを受ける、提出期限厳守					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
視覚表現			50		
授業態度			30		
プレゼンテーション			20		
教科書情報					
教科書1	教科書はないが、それに変わるプリントを配布する。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
教員実務経験					

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム 大学生生活の潤滑を図るデザイン基礎で使うプリントを一括配布 注文画材 入 平面構成/ タングラムの明 ※幾何学図形の組み合わせによる柔な発想力の構築 定規・カッターの正しい使用方法の習得
2	平面構成/ タングラム 制作
3	タングラムプレゼンテーション 色彩構成 / 色立体-1 課題説明 分割図形の作成と着色 ※明度・彩度・色相の理 と色作り・着色の実習
4	平面構成 色立体-2 制作
5	色立体プレゼンテーション 平面構成 / ユニット-1 課題説明 ※ユニットの作成と組み合わせによる 効果の学習 図形 (対称・連続・回転)の理解
6	平面構成 / ユニット-2 制作 ※手作業技術力を育成する
7	ユニットプレゼンテーション 平面構成 / 面の分割-1 題 明 ※面の分割 比率 等比等差等 ・構成の理 色彩 画の実践
8	平面構成 / 面の分割-2 着色制作
9	面の分割 プレゼンテーション 造形表現 ポスター制作-1 題 明 B パネル水張り・水張りテープ リ・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	造形表現/ ポスター制作-2 レタリングの 明( 書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
11	造形表現/ ポスター制作-3A3 試作(ラフ)制作
12	造形表現/ ポスター制作-4A3 を B2 に拡大
13	造形表現/ ポスター制作-5 制作 ガッシュ アクリル絵具・ポスターカラー による着色
14	造形表現/ ポスター制作-6 文字入れ(レタリング)
15	ポスター制作-7 プレゼンテーションビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	駒原 稔子				
クラス名	【L】				
授業目的と到達目標					
タングラムプレゼンテーション色彩構成／色立体-1 課題説明分割図形の作成と着色※明度・彩度・色相の理解と色作り・着色の実践					
授業概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>●大学生生活の潤滑のためのホームルームを設ける(初年次教育)</li> <li>●平面構成 点・線・面や対比・比率などによる表現と構成</li> <li>●色彩表現 色彩の原理に基づいた表現と構成</li> <li>●感性表現 モチーフによる感性表現と構成</li> <li>●書体基礎 和文・欧文書体と文字組</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
出席重視、制作過程のチェックを受ける、提出期限厳守					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
視覚表現			50		
授業態度			30		
プレゼンテーション			20		
教科書情報					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書情報					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		
参考 URL					
特記事項					
参考書はないが、それに変わるプリントを配布する。					
教員実務経験					

イラストレーター・絵本作家・製本作家・編集者・STUDIO Okoma 主催・KIP(関西イラストレーターズポイント)  
 主催: イラスト研究会

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	ホームルーム: 大学生生活の潤滑を図るデザイン基礎1で使うプリントを一括配布 注文画材購入 平面構成/タングラム課題説明 制作 ※幾何学図形の組み合わせによる柔軟な発想力の構築 定規・カッターの正しい使用方法の習得
2	タングラムプレゼンテーション 色彩構成/色立体-1 課題説明 分割図形の作成と着色 ※明度・彩度・色相の理解と色作り・着色の実践
3	平面構成/色立体-2 制作
4	色立体プレゼンテーション 平面構成/ユニット-1 課題説明 ※ユニットの作成と組み合わせによる視覚効果の学習 図形(対称・連続・回転)の理解
5	平面構成/ユニット-2 制作※手作業の技術力の育成
6	ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割-1 課題説明 ユニット制作 ※面の分割(比率/等比等差等)・構成の理解 色彩計画の実践
7	平面構成 /面の分割-2 着色制作
8	面の分割: プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作-1 課題説明 B2パネル水張り・水張りテープ貼り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
9	造形表現/ポスター制作-2 レタリングの説明(書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
10	造形表現/ポスター制作-3A3 試作制作
11	造形表現/ポスター制作-4A3 を B2 に拡大
12	造形表現/ポスター制作-5 制作: ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
13	造形表現/ポスター制作-6 制作: ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
14	造形表現/ポスター制作-7 文字入れ
15	造形表現/ポスター制作-8 プレゼンテーション水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	久保 政夫				
クラス名	デザイン基礎				

授業目的と到達目標

対面授業と致します3つの課題を通して立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面の双方から合一的に捉え、モデル制作や図面で表現する。また1回の UX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。

授業概要

対面授業と致します3つの課題を通して立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面の双方から合一的に捉え、モデル制作や図面で表現する。また1回の UX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。

準備学修(予習・復習)・受講上の注意

スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。

成績評価方法・基準

種別	割合(%)
課題作品のクオリティー スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。	60
取り組む姿勢	40

教科書情報

教科書1		
出版社名		著者名
教科書2		
出版社名		著者名
教科書3		
出版社名		著者名

参考書情報

参考書名1		
出版社名		著者名
参考書名2		
出版社名		著者名
参考書名3		
出版社名		著者名
参考書名4		
出版社名		著者名

参考書名5	
出版社名	著者名
参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム/ 授業概要の説明/ 課題Ⅰの説明/ 基本形態の解説/ 相貫体の基礎/ デザインの再現性(三面図) 課題Ⅰ「基本的形態をモチーフとした道具のデザイン」複数の幾何立体を用いて魅力的な造形物(道具)を形づくる。
2	基本形態の組み合わせ/ 既存工具のデフォルメとブラッシュアップ/ 三面デッサン(着彩)
3	立体造形モデルの制作
4	立体造形モデルの制作
5	講評会
6	課題Ⅱの説明/ テーマに関するイメージ展開と決定・ラフスケッチ/ 三面デッサン 課題Ⅱ「木製スプーンのデザインと制作」スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す
7	立体造形モデルの制作
8	立体造形モデルの制作
9	オイル磨き(1)/ 課題Ⅱの講評
10	課題Ⅱ 作品提出・講評/ 課題Ⅲの説明/ 段ボールを使った透過実験/ イメージスケッチ 課題Ⅲ「素材感を活かした立体造形」幾何学的形状をベースにダンボール紙の木口(断面)を活かした光源の入った造形物(ランプシェード)を制作する。
11	立体造形物の制作
12	立体造形物の制作
13	立体造形物の制作
14	採寸と三面デッサン/ 課題Ⅲ 作品提出・講評/ 本授業まとめ
15	UX/サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	山野 拓哉				
クラス名	【K】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、<sup>SEP1</sup>身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。<sup>SEP2</sup>また、初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。</p>					
授業概要					
<p>対面授業4つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、<sup>SEP3</sup>遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。<sup>SEP4</sup>適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が<sup>SEP5</sup>写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティーとデザインコンセプト			60%		
三面図/アイソメトリックドリル			30%		
取り組む姿勢や授業中の態度			10%		
教科書情報					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書情報					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験

家電メーカーの製品デザイン部門に所属。製品デザイナーとしての製品開発、ならびに製品デザイン部門への3Dデータ作成の支援。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	【対面】ホームルーム/授業概要の説明/課題【立体の見方と表現】 立体を三方向から見る/相貫体の基礎
2	【対面】立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)
3	【対面】課題【木製スプーン的设计と制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。アイデアスケッチ、図面作成
4	【対面】立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し、スプーンの形に削り込む
5	【対面】立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け
6	【対面】オイル磨き作品の発表、講評、学生による投票
7	【対面】課題【ストローを用いた幾何表現】
8	【対面】多面体の表現
9	【対面】構造物の表現
10	【対面】モチーフのデフォルメと表現作品の発表、講評、学生による投票
11	【対面】課題【幾何立体をモチーフとした道具的设计】 アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
12	【対面】デザイン検討、材料の切り出し
13	【対面】立体造形モデルの制作
14	【対面】作品の発表、講評、学生による投票
15	【対面】UX/サービスデザイン1dayワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	小笠原 昌敏				
クラス名	【J】				
授業目的と到達目標					
デザインの基礎として、3次元に(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
4つの課題を通して立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面の双方から合一的に捉え、モデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。授業概要内の課題の出題順は入れ替わることがある。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに政策を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し、整理し蓄積する事。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティ			60%		
取り組む姿勢			40%		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験	
設計事務所共同主宰	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム/授業概要の説明/ 課題【立体の見方と表現】 立体を三方向から見る/相貫体の基礎
2	立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)
3	課題【木製スプーン的设计和制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイデアスケッチ、図面作成
4	立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し、スプーンの形に削り込む
5	立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け
6	オイル磨き、講評
7	課題【ストローを用いた幾何表現】
8	多面体の表現
9	構造物の表現
10	モチーフのデフォルメと表現
11	課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
12	デザイン検討、材料の切り出す
13	立体造形モデルの制作、
14	作品提出・講評/本実習のまとめ
15	UX /サービスデザイン1day ワークショップ基礎講義/価値を発見しカタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2024年度前期	形態	実習		
教員名	林 琇春				
クラス名	【L】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの基礎として、3次元に(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い随時希望により相談を受ける。</p>					
授業概要					
<p>4つの課題を通して立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面の双方から合一的に捉え、モデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに政策を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予州を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し、整理し蓄積する事。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティー			60%		
取り組む姿勢			40%		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

教員実務経験	
設計事務所共同主宰	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム/授業概要の説明/ 課題【立体の見方と表現】 立体を三方向から見る/相貫体の基礎
2	立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)
3	課題【木製スプーン的设计和制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイデアスケッチ、図面作成
4	立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し、スプーンの形に削り込む
5	立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け
6	オイル磨き、講評
7	課題【ストローを用いた幾何表現】
8	多面体の表現
9	構造物の表現
10	モチーフのデフォルメと表現
11	課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
12	デザイン検討、材料の切り出す
13	立体造形モデルの制作、
14	作品提出・講評/本実習のまとめ
15	UX /サービスデザイン1day ワークショップ基礎講義/価値を発見しカタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	実習		
教員名	道田 健				
クラス名	PD				
授業目的と到達目標					
<p>プロダクトデザインのワークフローにおいては、デザインアイデアを立体モデルに置き換えることによる実体イメージの把握し、デザインの可否判断を行う場面は比較的多い。場合によっては外観の色艶や操作に必要なインターフェース、グラフィックデザインなども同時にシミュレートすることもある。この演習では、デザインや目的に合わせて、様々な存在する素材を使い分けながら、美しくモデルを作るためのコツを習得する。</p>					
授業概要					
<p>教員のプロダクトデザイナーとしての多数の実務経験を生かした指導により、考案したデザイン(イメージスケッチ)を再現するための素材選びや仕上げ方法などを学ぶ。プロダクトデザインのワークフローにおける、『アナログ表現力』=『考えた形のスケッチ力と三面図化する力』+『考えた形をクレイモデリングで正確且つ美しく表現する力』=『プロダクトデザイナーとしてのデザインイメージの立体的表能力(コミュニケーション能力)を体得』する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>次週が新しい課題の場合、指定数以上のアイデアを必ず演習当日までに考案し、モデル作製に集中できるようにしておく。各週に行なった製作上のポイントを反復練習する。完成モデルの撮影は、後にポートフォリオにも使えるように、撮影アングルやライティング、背景処理などに気を配り、スマホなどで簡単に済ませないようにすること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
モデル作品の完成度			40		
演習中の取り組み姿勢と集中力			30		
プレゼンシートとプレゼンテーション			20		
予習と準備状況			10		
教科書情報					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書情報					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		

参考 URL	
特記事項	
プレゼンシートやモデル画像、作業途中のスナップ、アイデアスケッチなどのスキャニング画像など、ポートフォリオに掲載できるレベル（就活必須アイテム）を常に意識しながら、その都度データ化して整理・分類しておくこと（後々効率良く活用できる状態）	
教員実務経験	
【道田 健】楽器メーカーのプロダクトデザイン部門に勤務後、独立してプロダクトデザイナーとして製品デザインや地場産業での商品開発をする中で粘土やケミカル素材など多くの素材を扱う。	
授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■素材表現ガイダンス(プロダクトデザインとモデル製作に関して、受講心得など)</li> <li>■モデル素材 1: スタイロフォーム</li> <li>●スタイロフォームによるモデル作製</li> </ul> <p>1 宿題のアイデアスケッチ中からできるだけきれいなエスキースモデルを作製する三面図を描きカッティングゲージを作りスタイロフォームを切削、サンディング等で仕上げる</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォームによるモデル作製</li> </ul> <p>2 できるだけきれいに完成させる ※最終モデルはブラッシュアップを行いながら三面図を描くことカッティングゲージを作りスタイロフォームを切削、サンディング等で仕上げる</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォームによるモデル作製</li> </ul> <p>3 最終モデル美しく完成させ、モデルの撮影、プレゼンシート(コンセプトパネル)を A3 サイズ横位置 3 枚で作成する※プレゼンシートには、タイトルと副題、コンセプト、アイデアスケッチ画像、三面図、モデル写真、学籍番号・氏名 は必ず入れること</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>■モデル素材 2: スタイロフォーム+石塑粘土+塗装</li> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」</li> </ul> <p>1 宿題アイデアスケッチ(展示されたイメージ込み)20 案以上の中から 3 案以上を選び、スタイロフォームでエスキースモデルを作製する※存在する空間や環境を想定して造形アイデアを考える ※スピード感を強調するモデルの展示方法も同時に工夫すること</p>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」</li> </ul> <p>2 3 案以上のエスキースモデルをスタイロフォームで完成させる (展示イメージも同時に考案しておく)3 案のエスキースモデルから 1 案選択し、スタイロフォームでデザインをブラッシュアップしながら作製する</p>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」</li> </ul> <p>3 スタイロフォームでデザインをブラッシュアップしながらスタイロフォームモデル完成をさせる完成したスタイロフォームモデルに 3~5mm 程度の石塑粘土を剥がれないように盛り付け乾燥させる</p>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」</li> </ul> <p>4 石塑粘土が乾燥したらサンドペーパーなどで美しく切削造形して仕上げる ※最終的に #600 程度のサンドペーパーにて面を美しく磨き、面の歪みを強調させる塗装仕上げに備えること</p>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>■塗装実習 — 塗料の種類と扱い方、スプレーガンの扱い方、塗装の仕方など</li> <li>※仕上げ塗装に使うであろうカラー缶スプレーについて、塗料の選び方と塗装方法もレクチャーする</li> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」</li> </ul> <p>5 完成した石塑粘土のモデルに下地塗装(支給のラッカー サーフェイサー)を行う</p>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」</li> </ul> <p>6 下地塗装を終えた最終モデルに仕上げ塗料を塗装し、必要ならばグラフィック処理などを行いモデルを美しく完成させるモデルの撮影、プレゼンシート(コンセプトパネル)を A3 サイズ横位置 3 枚でタイトルと副題、コンセプト、アイデアスケッチ画像、三面図、モデル写真、学籍番号・氏名 は必ず入れて作成する</p>
10	■ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形

	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 ― 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」</p> <p>1 宿題のアイデアスケッチ 10 案以上の中からアイデア展開のためのコンセプトをたてデザインの詳細アイデアを練る樹脂成型モデルのプロトタイプモデルを作製する(外観のデザインを各種アイデアよりシミュレーションする)</p>
11	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 ― 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」</p> <p>2 アイデア展開のためのコンセプトを設定しデザインの詳細アイデアを練る樹脂成型モデルのプロトタイプモデルを作製する(作製素材は各自自由に選択、外観のデザインを各種アイデアよりシミュレーションする)</p>
12	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 ― 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」</p> <p>3 アイデア展開のためのコンセプトを設定しデザインの詳細アイデアを練る成型のための型の製作三面図作成し、成型型をケミカルウッドを用いて作製する</p>
13	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 ― 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」</p> <p>4 完成した成型型で真空成型によりモデルを完成させる塗装やグラフィックなどを貼りモデルを仕上げる</p>
14	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 ― 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」</p> <p>5 最終モデル 1 案を完成させ、モデルの撮影、プレゼンシート(コンセプトパネル)を A3 サイズ横位置 3 枚で作成する</p> <p>※プレゼンシートには、タイトルと副題、コンセプト、アイデアスケッチ画像、三面図、モデル写真、学籍番号・氏名 は必ず入れること</p>
15	<p>■全作品のプレゼンテーションと講評</p> <p>●講評全ての課題の完成モデル、エスキースモデル、プレゼン(コンセプト)シートを準備し、プレゼンテーションを行う</p> <p>※ 提出は親フォルダ名を学籍番号と名前とし、3 つの課題の子フォルダを作成、各々に、プレゼンシート PDF、スケッチ画像入りフォルダ+モデル画像入りフォルダを作成、格納してデータ提出すること</p>

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2024年度 後期	形態	演習		
教員名	山角 悦三、清水 珪行				
クラス名	DP				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。TVを中心とした電波媒体、新聞や出版を中心としたプリント媒体など、「マスメディア/オールドメディア」の基本特性と役割を学びます。そのうえで近年の主流であるインターネットやソーシャルメディア等、デジタルメディアにおける情報とその効果的な発信にも触れ、多様なメディアのありかたについても探求していきます。</p>					
授業概要					
<p>メディアを通して「知る、問題に気づく、考える、述べる。」が基本になります。日本で、世界で今何が問題なのかを俯瞰的に眺めます。そこから見えてくること、メディアがどう扱いつのようによに発信されているのか、発信されているメディアによって情報が異なることや事実ではない情報の操作など、情報の多様化の時代におけるメディアを研究。メディアが社会にあたる影響についても考えます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>日頃からあらゆるメディアに触れておくこと。特に自分の興味のある分野だけではなく、興味の対象外にも接しておく。デジタルメディアだけではなく、新聞など幅広く。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出作品の企画力、視覚表現技術力、プレゼンテーション 技術の総合評価			80		
取り組みの姿勢			20		
教科書情報					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書情報					
参考書名1	デザインの教科書				
出版社名	講談社	著者名	柏木 博		
参考書名2	WHY DESIGN NOW? なぜデザインが必要なのか				
出版社名	英治出版	著者名	エレン・ラプトン、カーラ・マカーティ。マチルダ・マケイド・シンシア・スミス(北村陽子/訳)		
参考書名3	Design for the Other 90% 世界を変えるデザイン				
出版社名	英治出版	著者名	シンシア・スミス(北村陽子/訳)		
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
毎回ノート、スケッチブック等アイデアをまとめる、書き出すなどの筆記具を持参すること。	
教員実務経験	
国内外の広告会社にてグラフィックデザインを中心とした広告および企業のキャンペーンの立案と実施に従事。外資系食品会社にてブランド戦略を中心としたデザイン戦略に従事した教員が、実務を通じての経験からデザインを俯瞰で考え多角的な視点で実践に活かせるよう具体的な指導を行います。(山角)	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	●授業ガイダンスとレクチャーメディアについて 【オールドメディア】・マス媒体 ・電波媒体 ・プリント媒体 【デジタルメディア】・インターネットの歴史 ・SNS ・ストリーミング
2	【メディアを面で捉え点で考える】<プリントメディア> 課題 A 新聞からみえてくるもの(興味の深耕) ●データ閲覧
3	【メディアを面で捉え点で考える】<プリントメディア> 課題 A 新聞からみえてくるもの(興味の深耕) ●考察～まとめ
4	【メディアを面で捉え点で考える】<プリントメディア> 課題 A 新聞からみえてくるもの(興味の深耕) ●発表
5	【メディアを時間軸で考える】<私のタイムライン ～報道されない後ろにあるもの～> 課題 B ●資料～構成
6	【メディアを時間軸で考える】<私のタイムライン ～報道されない後ろにあるもの～> 課題 B ●資料～構成
7	【メディアを時間軸で考える】<私のタイムライン ～報道されない後ろにあるもの～> 課題 B ●発表
8	【ホットワードと拡散】<2024 年のキーワード> 課題 C ●キーワード選択～調査
9	【ホットワードと拡散】<2024 年のキーワード> 課題 C ●情報精査～まとめ
10	【ホットワードと拡散】<2024 年のキーワード> 課題 C ●発表
11	【選択と発信】<次の時代に残すものと変化するもの> 課題 D ●調査～資料収集
12	【選択と発信】<次の時代に残すものと変化するもの> 課題 D ●資料収集～調査～制作
13	【選択と発信】<次の時代に残すものと変化するもの> 課題 D ●ポスター発表のための制作
14	【選択と発信】<次の時代に残すものと変化するもの> 課題 D ●ポスター発表
15	【課題 A から D までの考察】<ポートフォリオ> 課題 E メディア研究からみえてきたこと