

科目名	デザイン基礎1【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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	
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。	
授業概要	
●大学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） ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組	
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			
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・参考文献	
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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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 https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=5cfnKGqdkac&feature=emb_logo	

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			
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・参考文献			
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, http://ken-miki.net TED, https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=5cfnKGqdkac&feature=enb_logo
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

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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【C】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	永田 麻美				
クラス名					

授業目的と到達目標
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。
授業概要
●大学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） ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組
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)	

教科書			
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・参考文献	
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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【D】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	三木 健				
クラス名	【D】				

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 https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=5cfnKGqdkac&feature=emb_logo	

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			
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・参考文献			
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, http://ken-miki.net TED, https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=5cfnKGqdkac&feature=enb_logo
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

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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【E】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	村山 利幸				
クラス名	【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	50
受講姿勢	30
プレゼンテーション	20

教科書			
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・参考文献			
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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【F】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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	
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を目標とする。	
授業概要	
【対面授業】 ●大学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) ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組	
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。 配布したプリントをよく読み理解すること。分からない部分があれば質問し、理解した上で制作を進める。 時間を有効に使う。制作過程のチェックを受けること。 制作に集中し丁寧な作業を心掛けること。 提出期限の厳守。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
視覚表現としての発想と表現技術	
主体的な受講姿勢と計画的な制作の遂行	

教科書			
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・参考文献			
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
國米豊彦:本大学デザイン学科卒業後、イラスト制作会社を経てフリーのイラストレーター。現在 主に絵本の制作に携わる

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運動させ、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	【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 サイズのスケッチ～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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【G】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	村山 利幸				
クラス名	31542 デザイン基礎1【G】				

授業目的と到達目標	
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。	
授業概要	
●大学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) ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組	
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			
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・参考文献			
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 ※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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【H】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	國米 豊彦				
クラス名	【H】				

授業目的と到達目標	
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を目標とする。	
授業概要	
【対面授業】 ●大学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) ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組	
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。 配布したプリントをよく読み理解すること。分からない部分があれば質問し、理解した上で制作を進める。 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。 提出期限の厳守。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
視覚表現としての発想と表現技術	
主体的な受講姿勢と計画的な制作の遂行	

教科書			
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・参考文献			
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
國米豊彦:本大学デザイン学科卒業後、イラスト制作会社を経てフリーのイラストレーター。現在 主に絵本の制作に携わる

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運動させ、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／B1 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～おおよそ色彩計画を行う。 B2 パネルに完成形をトレースダウン～着色
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1【I】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	大山 幸子				
クラス名	Iクラス				

授業目的と到達目標
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。
授業概要
【対面授業】 ●大学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) ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組
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			
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・参考文献			
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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【J】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	駒原 稔子				
クラス名	【J】				

授業目的と到達目標	
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。	
授業概要	
●大学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) ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組	
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			
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・参考文献			
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・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:イラストレーション研究会

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	色彩構成/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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【K】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	大山 幸子				
クラス名	K クラス				

授業目的と到達目標	
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ある。	
授業概要	
【対面授業】 ●大学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) ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組	
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			
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・参考文献			
参考書名1	0		
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 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

[illegible]

科目名	デザイン基礎1【L】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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
●大学生活の潤滑のためのホームルームを設ける(初年次教育) ●平面構成 点・線・面や対比・比率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 ●感性表現 モチーフによる感性表現と構成 ●書体基礎 和文・欧文書体と文字組
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			
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・参考文献			
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

[illegible]

科目名	写真	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	小川 大地				
クラス名					

授業目的と到達目標
写真は、光の造形であるといわれます。 光について学び「もの」への多様な眼差しを身につけることによって 「伝わる」写真を撮影し、ポートフォリオへの実際の活用を目指します。
授業概要
対面授業 ポートフォリオやプレゼンテーションなどの「評価対象」に活用する写真は 普段自由に撮影している写真とは異なり「見るひと」を意識したものが求められます。 評価の高い作品を目指すためには「光」について理解を深め、完成度を高めることが必要となります。 また自身の制作物を「写真」として客観的な視点で見ることにより 「制作物・もの」への深い理解を得て「他者」へ伝える多角的な方法について考えていきます。
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) (必要に応じて※あれば持参) デジタル一眼レフカメラ スマートフォン・スマートデバイス等

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
撮影の取り組みと写真の完成度	50
デザイン要素の評価	25
ポートフォリオ課題の完成度	25

教科書			
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・参考文献			
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
カメラマン・デザイン会社現代表

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	カメラのレンズで眺める ``カメラ操作・フレーミング／ピント／露出等の写真技法の習得
2	フォト・ライティング ``集光と拡散光撮影／影の長さ・短さ・光の角度／点・線・面の光と影構成
3	不思議な感動を覚える「もの」の動き `` 被写体の動きをストロボ撮影とバルブで流れるような「ブレ」を表現
4	光の軌跡を追う ``光がさあーと流れる写真を撮影(光跡・ルミノグラム)
5	光と物体の陰影 ``光の明暗差で物体に立体感をもたせる
6	質感のコントロール: 材料の特性を生かしつつ形状や状態を変化させ「もの」の質感をコントロールしてイメージを広げる
7	心をそそられる空間に置き直す ``「被写体」として平面と立体の捉え方
8	部分のクローズアップ:被写体の様々な部分を注視した撮影
9	作品に意味をもたらす `` 大きさと深さの相対的關係・奥行き撮影・木洩れ日撮影・気配を感じるスペース・窓越からの外景撮影
10	背景を利用した視覚効果 `` 天井や通路の枠・仕切りなどを活用して光を効果的に写し込む
11	背景を利用した視覚効果2 `` 天井や通路の枠・仕切りなどを活用して光を効果的に写し込む
12	作品撮影:成果物(1建築模型・2椅子・3照明器具)・個人作品撮影
13	作品撮影2:成果物・個人作品撮影

[illegible]

科目名	写真【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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関係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			
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・参考文献			
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	スタジオ撮影・外で2～3人班でその人らしさを考え撮影、提出⑦ 人物やモデル撮影でのポーズなどプロモデル撮影に向けシミュレーション
10	プロモデル撮影体験、学内ロケとスタジオで撮影⑧
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	写真【a】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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関係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			
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・参考文献			
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	

科目名	写真【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 通年	形態	演習		
教員名	小川 大地				
クラス名					

授業目的と到達目標	
プロダクトデザインプレゼンテーションにおける効果的な写真のための撮影・運用を基本から学び、ポートフォリオ制作に必要な撮影スキルの向上を目指す。	
授業概要	
対面授業 一眼レフカメラやスマートフォン・スマートデバイスを使用し 実際にスタジオ撮影や屋外撮影を行う。また撮影した写真を素材として データの基本的な扱い方や効果的な運用などを PC(Photoshop など)を使用し習得する。	
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) (必要に応じて※あれば持参) デジタル一眼レフカメラ スマートフォン・スマートデバイス等	

成績評価方法・基準	
種別	割合 (%)
撮影技術	40
能動的な授業参加	20
成果物の完成度	40

教科書			
教科書 1	適時プリント／データ配布		
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・参考文献	
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
カメラマン・デザイン企画スタジオ現代表

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	写真基礎 ・一眼レフカメラ操作の基本～シャッタースピード/絞り/ISO 感度 ・ポートレート撮影
2	写真基礎 ・photoshop での補正と修正
3	スタジオ撮影の基本 ・ライティング／透過物体と反射物体
4	スタジオ撮影の基本 ・ライティング／集光と拡散光
5	写真応用 ・ストロボ撮影
6	作品撮影 ・イメージフォト撮影(ロケハン・撮影)
7	作品撮影 ・イメージフォト撮影(ロケハン・撮影)
8	作品撮影 ・静物撮影(PD 作品の撮影)
9	作品撮影 ・静物撮影(PD 作品の撮影)
10	作品撮影 ・静物撮影(PD 作品の撮影)

11	運用データ作成の方法 ・カラーモード・ファイル形式・サイズの確認
12	Photoshop 応用 ・ポートフォリオのためのレタッチ・補正・トリミングなど
13	ポートフォリオ素材としての撮影 ・実際のレイアウトをイメージしながらより魅力的な写真を撮影する方法
14	ポートフォリオ素材としての撮影 ・実際のレイアウトをイメージしながらより魅力的な写真を撮影する方法
15	前期課題合評
16	作品撮影Ⅰ ・静物撮影
17	作品撮影Ⅱ ・静物撮影
18	作品撮影Ⅲ ・イメージフォト撮影
19	作品撮影Ⅳ ・イメージフォト撮影
20	写真表現Ⅰ ・構図／トリミング
21	写真表現Ⅱ ・細部と全体
22	写真表現Ⅲ ・色表現(色温度について)
23	写真表現Ⅳ ・時間と空間の把握
24	スマートフォン/スマートデバイス撮影応用Ⅰ
25	スマートフォン/スマートデバイス撮影応用Ⅱ
26	ポートフォリオへの写真活用Ⅰ
27	ポートフォリオへの写真活用Ⅱ
28	ポートフォリオへの写真活用Ⅲ
29	ポートフォリオへの写真活用Ⅳ
30	後期課題合評

科目名	写真【b】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	西村 仁見				
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関係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	30
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	50

教科書			
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・参考文献			
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」は授業中に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	カメラオプ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	スタジオ撮影・外で2～3人班でその人らしさを考え撮影、提出⑦ 人物やモデル撮影でのポーズなどプロモデル撮影に向けシミュレーション
10	プロモデル撮影体験、学内ロケとスタジオで撮影⑧
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厳守⑨
15	写真集課題 ⑨の講評 写真授業総括

科目名	写真【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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関係性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			
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・参考文献			
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	スタジオ撮影・外で2～3人班でその人らしさを考え撮影、提出⑦ 人物やモデル撮影でのポーズなどプロモデル撮影に向けシミュレーション
10	プロモデル撮影体験、学内ロケとスタジオで撮影⑧
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	写真【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 通年	形態	演習		
教員名	小川 大地				
クラス名					

授業目的と到達目標
プロダクトデザインプレゼンテーションにおける効果的な写真のための撮影・運用を基本から学び、ポートフォリオ制作に必要な撮影スキルの向上を目指す。
授業概要
対面授業 一眼レフカメラやスマートフォン・スマートデバイスを使用し 実際にスタジオ撮影や屋外撮影を行う。また撮影した写真を素材として データの基本的な扱い方や効果的な運用などを PC(Photoshop など)を使用し習得する。
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) (必要に応じて※あれば持参) デジタル一眼レフカメラ スマートフォン・スマートデバイス等

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
撮影技術	40
能動的な授業参加	20
成果物の完成度	40

教科書			
教科書1	適時プリント／データ配布		
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・参考文献	
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
カメラマン・デザイン企画スタジオ現代表

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	写真基礎 ・一眼レフカメラ操作の基本～シャッタースピード/絞り/ISO 感度 ・ポートレート撮影
2	写真基礎 ・photoshop での補正と修正
3	スタジオ撮影の基本 ・ライティング／透過物体と反射物体
4	スタジオ撮影の基本 ・ライティング／集光と拡散光
5	写真応用 ・ストロボ撮影
6	作品撮影 ・イメージフォト撮影(ロケハン・撮影)
7	作品撮影 ・イメージフォト撮影(ロケハン・撮影)
8	作品撮影 ・静物撮影(PD 作品の撮影)
9	作品撮影 ・静物撮影(PD 作品の撮影)
10	作品撮影 ・静物撮影(PD 作品の撮影)

11	運用データ作成の方法 ・カラーモード・ファイル形式・サイズの確認
12	Photoshop 応用 ・ポートフォリオのためのレタッチ・補正・トリミングなど
13	ポートフォリオ素材としての撮影 ・実際のレイアウトをイメージしながらより魅力的な写真を撮影する方法
14	ポートフォリオ素材としての撮影 ・実際のレイアウトをイメージしながらより魅力的な写真を撮影する方法
15	前期課題合評
16	作品撮影Ⅰ ・静物撮影
17	作品撮影Ⅱ ・静物撮影
18	作品撮影Ⅲ ・イメージフォト撮影
19	作品撮影Ⅳ ・イメージフォト撮影
20	写真表現Ⅰ ・構図／トリミング
21	写真表現Ⅱ ・細部と全体
22	写真表現Ⅲ ・色表現(色温度について)
23	写真表現Ⅳ ・時間と空間の把握
24	スマートフォン/スマートデバイス撮影応用Ⅰ
25	スマートフォン/スマートデバイス撮影応用Ⅱ
26	ポートフォリオへの写真活用Ⅰ
27	ポートフォリオへの写真活用Ⅱ
28	ポートフォリオへの写真活用Ⅲ
29	ポートフォリオへの写真活用Ⅳ
30	後期課題合評

科目名	写真【c】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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関係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			
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・参考文献			
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	

科目名	写真【d】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	西村 仁見				
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関係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	30
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	50

教科書			
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・参考文献			
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直前に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」は授業中に配布案内します
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	カメラオプ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	スタジオ撮影・外で2～3人班でその人らしさを考え撮影、提出⑦ 人物やモデル撮影でのポーズなどプロモデル撮影に向けシミュレーション
10	プロモデル撮影体験、学内ロケとスタジオで撮影⑧
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厳守⑨
15	写真集課題 ⑨の講評 写真授業総括

科目名	写真【P1】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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関係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			
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・参考文献			
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	

科目名	写真【P2】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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関係性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			
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・参考文献			
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	カメラオプ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	スタジオ撮影・外で2～3人班でその人らしさを考え撮影、提出⑦ 人物やモデル撮影でのポーズなどプロモデル撮影に向けシミュレーション
10	プロモデル撮影体験、学内ロケとスタジオで撮影⑧
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
15	写真集課題 ⑨の講評 写真授業総括

科目名	写真【P3】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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関係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			
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・参考文献			
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	

科目名	写真【P4】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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関係性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			
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・参考文献			
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	デザイン基礎2【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	山野 拓哉				
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			
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・参考文献			
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
担当教員の实務経験:家電メーカープロダクトデザイン部門、商品企画部門勤務

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	デザイン基礎2【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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・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
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			
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・参考文献			
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)

[illegible]

科目名	デザイン基礎2【C】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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			
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・参考文献			
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、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。 アイディアスケッチ、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

[illegible]

科目名	デザイン基礎2【D】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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			
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・参考文献			
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
■大手電機メーカーのプロダクトデザイナーとしての製品開発 ■木工造形作家としての創作活動。

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	デザイン基礎2【E】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	榊田 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。 ■新型コロナ感染防止のガイドラインを遵守すること ■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。 ■実習終了 10 分前には必ず後片付け・清掃を必ず行うこと ■	

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			
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・参考文献

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	【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】

[illegible]

科目名	デザイン基礎2【F】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	廣瀬 龍一郎				
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			
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・参考文献			
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
担当教員の実務経験:家電メーカープロダクトデザイン部門、商品企画部門勤務

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	デザイン基礎2【G】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	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、	60

蓄積する事。	
取り組む姿勢	40

教科書			
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・参考文献			
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)

[illegible]

科目名	デザイン基礎2【H】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	山野 拓哉				
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			
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・参考文献			
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
担当教員の実務経験:家電メーカープロダクトデザイン部門、商品企画部門勤務

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	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
5	多面体の表現
6	構造物の表現
7	モチーフのデフォルメと表現
8	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
9	デザイン検討、材料の切り出し
10	構造物の表現
11	モチーフのデフォルメと表現
12	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
13	デザイン検討、材料の切り出し
14	立体造形モデルの制作
15	講評会

科目名	デザイン基礎2【I】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	山野 拓哉				
クラス名	【I】				

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			
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・参考文献			
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。

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	【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

[illegible]

科目名	デザイン基礎2【J】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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ー	60%
取り組む姿勢	40%

教科書			
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・参考文献			
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、材料の切り出す

[illegible]

科目名	デザイン基礎2【K】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	福武 徹				
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	60
取り組む姿勢	40

教科書			
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・参考文献			
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
通信機器メーカーにてプロダクトデザイン、UI デザインを担当 HCD-Net 認定 人間中心設計専門家

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【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。 アイディアスケッチ、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	デザイン基礎2【L】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
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。
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。

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			
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・参考文献

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、材料の切り出す
13	立体造形モデルの制作、

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	小林 文、○山角 悦三				
クラス名	【A】				

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〈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。
授業概要
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。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
〈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。

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			
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・参考文献			
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

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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	小林 文、○山角 悦三				
クラス名	【B】				

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〈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。	
授業概要	
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。 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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
〈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。	

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			
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・参考文献			
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

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	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)
2	デジタルとデザイン 画像編集 1(PS)
3	デジタルとデザイン 画像編集 2(PS)
4	デジタルとデザイン ドロー描画 1(AI)
5	デジタルとデザイン ドロー描画 2(AI)
6	デジタルとデザイン WEB レイアウト(FW)
7	デジタルとデザイン WEB コーディング(DW)
8	【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
9	【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
10	【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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【C】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	小林 文、○山角 悦三				
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(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。	
授業概要	
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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
〈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。	

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			
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・参考文献			
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

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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【D】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	小林 文、○山角 悦三				
クラス名	【D】				

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〈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。	
授業概要	
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。 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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
〈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。	

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			
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・参考文献			
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

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	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)
2	デジタルとデザイン 画像編集 1(PS)
3	デジタルとデザイン 画像編集 2(PS)
4	デジタルとデザイン ドロー描画 1(AI)
5	デジタルとデザイン ドロー描画 2(AI)
6	デジタルとデザイン WEB レイアウト(FW)
7	デジタルとデザイン WEB コーディング(DW)
8	【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
9	【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
10	【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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【E】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	○才村 昌子、白井 岳志				
クラス名	【E】				

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〈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。	
授業概要	
1-1〈表現と伝達デザイン〉才村:対面授業 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〉白井:対面授業 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			
教科書1	{アタマとカラダでわかるデザイン (1-1 杉崎) , https://pie.co.jp/book/i/5207/ }		
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・参考文献

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
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〉白井：プロダクト／グラフィック／映像等マルチデザイナー
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 (Photoshop, Illustrator)
14	デジタルとデザイン WEB デザイン (Visual Studio 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1【F】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	○才村 昌子、白井 岳志				
クラス名	【H】				

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〈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。	
授業概要	
1-1〈デジタルとデザイン〉白井:対面授業 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。 1-2〈表現と伝達デザイン〉才村:対面授業 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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
〈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。 〈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。	

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			
教科書1	{アタマとカラダでわかるデザイン (1-1 杉崎) , https://pie.co.jp/book/i/5207/ }		
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・参考文献

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
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〉白井：プロダクト／グラフィック／映像等マルチデザイナー
教員実務経験

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	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)
2	デジタルとデザイン 画像編集 1(Photoshop)
3	デジタルとデザイン 画像編集 2(Photoshop)
4	デジタルとデザイン ドロー描画 1(Illustrator)
5	デジタルとデザイン ドロー描画 2(Illustrator)
6	デジタルとデザイン (Photoshop, Illustrator)
7	デジタルとデザイン WEB デザイン(Visual Studio Code)
8	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
9	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
10	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
11	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
12	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
13	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
14	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
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1【G】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	○才村 昌子、白井 岳志				
クラス名	【E】				

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〈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。	
授業概要	
1-1〈表現と伝達デザイン〉才村 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、各自の習熟度にそつた方法で、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〉白井 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			
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・参考文献			
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
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〉オ村：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〉白井：プロダクト／グラフィック／映像等マルチデザイナー
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)

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【H】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	○才村 昌子、白井 岳志				
クラス名	【H】				

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〈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。	
授業概要	
1-1〈デジタルとデザイン〉白井: 対面授業 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。 1-2〈表現と伝達デザイン〉才村: 対面授業 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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
〈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。 〈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。	

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			
教科書1	{アタマとカラダでわかるデザイン (1-1 杉崎) , https://pie.co.jp/book/i/5207/ }		
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・参考文献

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
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〉白井：プロダクト／グラフィック／映像等マルチデザイナー
教員実務経験

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	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)
2	デジタルとデザイン 画像編集 1(Photoshop)
3	デジタルとデザイン 画像編集 2(Photoshop)
4	デジタルとデザイン ドロー描画 1(Illustrator)
5	デジタルとデザイン ドロー描画 2(Illustrator)
6	デジタルとデザイン (Photoshop, Illustrator)
7	デジタルとデザイン WEB デザイン(Visual Studio Code)
8	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
9	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
10	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
11	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
12	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
13	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
14	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
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1【I】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	木下 芳博、○杉崎 真之助				
クラス名	【I】				

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〈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。	
授業概要	
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〉木下 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	
1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 授業の中心はディスカッションと発表。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。授業のためのスケッチブックにアイデア・試作のプロセスを残す。 1-2〈デジタルとデザイン〉木下 ・初回(8 回目)授業において 30 分程、自分の全身イラストを線画で描くので事前に下書き準備しておく。 ・課題及び授業目的を把握し、必要なツール、エスキース、スケッチ等を事前に準備しておくの実習作業は捗る。「何を要求されているのか、自身何をすべきか」を整理して	

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			
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, https://pie.co.jp/book/i/5207/}		
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・参考文献			
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, http://www.shinn.co.jp/]
特記事項
1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 ☐ 表現内容にあわせて画材を準備。筆記用具・製図用具・彩色用具など普段使いなれたもの。 1-2〈デジタルとデザイン〉木下 ☐ 初回(8回目)授業の注記として、学習準備の項参照 ☐ 水性ペン(製図ペン)0.9～1.2 程度、A4 サイズクリヤーフォルダ(20P)、USB メモリ(16GB 以上)持参
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, http://www.shinn.co.jp/about/shinn.jp/ } 1-2〈デジタルとデザイン〉木下 空間情報、環境空間の構築と企画業務で培った経験と知識を基に課題提起していく。

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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【J】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	木下 芳博、○杉崎 真之助				
クラス名	【J】				

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〈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。	
授業概要	
1-2〈デジタルとデザイン〉木下 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。 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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
1-2〈デジタルとデザイン〉木下 ・初回授業において 30 分程、自分の全身イラストを線画で描くので事前に下書き準備しておく。 ・課題及び授業目的を把握し、必要なツール、エスキース、スケッチ等を事前に準備しておくことと実習作業は捗る。「何を要求されているのか、自身何をすべきか」を整理しておくことが望ましい。 1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 授業の中心はディスカッションと発表。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。 授業のためのスケッチブックにアイデア・試作のプロセス	

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			
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, https://pie.co.jp/book/i/5207/}		
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・参考文献			
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ー1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 [SHINNOSKE DESIGN, http://www.shinn.co.jp/]
特記事項
1ー2〈デジタルとデザイン〉木下 □ 初回授業の注記として、学習準備の項参照 □ 水性ペン（製図ペン）0.9～1.2 程度、A4 サイズクリヤーフォルダ（20P）、USB メモリ（16GB 以上）持参 1ー1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 □ 表現内容にあわせて画材を準備。筆記用具・製図用具・彩色用具など普段使いなれたもの。
教員実務経験
1ー2〈デジタルとデザイン〉木下 空間情報、環境空間の構築と企画業務で培った経験と知識を基に課題提起していく。 1ー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, http://www.shinn.co.jp/about/shinn.jp/]

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	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）
2	デジタルとデザイン 画像編集 1（PS）
3	デジタルとデザイン 画像編集 2（PS）
4	デジタルとデザイン ドロー描画 1（AI）
5	デジタルとデザイン ドロー描画 2（AI）
6	デジタルとデザイン WEB レイアウト（PS・AI）

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【K】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	木下 芳博、○杉崎 真之助				
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(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。	
授業概要	
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〉木下 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	
1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 授業の中心はディスカッションと発表。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。授業のためのスケッチブックにアイデア・試作のプロセスを残す。 1-2〈デジタルとデザイン〉木下 ・初回(8 回目)授業において 30 分程、自分の全身イラストを線画で描くので事前に下書き準備しておく。 ・課題及び授業目的を把握し、必要なツール、エスキース、スケッチ等を事前に準備しておくことと実習作業は捗る。「何を要求されているのか、自身何をすべきか」を整理して	

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			
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, https://pie.co.jp/book/i/5207/}		
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・参考文献			
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, http://www.shinn.co.jp/]
特記事項
1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 ☐ 表現内容にあわせて画材を準備。筆記用具・製図用具・彩色用具など普段使いなれたもの。 1-2〈デジタルとデザイン〉木下 ☐ 初回(8回目)授業の注記として、学習準備の項参照 ☐ 水性ペン(製図ペン)0.9～1.2 程度、A4 サイズクリヤーフォルダ(20P)、USB メモリ(16GB 以上)持参
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, http://www.shinn.co.jp/about/shinn.jp/] 1-2〈デジタルとデザイン〉木下 空間情報、環境空間の構築と企画業務で培った経験と知識を基に課題提起していく。

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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ1【L】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	木下 芳博、○杉崎 真之助				
クラス名	【L】				

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(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。	
授業概要	
1-2<デジタルとデザイン>木下 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。 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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
1-2<デジタルとデザイン>木下 ・初回授業において 30 分程、自分の全身イラストを線画で描くので事前に下書き準備しておく。 ・課題及び授業目的を把握し、必要なツール、エスキース、スケッチ等を事前に準備しておくことと実習作業は捗る。「何を要求されているのか、自身何をすべきか」を整理しておくことが望ましい。 1-1<表現と伝達デザイン>杉崎 授業の中心はディスカッションと発表。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。 授業のためのスケッチブックにアイデア・試作のプロセス	

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			
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, https://pie.co.jp/book/i/5207/}		
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・参考文献			
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ー1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 [SHINNOSKE DESIGN, http://www.shinn.co.jp/]
特記事項
1ー2〈デジタルとデザイン〉木下 □ 初回授業の注記として、学習準備の項参照 □ 水性ペン（製図ペン）0.9～1.2 程度、A4 サイズクリヤーフォルダ（20P）、USB メモリ（16GB 以上）持参 1ー1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 □ 表現内容にあわせて画材を準備。筆記用具・製図用具・彩色用具など普段使いなれたもの。
教員実務経験
1ー2〈デジタルとデザイン〉木下 空間情報、環境空間の構築と企画業務で培った経験と知識を基に課題提起していく。 1ー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, http://www.shinn.co.jp/about/shinn.jp/]

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	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）
2	デジタルとデザイン 画像編集 1（PS）
3	デジタルとデザイン 画像編集 2（PS）
4	デジタルとデザイン ドロー描画 1（AI）
5	デジタルとデザイン ドロー描画 2（AI）
6	デジタルとデザイン WEB レイアウト（PS・AI）

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	○石津 勝、福武 徹				
クラス名	【A】				

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	
対面授業 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、ビジョンを描き、コンセプトを立て、創造し、それを伝える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。 ※2021 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			
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・参考文献			
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生かし、実践的な場面を想定した指導を行う。 【山本あつし】 タイヤ・メーカーで物流管理システムの SE として勤めた後、建築設計・施工・資材販売の会社経営を行う。2010 年、企画・プロデュース事務所「ならそら」を設立。デザインの考え方であらゆる領域の企画・プロデュースを手がけている。→[ならそら HP,https://narasora.amebaownd.com/]

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！／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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	○石津 勝、福武 徹				
クラス名	【B】				

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
対面授業 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、ビジョンを描き、コンセプトを立て、創造し、それを伝える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。 ※2021 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			
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・参考文献			
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
【石津勝】 空間デザイナーとして空間設計の実務経験を生かし、実践的な場面を想定した指導を行う。 【山本あつし】 タイヤ・メーカーで物流管理システムの SE として勤めた後、建築設計・施工・資材販売の会社経営を行う。2010 年、企画・プロデュース事務所「ならそら」を設立。デザインの考え方であらゆる領域の企画・プロデュースを手がけている。→[ならそら HP,https://narasora.amebaownd.com/]

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！／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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【C】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	東 優、○間宮 吉彦				
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			
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・参考文献	
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
【山本あつし】 タイヤ・メーカーで物流管理システムの SE として勤めた後、建築設計・施工・資材販売の会社経営を行う。2010 年、企画・プロデュース事務所「ならそら」を設立。デザインの考え方であらゆる領域の企画・プロデュースを手がけている。→{ならそら HP,https://narasora.amebaownd.com/}

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【D】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	東 優、○間宮 吉彦				
クラス名	D				

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			
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・参考文献	
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
【山本あつし】 タイヤ・メーカーで物流管理システムの SE として勤めた後、建築設計・施工・資材販売の会社経営を行う。2010 年、企画・プロデュース事務所「ならそら」を設立。デザインの考え方であらゆる領域の企画・プロデュースを手がけている。→{ならそら HP,https://narasora.amebaownd.com/}

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【E】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
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
授業概要
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。
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組みなどを総合的に評価します。	100

教科書			
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・参考文献			
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
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。 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

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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【F】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	○東 優、柴田 健児				
クラス名	【F】				

授業目的と到達目標	
2-1 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。
	身の回りにあるデザインを作り手と使い手の両方の目線からとらえ直し、そこから新たな可能性を見つけ出します。
2-2 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次元で
授業概要	
2-1 デザインプロデュース領域	身の回りにあるモノやコトに、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。
	ただ面白いアイデアを発想するだけではなく、ビジョン(未来)を描くこと、コンセプトを設定すること、アイデアを人に伝えること(プレゼン)などプロデュース領域の面白さに触れていただきます。
2-2 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。
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組みなどを総合的に評価します。	100

教科書			
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・参考文献			
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
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。 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

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題 1
2	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
3	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
4	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
5	課題4ブラッシュアップ/個別相談
6	課題4ブラッシュアップ/個別相談
7	課題4プレゼンテーション/講評
8	授業概要説明
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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【G】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	柴田 健児、○山角 悦三				
クラス名	【G】				

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、	
授業概要	
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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
〈デザインプロデュース領域〉山角 □授業のためのスケッチブック、筆記具を持参。 アイデア・スケッチ・試作のプロセスを残す。 興味以外の領域にも関心を持つこと。 〈空間デザインとプロダクトデザイン領域〉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。	

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			
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・参考文献			
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	
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	

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	【DP①】 デザインプロデュース概要説明と発想のプロセス。 (チャールズ&レイ・イームズの映像作品より) 課題①モノと価値 調べる→知る→比較する
2	【DP②】 課題①モノと価値 調べる→知る→比較する 個別進捗確認

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【H】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	柴田 健児、○山角 悦三				
クラス名	【H】				

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、	
授業概要	
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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
〈デザインプロデュース領域〉山角 □授業のためのスケッチブック、筆記具を持参。 アイデア・スケッチ・試作のプロセスを残す。 興味以外の領域にも関心を持つこと。 〈空間デザインとプロダクトデザイン領域〉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。	

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			
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・参考文献			
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
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

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	【SDPD①】 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	【SDPD②】 基本デザイン 1／デザインの方向性を決定
3	【SDPD③】 基本デザイン 2／空間デザイン
4	【SDPD④】 基本デザイン 3／家具デザイン
5	【SDPD⑤】

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【I】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	○東 優、栗野 展和				
クラス名	【I】				

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
授業概要
2-1 空間デザインとプロダクトデザイン領域 理想とする未来のマイルーム ～その空間と家具のデザイン～ 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組みなどを総合的に評価します。	100

教科書			
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・参考文献			
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
【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。 【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、現在は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。

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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【J】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	○東 優、栗野 展和				
クラス名	【J】				

授業目的と到達目標	
2-1 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。
	身の回りにあるデザインを作り手と使い手の両方の目線からとらえ直し、そこから新たな可能性を見つけ出します。
2-2 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次元で
授業概要	
2-1 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。
2-2 空間デザインとプロダクトデザイン領域	理想とする未来のマイルーム ～その空間と家具のデザイン～
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組みなどを総合的に評価します。	100

教科書			
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・参考文献			
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
【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。 【粟野 展和】 大規模組織設計事務所での 20 年間の実務経験後、現在は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。

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題1
2	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
3	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
4	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
5	課題4ブラッシュアップ/個別相談
6	課題4ブラッシュアップ/個別相談
7	課題4プレゼンテーション/講評
8	授業概要説明
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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【K】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	東 優、〇是枝 靖久				
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かり、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			
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・参考文献			
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もあります。
教員実務経験
現役デザイナーでもある教員が指導にあたります。 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。 デザインプロデュース領域担当: 東 優 株式会社 Egin 代表取締役 事業開発プロデューサー

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

[illegible]

科目名	デザインスタートアップ2【L】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	東 優、〇是枝 靖久				
クラス名	【L】				

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（％）
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			
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・参考文献

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もあります。
教員実務経験
現役デザイナーでもある教員が指導にあたります。 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。 デザインプロデュース領域担当: 東 優 株式会社 Egin 代表取締役 事業開発プロデューサー

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題 1
2	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
3	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
4	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
5	課題4ブラッシュアップ/個別相談
6	課題 4 ブラッシュアップ/個別相談
7	課題4プレゼンテーション/講評
8	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)
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・スケッチ・図面)制作

[illegible]

科目名	デジタルデザインスキル	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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			
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・参考文献			
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	

科目名	デジタルデザインスキル	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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
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			
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・参考文献			
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			

科目名	デジタルデザインスキル	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 通年	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
ポートフォリオを制作するにあたって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、完成度の高い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(有償サブスク登録か一部アプリ使用可能な無料登録)

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
ポートフォリオ等成果物の完成度	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			
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・参考文献	
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	Photoshop 10 年使える逆引き手帖	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 [https://helpx.adobe.com/jp/support/creative-cloud.html?promoid=NGWGRLZ4&mv=other]
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 基礎 ・Illustrator で基本的な文字組や画像の配置など
5	Photoshop 基礎 ・Photoshop で基本的な文字組や画像の配置など
6	illustrator 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	デジタルデザインスキル【a】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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			
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・参考文献			
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・ワープスタビライザー・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【a】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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			
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・参考文献			
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	

科目名	デジタルデザインスキル【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
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			
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・参考文献

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

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

[illegible]

科目名	デジタルデザインスキル【b】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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			
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・参考文献			
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・ワープスタビライザー・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【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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			
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・参考文献	
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	デジタルデザインスキル【b】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	GD【b】				

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			
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・参考文献			
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	

科目名	デジタルデザインスキル【c】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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			
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・参考文献			
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・ワープスタビライザー・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【c】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	GD【c】				

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			
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・参考文献			
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	

科目名	デジタルデザインCAD1	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	○ 石田 信行、柴田 健児				
クラス名					

授業目的と到達目標	
* 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。 * 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。	
授業概要	
対面授業ただし社会的状況により遠隔授業とする。 * 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。 * 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。	
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。 * 設計製図の配布プリントを毎授業時持参のこと。 * 配布プリントは卒業時まで保管のこと。 * Vectorworks がインストールされたノートブックコンピュータ所有者は USB メモリーと共に持参のこと。	

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			
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・参考文献	
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
石田信行;建築家 1 級建築士 Vectorworks 操作技能認定 Master 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	[対面授業] * コンピュータ取り扱い注意事項等 * CAD 基本知識;スナップ、基本ツール、ツールセット、線と面等 * CAD 基本操作;基本ツール&基本コマンド * 各自テンプレート作成 * [課題1]2次元ツール・コマンド(1)
2	[対面授業] * [課題1]2次元ツール・コマンド(2) 印刷提出
3	[対面授業] * 一般ソリッドモデリング説明;モデリング⇒レンダリングプロセス、モデリングの方法、球、半球、円錐、柱状体、3Dパス図形、噛み合わせる、削り取る、重なった部分を残す等 * [課題2]一般ソリッドモデリング(1)
4	[対面授業] * [課題2]一般ソリッドモデリング(2) 印刷提出
5	[対面授業] * BIM 概要 * デザインレイヤ・シートレイヤ、クラス * 壁ツール・壁の中のシンボル作成 * [演習]各階床壁天井作成(1)
6	[対面授業]

[illegible]

科目名	グラフィックデザイン研究 1	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
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。
授業概要
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。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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。

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			
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・参考文献			
参考書名1			
出版社名		著者名	

科目名	グラフィックデザイン研究1	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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 http://ken-miki.net/column/page/4 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			
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・参考文献			
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, http://ken-miki.net
TED, https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=5cfnKGqdkac&feature=enb_logo
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

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

[illegible]

科目名	グラフィックデザイン研究1	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
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。
授業概要
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。
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			
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・参考文献	
参考書名1	ここちいい文字

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
実務経験: グラフィックデザイナー・アートディレクターとして事務所経営及び展覧会、コンペ、講演、審査員、著作書籍など様々な経験を生かし包括的指導する。

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

[illegible]

科目名	グラフィックデザイン研究1	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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 http://ken-miki.net/column/page/4 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			
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・参考文献			
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, http://ken-miki.net
TED, https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=5cfnKGqdkac&feature=enb_logo
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

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

[illegible]

科目名	グラフィックデザイン研究1	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	高橋 善丸				
クラス名					

授業目的と到達目標
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。
授業概要
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。
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			
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・参考文献	
参考書名1	ここちいい文字

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
特記事項
教員実務経験
実務経験: グラフィックデザイナー・アートディレクターとして事務所経営をし、加えて展覧会、コンペ、講演、審査員、著作書籍など様々な経験を生かし包括的指導する。

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

[illegible]

科目名	グラフィックデザイン研究2	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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				

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、 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。 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 展示媒体比較を通じて作品と空間の関係性を発見する 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	
授業は演習形式なのでディスカッション・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)・授業(取組、発表)	100

教科書			
教科書1	{アタマとカラダでわかるデザイン, https://pie.co.jp/book/i/5207/ }		
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・参考文献			
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, http://www.shinn.co.jp/ }
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・審査員を経験。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/shinn_

[illegible]

科目名	グラフィックデザイン研究2	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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			
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・参考文献			
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	

科目名	グラフィックデザイン研究2	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	杉崎 真之助				
クラス名	研究2 杉崎				

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、 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。 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 展示媒体比較を通じて作品と空間の関係性を発見する 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	
授業は演習形式なのでディスカッション・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)・授業(取組、発表)	100

教科書			
教科書1	{アタマとカラダでわかるデザイン, https://pie.co.jp/book/i/5207/ }		
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・参考文献			
参考書名1			
出版社名		著者名	
参考書名2			
出版社名		著者名	

科目名	グラフィックデザイン研究2	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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			
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・参考文献			
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	

科目名	表現技術研究1【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
●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。 ●到達目標 画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。
授業概要
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アナログによる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。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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。

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			
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・参考文献			
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

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、表現アイディア討議。
4	課題1 ・テーマ設定、表現アイディ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 アイディア、ラフスケッチ～チェック

[illegible]

科目名	表現技術研究1【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
●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。 ●到達目標 画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。
授業概要
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アナログによる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。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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。

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			
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・参考文献			
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

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、表現アイディア討議。
4	課題1 ・テーマ設定、表現アイディ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 アイディア、ラフスケッチ～チェック

[illegible]

科目名	表現技術研究2【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
①感覚的表現技術の追求と、考え方やアイデアを作品表現の重要点と位置付け、イラストレーション(絵・造形作品・グラフィックアート)として完結させることを目的にします。さらに、完成度の高いオリジナリティのある作品を目標にします。 ②絵と文字の関係を画面構成だけでなく、イラストレーションを視覚伝達の視点から考察する事を目的にします。
授業概要
対面授業 視覚伝達の手法なかで絵(造形表現・イラストレーション)の役割を考えてみる。 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。グラフィックデザイン(計画的な考え方)と造形制作(表現技術)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)作品として完結させます。授業はアイデアの検討、試作、修正、改善を繰り返します。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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。

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			
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・参考文献			
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

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。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

[illegible]

科目名	表現技術研究2【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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	
①感覚的表現をもとに計画的な考え方やアイデアを探り、イラストレーション(造形作品)として完結させることを目的にします。また、完成度の高いオリジナリティのある作品を目的にします。 ②絵と文字の関係を画面構成だけでなく、イラストレーションを[情報の伝達]の視点から考察する事を目標にします。	
授業概要	
対面授業 各自の造形表現・イラストレーションを深く押し進め、グラフィックデザイン(情報の具現化)と造形制作(感覚的表現)の2つの方向から完成度の高い作品を完成させます。そのための資料や実作品の適宜に紹介をしながら授業進行します。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
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、その目的を考えることが大切になります。領域・興味にとらわれくことなく資料を数多く収集しておいてください。	

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			
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・参考文献			
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

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)

[illegible]

科目名	グラフィック研究	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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。

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			
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・参考文献			
参考書名1	ホンデザイナーズ・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			

科目名	グラフィック研究【abc】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 通年	形態	演習		
教員名	○天野 真由美、カズ オオモリ、小林 拓也				
クラス名	a:カズ オオモリ b:天野 真由美 c:ティキィ 小林				

授業目的と到達目標	
a: デジタルアートを表現する為に必要な視覚的効果を学ぶ。様々なジャンルに応じた視覚的表現が可能となる。 b: 2 回生までに学んだ制作のためのスキルやコミュニケーション力をさらに発展させて、限られたスケジュールの中で企画書からプレゼンテーションまでマルチクリエイターとして完結できるようにする。 c: 今後ますます身の回りに増えてくるデジタルなユーザーインターフェースのデザインについて研究する。 成り立ちから現在までの歴史を学び、設計思想を身につける。2 回生までに身につけた制作のためのスキルと結びつけ、インタフェ	
授業概要	
a: デジタル表現を効果的に行う為のメソッド、スキルを習得し表現の幅を広げる。 b: Adobe のツールを使って web や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。 c: グループでのスケッチやワークショップを行い、デジタルアーツとしてのサービスやプロダクトにつながるアイデアを協創する。 普及しているゲームエンジンである Unity の初歩を学び、インタラクションをプロトタイプするツールとしての活用を研究する。 プロトタイプの作成を繰り返すことで、新規性の高いインタラクション作品を完成させる。1 人またはグループで制作。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
a: デジタルコンテンツに関わる作品の視聴、リサーチを事前に行う事。 b: デザインにおいて資料の収集、調査は重要です。テーマに合わせた情報収集や調査を心がけ、制作に集中すること。提出やプレゼンテーションの期限を守ること。わからないことがあれば質問しましょう。 c: ワークショップ形式の授業では、積極的な参加姿勢を求めます。 授業内で十分な制作時間が取れない場合は、授業外で自主的に制作を行うこと。 作品は仮で良いので早めに完成させ、評価し、修正を繰り返すこと。 わからないことがあれば、自分から積極的に相談	

成績評価方法・基準	
種別	割合 (%)
カズ オオモリクラス	30.333%
天野クラス	33.333%
ティキィ小林クラス	33.333%

教科書	
教科書 1	a b: 適宜プリント配布

	c: 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・参考文献			
参考書名1	a b: 適宜紹介 c: 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
a b c

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	a: オオモリクラス : ワークス: 担当教員のワークスについて、具体的な制作物のプレゼンを行う。
2	オオモリクラス : 発想の方法 / ラテラル & ロジカル・シンキング デザイン、クリエイティブの構築に必要なアイデアの着想を方法を学ぶ。 課題: toonme ポートレートを使用したイラストレーションへの展開
3	オオモリクラス : 課題: toonme 制作進行
4	オオモリクラス : 課題: toonme プレゼンテーション(完成・課題の発表)
5	オオモリクラス : ドローイング__スキル1: リファレンス(参考資料)からの描画。 リファレンスを元に様々なモチーフの特徴を捉えた描き方を学ぶ。

6	オオモリクラス：ドローイング__スキル2:明度の表現。 クラフトペーパー、ダーマトグラフ／黒、白を使用し、 光と影の捉え方と表現の方法を学ぶ。
7	オオモリクラス：ドローイング__スキル3:ポージング。 キャラクターデザインを設定し、様々なポーズの描き方を学ぶ。
8	オオモリクラス：キャラクターデザイン__1:様々なメディアを想定したキャラクターデザインの構築。 ゲーム、アニメ等に展開されるキャラクターのデザインを行う為の方法を学ぶ。
9	オオモリクラス：課題展示
10	オオモリクラス：課題展示__撤収
11	b:天野クラス 授業内容説明、参考作品の紹介。テーマを考える。企画立案、作業、進行などの効果的な進め方の説明。
12	天野クラス テーマに沿って企画書、イメージボード(プロット)を作る。スケジュールを作る。提出する。
13	天野クラス 絵コンテの描き方解説。自分のプロットに合った絵コンテ制作。
14	天野クラス 絵コンテ修正追加 制作作業、個別に進行チェック
15	天野クラス 絵コンテ見直し、制作作業、音楽選択など
16	天野クラス 制作作業、個別にチェック、アドバイス
17	天野クラス 制作作業、個別にチェック アドバイス
18	天野クラス 展示に向けての準備、修正確認
19	天野クラス 10号館1階ロビーでの展示
20	天野クラス 展示撤収、反省会など
21	c:ティキィ小林クラス 授業内容説明、参考作品の紹介、テーマ策定、座学
22	ティキィ小林クラス アイデアをスケッチする(ワークショップ①)
23	ティキィ小林クラス 制作作業
24	ティキィ小林クラス 中間プレゼンテーションとリフレクション(ワークショップ②)
25	ティキィ小林クラス Unityの説明とトレーニング
26	ティキィ小林クラス

	制作作業
27	ティキィ小林クラス 制作作業、個別に最終チェック。
28	ティキィ小林クラス 展示に向けての準備。
29	ティキィ小林クラス 10 号館 1 階ロビーでの展示。
30	ティキィ小林クラス 展示撤収、反省会など。

科目名	メディア研究	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	清水 証行、○山角 悦三				
クラス名	DP				

授業目的と到達目標
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。
授業概要
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どのよう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。 メディアが社会に与える影響についても考えます。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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。

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			
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・参考文献			
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	Design for the Other 90% 世界を変えるデザイン	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ィアをまとめる、書き出すなどの筆記具を持参すること。
教員実務経験

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 ・ストーリーミング
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】 ＜2023 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】 ＜2023 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】 ＜2023 年のキーワード＞ 課題 C ●発表
11	【選択と発信】 ＜捨てていくもの、置いていくもの。＞ 課題 D ●調査～資料収集
12	【選択と発信】 ＜捨てていくもの、置いていくもの。＞ 課題 D ●資料収集～調査～制作
13	【選択と発信】 ＜捨てていくもの、置いていくもの。＞ 課題 D ●ポスター発表のための制作
14	【選択と発信】 ＜捨てていくもの、置いていくもの。＞ 課題 D

[illegible]

科目名	メディア研究【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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
Web デザインの基礎を学ぶ。レスポンシブデザインを理解する。制作に必須の VSCode を学ぶ。Photoshop、Illustrator を使ってロゴやデザインパーツを制作してオリジナル web サイトを制作する。
授業概要
HTML と CSS、 Javascript の使い方を学習する。レスポンシブデザインの企画からデザイン、コーディングを学び、オリジナルサイトを作成する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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。この授業は 1 回でも欠席すると理解が困難になることがあります。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 (%)
デザイン、構図、色の使い方	20
HTML、CSS、コーディングの理解度	20
コーディングエディタの理解度	20
作品の完成度	40

教科書			
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・参考文献			
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
すべて対面で行います
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	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
2	css を学ぶ。id や class を設定してデザインを組み立てる方法を学ぶ
3	練習サイトを仕上げる。レスポンシブデザインの実装方法を学ぶ
4	ある程度 web サイトの仕組みを知った上で web サイト制作のプロジェクト進行について学ぶ。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。
5	web デザインのための画像を Photoshop と Illustrator を使って作成する
6	ワイヤーフレームを制作
7	Illustrator で svg の書き出し、編集、エディターと連動させてページ作成
8	Javascript を応用したサイトを制作
9	動きのあるサイト企画、作成
10	コンセプトとターゲットを決定しワイヤーフレームとサイトツリーを作りサイト構築にかかる。素材作りなど。
11	コンセプトシートを作る。制作したワイヤーフレームからオリジナルのサイトを制作する。
12	オリジナルレスポンシブサイト企画デザイン、中間チェック
13	課題サイト制作、動作確認など。
14	課題サイト制作、動作確認など。
15	課題プレゼンテーション。合評。コンセプトシートとともにデータ提出。

科目名	メディア研究【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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	
Web デザインの基礎を学ぶ。レスポンシブデザインを理解する。制作に必須の VSCode を学ぶ。Photoshop、Illustrator を使ってロゴやデザインパーツを制作してオリジナル web サイトを制作する。	
授業概要	
HTML と CSS、 Javascript の使い方を学習する。レスポンシブデザインの企画からデザイン、コーディングを学び、オリジナルサイトを作成する。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
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。この授業は 1 回でも欠席すると理解が困難になることがあります。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 (%)
デザイン、構図、色の使い方	20
HTML、CSS、コーディングの理解度	20
コーディングエディタの理解度	20
作品の完成度	40

教科書			
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・参考文献			
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
すべて対面で行います
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	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
2	css を学ぶ。id や class を設定してデザインを組み立てる方法を学ぶ
3	練習サイトを仕上げる。レスポンシブデザインの実装方法を学ぶ
4	ある程度 web サイトの仕組みを知った上で web サイト制作のプロジェクト進行について学ぶ。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。
5	web デザインのための画像を Photoshop と Illustrator を使って作成する
6	ワイヤーフレームを制作
7	Illustrator で svg の書き出し、編集、エディターと連動させてページ作成
8	Javascript を応用したサイトを制作
9	動きのあるサイト企画、作成
10	コンセプトとターゲットを決定しワイヤーフレームとサイトツリーを作りサイト構築にかかる。素材作りなど。
11	コンセプトシートを作る。制作したワイヤーフレームからオリジナルのサイトを制作する。
12	オリジナルレスポンシブサイト企画デザイン、中間チェック
13	課題サイト制作、動作確認など。
14	課題サイト制作、動作確認など。
15	課題プレゼンテーション。合評。コンセプトシートとともにデータ提出。

科目名	メディア研究 DM	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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			
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・参考文献			
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, https://recipe.meshprj.com/jp/] {Unity, https://unity.com/ja] {ymori.com, https://www.ymori.com/ }
特記事項
教員実務経験
ゲームプログラマー、システムエンジニア、世界初の DTM ソフトプログラマー、WEB 開発プログラマー、スマホアプリプログラマー、コンピュータ書籍 40 数冊執筆、コンピュータ雑誌記事多数執筆、大学非常勤講師、高校非常勤講師、コンピュータ専門学校非常勤講師、プログラミングセミナー講師、プログラミング教室講師など

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＞(企画/実装) 「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] 【MESH】インタラクションの設計と実践＜中間課題＞(デバッグ/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
4	4.[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
5	[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
6	[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
7	[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
8	[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
9	[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
10	[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
11	[対面授業] オリジナルゲームの制作＜最終課題＞(企画/実装)

[illegible]

科目名	空間デザイン研究1	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 通年	形態	演習		
教員名	栗原 孝弘				
クラス名					

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
[対面と遠隔の併用授業]社会状況に応じ随時変更可能性あり 自分の周辺から社会へと段階的に視野を広げ、自分のテーマを見つけ出し研究することでコンセプト構築とオリジナルな施設デザインの空間化手法を体験的に会得する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
スケッチブック、筆記用具等持参。 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、演習を総合的に評価	80

教科書			
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・参考文献			
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
展示空間デザイナー 一級建築士

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	[対面] 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	[遠隔授業] 課題(1)テーマの設定 計画地の設定と調査
3	[遠隔授業] 課題(1)コンセプトワーク 5W1Hで
4	[遠隔授業] 課題(1)空間ストーリー から 空間ゾーニング作成
5	[遠隔授業] 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	[遠隔授業] 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	[遠隔授業] 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	[遠隔授業] 課題(1)図面で考える 平面図作成
9	[遠隔授業] 課題(1)立面図で考える 立面図・展開図・断面図作成
10	[遠隔授業] 課題(1)図面をまとめる 3面図を構成 →提出
11	[対面と遠隔の併用授業] 課題(1)3D立体で考える スタディ模型制作
12	[対面と遠隔の併用授業] 課題(1)3D立体で考える スタディ模型制作
13	[対面と遠隔の併用授業] 課題(1)3D立体で考える スタディ模型制作

14	[対面と遠隔の併用授業] 課題(1)プレゼンシート作成 (コンセプト、ストーリー、図面、模型写真で構成)→事前提出
15	[対面] 課題(1)作品プレゼンテーション発表会 / 講評 →提出
16	[対面] 課題(2)提示と説明 各自テーマを設定
17	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)テーマの設定 計画地の設定と調査
18	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)コンセプトワーク 5W1Hで
19	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)空間ストーリー から 空間ゾーニング作成
20	[対面と遠隔の併用授業] 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	[対面と遠隔の併用授業] 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	[対面と遠隔の併用授業] 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	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)図面で考える 平面図作成
24	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)立面図で考える 立面図・展開図・断面図作成
25	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)図面をまとめる 3面図を構成 →提出
26	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)プレゼンツール作成 3DCG/パース or プレゼン模型制作(選択制)
27	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)プレゼンツール作成 3DCG/パース or プレゼン模型制作(選択制)
28	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)プレゼンツール作成 3DCG/パース or プレゼン模型制作(選択制)
29	[対面と遠隔の併用授業] 課題(2)プレゼンシートまとめ (コンセプト VI、図面、パース or 模型写真等)→事前提出
30	[対面] 課題(2)作品プレゼンテーション発表会 / 講評 →最終提出

科目名	空間デザイン研究2	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 通年	形態	演習		
教員名	柴田 健児				
クラス名					

授業目的と到達目標
□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。 □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
対面授業 ただし社会状況により遠隔授業可能性あり 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。 ●前期:立体構成「階段と棚の構成」 ●後期:チームによる店舗設計
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
□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。 □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。 □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)	60
授業における取組状況	40

教科書			
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・参考文献

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	空間創造発想帖	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
教員:建築家・一級建築士

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	エスキース(ラフスケッチ)。 平面、家具、照明、色彩、材料、等の検討。
5	アイソメトリック作成。
6	アイソメトリック作成。
7	エスキース(スケッチ)段階のプレゼン 2、添削、指導。
8	初歩的な CAD による CG の作成 CAD の基礎知識。
9	初歩的な CAD による CG の作成 CAD の基礎知識。
10	初歩的な CAD による CG の作成 柱状体等による立体構成。
11	初歩的な CAD による CG の作成 柱状体等による立体構成。
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 レンダリングによるテクスチャーの表現。
14	提出図書の仕上 レイアウト、コンセプト、出力。
15	提出図書のプレゼン、合評
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。ブ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	プロダクトデザイン2	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
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仕上げていくか 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。
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	60
授業参加	40

教科書			
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・参考文献	
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
課題 01 化粧品 押し出し形状 https://youtu.be/Cu2idpuYkUA 課題 02 ワイングラスのデザイン 回転体 https://youtu.be/wEf738hC20 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 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

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りの応用スキル 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まずは同じものを色だけ変えて作製。

[illegible]

科目名	プロダクトデザイン3	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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仕上げていくか 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ポ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			
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・参考文献			
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

[illegible]

科目名	素材表現	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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
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。
授業概要
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。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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。

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			
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・参考文献

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	■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） ■モデル素材 1: スタイロフォーム ●スタイロフォームによるモデル作製 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
2	●スタイロフォームによるモデル作製 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
3	●スタイロフォームによるモデル作製 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
4	■モデル素材 2: スタイロフォーム+石塑粘土+塗装 ●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」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
5	●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」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
6	●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」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
7	●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」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
8	■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 ※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 ●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」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
9	●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」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
10	■ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 ●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」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)
11	●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」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)
12	●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」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
13	●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」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
14	●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」5

[illegible]

科目名	素材表現【ガラス】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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・着彩する「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			
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・参考文献			
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	ガラス工芸	著者名	由水常雄

科目名	素材表現【ガラス】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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・着彩する「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。 ・作品展などグ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			
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・参考文献			
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	ガラス工芸	著者名	由水常雄

科目名	素材表現【金工】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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	
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。	
授業概要	
【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鑄造を行います。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鑄造技法による制作。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・パッチ・名刺入れ 主に銅と真鍮を使用します。端材の中から素材を探し出し、そこからデザインを考え制作する。これまでの作業が複合的になるので、積極的に提案して試みる。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
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。	

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			
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・参考文献			
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
鋳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・鋳造作業
3	【対面】 鋳造作業
4	【対面】 鋳造・湯道切断、切削
5	【対面】 鋳造・切削、研磨
6	【対面】 鋳造・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

[illegible]

科目名	素材表現【金工】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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	
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。	
授業概要	
【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・パッチ・名刺入れ 主に銅と真鍮を使用します。端材の中から素材を探し出し、そこからデザインを考え制作する。これまでの作業が複合的になるので、積極的に提案して試みる。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
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。	

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			
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・参考文献			
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

[illegible]

科目名	素材表現【染織】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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	
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。	
授業概要	
・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 「リポートするかたち」 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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
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)	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題作品	90
授業態度	10

教科書			
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・参考文献			
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
授業時は安全確保のため、作業着着用のこと (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)
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

[illegible]

科目名	素材表現【染織】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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	
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。	
授業概要	
・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 「リポートするかたち」 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。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
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)	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題作品	90
授業態度	10

教科書			
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・参考文献			
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
授業時は安全確保のため、作業着着用のこと (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)
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

[illegible]

科目名	素材表現【陶芸】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 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学習、修得する。 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	
代表的な 3 種の技法を実際の制作を通じて学習し、作品を完成させる。 1.手ひねり技法を用いて器を制作し、陶土の基本的な扱い方を修得すると同時に陶磁器の出来上がるプロセスを学習する。 2.タタラ技法を用いて組皿の制作方法を修得する。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。 3.鋳込み技法を用いて、量産性を考慮した磁器製品のデザインと制作工程を学習する。	
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（％）
作品評価	70
平常点	30

教科書			
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・参考文献			
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			

科目名	素材表現【陶芸】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	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学習、修得する。 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	
代表的な 3 種の技法を実際の制作を通じて学習し、作品を完成させる。 1.手ひねり技法を用いて器を制作し、陶土の基本的な扱い方を修得すると同時に陶磁器の出来上がるプロセスを学習する。 2.タタラ技法を用いて組皿の制作方法を修得する。 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。 3.鋳込み技法を用いて、量産性を考慮した磁器製品のデザインと制作工程を学習する。	
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（％）
作品評価	70
平常点	30

教科書			
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・参考文献			
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	

科目名	素材表現【木工】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	J. ペリー				
クラス名	【木工】				

授業目的と到達目標
KEYWORDS: やり方/process、2d/3d ダンス、人工／自然の対比、木材の種類、仕上げて表情
授業概要
マテリアルの授業では木工の基礎的技術を習得するとともに、種類によって異なる木の様々な性質や木の特徴を探究する。ワーキングドローイング、コンセプチュアル・シンキングにも関わりながら進めていく時計の文字盤デザインと制作、仕上げ。そして、これらを遂行していくために、2次元と3次元の間を、道具と手とオブジェの間を dance する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
作業できる服装で工房に来ること。ハイヒールやサンダルは不可。だぶだぶした服も不可。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
時計 1: 正確さとコンセプトに基づく評価(A,B,C ...)	40
時計 2: 正確さとデザインに基づく評価 (A,B,C ...)	40
製図、その他:√-, √, √+	10
主体的な授業参加	10

教科書			
教科書1	マテリアル ... 木材、仕上げ材 ... 費用: だいたい 2000 円		
出版社名		著者名	
教科書2	時計のムーメント／針 ... 費用: だいたい 1500 円		
出版社名		著者名	
教科書3	サンドペーパー(#120 および #220) ... 費用: だいたい 500 円		
出版社名		著者名	

参考書・参考文献			
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
http://www.perrydesign.biz/

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業の説明 … 製図
2	木のジョイント 突き板の練習
3	木のジョイント 突き板の練習
4	ジョイント 突き板の練習 時計の説明
5	時計のスケッチの締め切り/批評、13:20 ジョイント 突き板の練習 素材の話
6	素材のリストの締め切り、13:20 ジョイント 突き板の練習 木の話
7	ジョイント … 時計デザイン#1 development 時計#2 の説明
8	ジョイント 時計#1 のデザイン development
9	木のジョイントの締め切り、13:20 時計#1 のデザイン development
10	時計#1 のデザイン development
11	時計#1 のデザイン development 時計#1: 突き板を配る
12	時計#1: 突き板を配る

[illegible]

科目名	素材表現【木工】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	J. ペリー				
クラス名	【木工】				

授業目的と到達目標
KEYWORDS: やり方/process、2d/3d ダンス、人工／自然の対比、木材の種類、仕上げで表情
授業概要
マテリアルの授業では木工の基礎的技術を習得するとともに、種類によって異なる木の様々な性質や木の特徴を探究する。ワーキングドローイング、コンセプチュアル・シンキングにも関わりながら進めていく時計の文字盤デザインと制作、仕上げ。そして、これらを遂行していくために、2次元と3次元の間を、道具と手とオブジェの間を dance する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
作業できる服装で工房に来ること。ハイヒールやサンダルは不可。だぶだぶした服も不可。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
時計 1: 正確さとコンセプトに基づく評価(A,B,C ...)	40
時計 2: 正確さとデザインに基づく評価 (A,B,C ...)	40
製図、その他:√-, √, √+	10
主体的な授業参加	10

教科書			
教科書1	マテリアル ... 木材、仕上げ材 ... 費用: だいたい 2000 円		
出版社名		著者名	
教科書2	時計のムーメント／針 ... 費用: だいたい 1500 円		
出版社名		著者名	
教科書3	サンドペーパー(＃120 および＃220) ... 費用: だいたい 500 円		
出版社名		著者名	

参考書・参考文献			
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
http://www.perrydesign.biz/

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業の説明 … 製図
2	木のジョイント 突き板の練習
3	木のジョイント 突き板の練習
4	ジョイント 突き板の練習 時計の説明
5	時計のスケッチの締め切り/批評、13:20 ジョイント 突き板の練習 素材の話
6	素材のリストの締め切り、13:20 ジョイント 突き板の練習 木の話
7	ジョイント … 時計デザイン#1 development 時計#2 の説明
8	ジョイント 時計#1 のデザイン development
9	木のジョイントの締め切り、13:20 時計#1 のデザイン development
10	時計#1 のデザイン development
11	時計#1 のデザイン development 時計#1: 突き板を配る
12	時計#1: 突き板を配る

[illegible]

科目名	製図	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	是枝 靖久、○山野 拓哉				
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			
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・参考文献			
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にする場合があります。
教員実務経験
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。 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

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

[illegible]

科目名	製図【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	木下 芳博				
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(物体)造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にも運用されている。 その図法の理解及び表現できる応用能力を育成する。
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評価しない)	50
課題の提出状況(課題未提出は評価しない)	50

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	新機械製図		
出版社名	綜文館	著者名	
参考書名2	インテリア設計の実技		
出版社名	彰国社	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
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

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）

[illegible]

科目名	製図【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	木下 芳博				
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(物体)造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にも運用されている。 その図法の理解及び表現できる応用能力を育成する。
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評価しない)	50
課題の提出状況(課題未提出は評価しない)	50

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	新機械製図		
出版社名	綜文館	著者名	
参考書名2	インテリア設計の実技		
出版社名	彰国社	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
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

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）

[illegible]

科目名	製図【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	木下 芳博				
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(物体)造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にも運用されている。 その図法の理解及び表現できる応用能力を育成する。
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評価しない)	50
課題の提出状況(課題未提出は評価しない)	50

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	新機械製図		
出版社名	綜文館	著者名	
参考書名2	インテリア設計の実技		
出版社名	彰国社	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
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

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)

[illegible]

科目名	製図【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	木下 芳博				
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(物体)造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にも運用されている。 その図法の理解及び表現できる応用能力を育成する。
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評価しない)	50
課題の提出状況(課題未提出は評価しない)	50

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	新機械製図		
出版社名	綜文館	著者名	
参考書名2	インテリア設計の実技		
出版社名	彰国社	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
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

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）

[illegible]

科目名	製図【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	木下 芳博				
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(物体)造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にも運用されている。 その図法の理解及び表現できる応用能力を育成する。
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評価しない)	50
課題の提出状況(課題未提出は評価しない)	50

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	新機械製図		
出版社名	綜文館	著者名	
参考書名2	インテリア設計の実技		
出版社名	彰国社	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
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

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）

[illegible]

科目名	製図【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	木下 芳博				
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(物体)造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にも運用されている。 その図法の理解及び表現できる応用能力を育成する。
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評価しない)	50
課題の提出状況(課題未提出は評価しない)	50

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	新機械製図		
出版社名	綜文館	著者名	
参考書名2	インテリア設計の実技		
出版社名	彰国社	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
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

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）

[illegible]

科目名	設計製図	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	栗野 展和、○柴田 健児				
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。 * 一部はデザイン CAD1 とリンクした内容となっている。	
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			
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・参考文献			
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
粟野展和 建築家 1 級建築士 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 * 製図用具確認;勾配定規、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等 * 線・文字の練習[課題1];線・面・配列複製・整列・文字・寸法・オフセット・ミラー反転等
2	* 各種投影図 / 製図規約説明;第三角投影図、軸測投影図、透視図等 / 表題、文字、図の配置、尺度、線の太さと種類等 * 平面表示記号[課題2];窓一般、片開き窓、引違窓、戸一般、片開き戸、引違戸等
3	* 木構造説明;構法の種類、柱の種類、柱が必要な箇所、筋違等 * 木造住宅柱壁(1)[課題3]柱壁の配置
4	* 木造住宅柱壁(2)[課題3]柱壁の配置
5	* 木造住宅基本図説明;配置図・平面図・断面図・立面図 * 木造住宅基本図(1)[課題4];[課題3]を基にした基本図作成
6	* 木造住宅基本図(2)[課題4];[課題3]を基にした基本図作成
7	* 木造住宅基本図(3)[課題4];[課題3]を基にした基本図作成
8	* RC造 / 鉄骨造説明;RC の構成、長所、短所、工法種類、設計基礎等 / 長所、短所、形状による種類等 * RC造店舗基本設計(1)[課題5]郊外の平坦な土地に建つ RC 造店舗基本設計
9	* RC造店舗基本設計(2)[課題5]郊外の平坦な土地に建つ RC 造店舗基本設計
10	* RC造店舗基本設計(3)[課題5]郊外の平坦な土地に建つ RC 造店舗基本設計
11	* RC造詳細図説明;平面詳細図・天井伏図・展開図 * RC造店舗食堂詳細設計(1)[課題6][課題5]の食堂詳細設計
12	* RC造詳細図(2)[課題6][課題5]の食堂詳細設計
13	* RC造詳細図(3)[課題6][課題5]の食堂詳細設計
14	* RC造詳細図(4)[課題6][課題5]の食堂詳細設計
15	* RC造詳細図(5)[課題6][課題5]の食堂詳細設計

科目名	情報論	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	形態	講義		
教員名	萩田 紀博				
クラス名					

授業目的と到達目標
授業概要
身近な日常生活、社会・経済問題、宇宙、地球、少子高齢化問題、人体の神秘、健康、医療、インターネット、AI、ロボットなど幅広い分野で影響を及ぼす情報学とその歴史、新たに起きてくる課題について概説する。前期及び後期の後半に履修者の理解の程度に応じて、未来の情報社会について、自らの将来イメージを発表し、皆で議論し、多様な意見や考えがあることを情報共有する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
毎回の履修内容に対して、インターネットや AI のツールを使ったとしても必ず自分の考えをレポートに書けるようになってください。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
受講理解状況・感想レポート内容	80
発表会でのプレゼンテーションとそれに対する意見	20

教科書			
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・参考文献			
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			

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	榎本 光世				
クラス名					

授業目的と到達目標
Excelに熟達する。今日、表計算アプリケーションソフトの利用は、ビジネスシーンのみならず日常生活でも不可欠なスキルになっている。 受講者は、簡単な分析ができるスキルを身につける。
授業概要
PC ルームにおいて、実際にパソコンを操作する。Excelで参照や数式を自在に扱えるように学修する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
わずかな時間でも毎日 PC で Excel を操作する。 宿題や課題の提出締切は、理由に拘わらず厳守する。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目なので、これらどの科目から履修しても問題がない。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
平常の授業態度	50
宿題＆課題	50

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、印刷物を配布する。		
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・参考文献			
参考書名1	関連する書籍や資料は講義中に紹介する。また、参考資料があれば 講義中に配布する。		
出版社名		著者名	
参考書名2			
出版社名		著者名	
参考書名3			

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	荒川 透				
クラス名					

授業目的と到達目標
情報社会では、膨大なデータを効率よく利用するための情報処理能力が求められている。本科目ではその能力を身に付け、コンピュータを「思考の道具」とするため、データ収集、処理の実際を通じて、「データ」を「情報」に変える過程を学習する。
授業概要
データ処理においては、表計算ソフト MS-Excel の使用に加えて、プログラミング技法も学習することによって、より複雑な処理にも対応できる能力を身に付ける。情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
前回までに学習した内容を十分理解して、授業を受けてもらいたい。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
提出課題と平常点の総合評価	100

教科書			
教科書1	資料プリント等を配布する。		
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・参考文献			
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			

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	荒川 透				
クラス名					

授業目的と到達目標
情報社会では、膨大なデータを効率よく利用するための情報処理能力が求められている。本科目ではその能力を身に付け、コンピュータを「思考の道具」とするため、データ収集、処理の実際を通じて、「データ」を「情報」に変える過程を学習する。
授業概要
データ処理においては、表計算ソフト MS-Excel の使用に加えて、プログラミング技法も学習することによって、より複雑な処理にも対応できる能力を身に付ける。情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
前回までに学習した内容を十分理解して、授業を受けてもらいたい。

成績評価方法・基準	
種別	割合 (%)
提出課題と平常点の総合評価	100

教科書			
教科書1	資料プリント等を配布する。		
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・参考文献			
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			

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	岩井 憲一				
クラス名					

授業目的と到達目標	
ビジネスや日常でデータ処理・分析スキルは不可欠であり、このスキルを利用する表計算アプリケーションである Excel の習熟を目的とする。 受講者は、簡単な分析ができるスキルを身につける。	
授業概要	
【対面授業】 本科目では、表計算アプリケーションである Excel を活用したデータ処理によって、より複雑な処理にも対応できる能力を身に付ける。 本科目は、ワープロで簡単な文字入力ができる初心者を対象としている。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
講義プリントは毎回の授業で配布するが、次回以降の講義にも必ず持参すること。 欠席した者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 空いている時間を利用して課題を完成させて、次回講義時に提出すること。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は独立した科目であるので、いずれの科目から履修してもよい。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
最終課題とレポート	70
平常の授業に取り組む姿勢	30

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義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・参考文献			
参考書名1	関連する書籍や資料は講義中に紹介する。また、参考資料があれば講義中に配布する。		
出版社名		著者名	
参考書名2			

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	榎本 光世				
クラス名					

授業目的と到達目標
Excelに熟達する。今日、表計算アプリケーションソフトの利用は、ビジネスシーンのみならず日常生活でも不可欠なスキルになっている。 受講者は、簡単な分析ができるスキルを身につける。
授業概要
PC ルームにおいて、実際にパソコンを操作する。Excelで参照や数式を自在に扱えるように学修する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
わずかな時間でも毎日 PC で Excel を操作する。 宿題や課題の提出締切は、理由に拘わらず厳守する。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目なので、これらどの科目から履修しても問題がない。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
平常の授業態度	50
宿題＆課題	50

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、印刷物を配布する。		
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・参考文献			
参考書名1	関連する書籍や資料は講義中に紹介する。また、参考資料があれば 講義中に配布する。		
出版社名		著者名	
参考書名2			
出版社名		著者名	
参考書名3			

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	岩井 憲一				
クラス名					

授業目的と到達目標	
ビジネスや日常でデータ処理・分析スキルは不可欠であり、このスキルを利用する表計算アプリケーションである Excel の習熟を目的とする。 受講者は、簡単な分析ができるスキルを身につける。	
授業概要	
【対面授業】 本科目では、表計算アプリケーションである Excel を活用したデータ処理によって、より複雑な処理にも対応できる能力を身に付ける。 本科目は、ワープロで簡単な文字入力ができる初心者を対象としている。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
講義プリントは毎回の授業で配布するが、次回以降の講義にも必ず持参すること。 欠席した者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 空いている時間を利用して課題を完成させて、次回講義時に提出すること。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は独立した科目であるので、いずれの科目から履修してもよい。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
最終課題とレポート	70
平常の授業に取り組む姿勢	30

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義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・参考文献			
参考書名1	関連する書籍や資料は講義中に紹介する。また、参考資料があれば講義中に配布する。		
出版社名		著者名	
参考書名2			

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	久米 出				
クラス名					

授業目的と到達目標
表計算ソフト Excel を用いた表の作成やグラフを用いた表示、数式を用いた計算を学習する。単純に操作の仕方を覚えるのではなく、Excel 固有の概念を理解した上で自力で問題を解決出来る能力の涵養を授業の目標とする。
授業概要
毎回の授業の前半で Excel の機能(特に数式を用いた処理)を説明し、後半で練習問題を解いて答案を提出する。最後の授業でこれまでの理解を確認する小テストを実施する。学生諸君の理解の度合いや授業の進捗に応じて各授業の内容が前後する事がある。情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
私が UNIPA で授業資料を配布し、私の説明を聞いた後に皆さんが UNIPA に課題を提出する形で授業を進めます。授業に関する注意事項等を UNIPA の掲示で通知する事が有りますので、掲示は常時確認して下さい。 授業では色々な数式を紹介しますが、言葉だけでなく具体的な例題を用いて説明します。まず例題をしっかり理解してそれを少し変更する形で数式に慣れてゆけるように授業を進めます。さらに数式を用いて問題解決を解決するための考え方に関しても説明します。 各授業の前半で操作や入力を行う際には皆で一緒に手を

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
最後の授業時に実施する小テストの評価、及び平常の受講状況に基づく総合評価	100

教科書			
教科書1	UNIPA で資料を配布する。		
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・参考文献			
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
近年同じクラスに Excel に慣れている人とパソコンの初心者が含まれている事が多いのですが、最初のうちはパソコンの操作そのものに関しても必要に応じて説明します。段々 Excel の実践的な問題を扱いますが、皆さんの理解度に合わせて授業の進め方をある程度調整する場合も有ります。初心者を見捨てず Excel 経験者にも歯応えが有る授業を目指します。
教員実務経験
Excel は業務の一環(書類作成やデータ出力等)として使っています。

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業の進め方の説明とパソコン初心者のための操作説明。メモ帳を用いた CSV ファイル編集。
2	効率的な表入力。
3	基本的な数式。数式に関する用語を説明します。数式の説明を理解するためには基本的な用語の理解が必須です。
4	表の集計。統計データを用いて集計に関する数式を学習します。
5	日時に関する数式。Excel では日時を用いた計算も可能です。計算の意味を理解出来るよう、データとしての日時の表現を学習します。
6	日時処理の続き。
7	日時処理の応用。複数の関数の組み合わせ方を学習します。
8	条件分岐。場合によって結果を選択するための関数です。業務で実用的な数式を組む際にしばしば必要になります。
9	条件分岐の続き。与えられた問題を分析し、正しい結果を得るための数式へと落とし込むにはどうすれば良いのでしょうか？条件分岐の応用問題を通じて数式を組む際の考え方を説明します。
10	セルの勘定。指定された範囲の中からある条件を満たすセル(Excel の表の升目)の個数を勘定する関数とその応用例を学習します。
11	セルの範囲指定。数式が処理する範囲を計算によって確定する方法を学びます。これを使いこなせるようになれば Excel 初心者は卒業ですね。
12	セルの範囲指定続き。
13	データ検索。表の中から特定の条件を満たすデータを取得する方法を学びます。表が大き過ぎて手作業でデータを探するのが困難な場合に威力を発揮します。

[illegible]

科目名	情報技術論	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	講義		
教員名	笠居 聡宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
インフラの基礎としてのインターネットにおける情報技術の基本的な仕組みを理解し、クリエイティブやメディアとのコンバージェンス(融合)によって実現可能なプロジェクト等についての知識を養う。
授業概要
インターネットの基礎、情報技術(IT、ICT)の基礎、またこれらを使ったネットビジネスの現状を学習する。 授業内で2度の理解度チェック(小テスト)を行う。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
日々進歩を続ける情報技術に歩調を合わせるため、講義の内容をシラバスから変更することがあります。 2回の小テストは、ネット上に開設した問題ページにスマートフォンから回答する形式とします。 理解度テストを受験しない場合、あるいは得点から判断して理解できていないと思われる場合は、出席数が充分であっても単位認定しません。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
小テストによる理解度チェック	60
授業への取組みなどを総合的に評価	40

教科書			
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・参考文献			
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	

[illegible]

科目名	情報技術論【DM】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	講義		
教員名	笠居 聡宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
インフラの基礎としてのインターネットにおける情報技術の基本的な仕組みを理解し、クリエイティブやメディアとのコンバーゼンス(融合)によって実現可能なプロジェクト等についての発想力、企画力を養う。
授業概要
インターネットの基礎、情報技術(IT、ICT)の基礎、またこれらを使ったネットビジネスの現状を前提として学習したのち、これらのテクノロジーとメディア、クリエイティブを融合することによって作り出すことのできるプロジェクトを企画・プレゼンするアイデアソン形式の実習を行う。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
デジタルメディアコース限定。他コースの学生は月曜日の同講義を受講すること。 個人 PC 持ち込みでの受講を必須とする。 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 ドライブにて行う。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題作品評価	70
授業への取り組みなどを総合的に評価	30

教科書			
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・参考文献			
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			

科目名	デジタルアーツ4【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	小倉 由也				
クラス名	【A】				

授業目的と到達目標
モデルに対して、骨を入れてポーズをとり 歩行アニメができること
授業概要
ゲーム、映像制作における、モデリング、テクスチャ、リグ制作、アニメーションの制作。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
windows の基礎が理解できていること。 文字が打てること。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
主体的な授業参加	20
作品評価	80

教科書			
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・参考文献			
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
, https://area.autodesk.jp/
特記事項
メモリを忘れずに、持参してください。 自宅でバックアップをこまめにとってください。 ハードディスクをお持ちの方は、メモリよりこちらのほうが良いでしょう。 授業で行ったことは、初期段階ではすぐに YOUTUBE ホームページを up いたします。 最初のうちは必ず復習してください。 授業内でその URL をお知らせいたします。
教員実務経験
デジタルハリウッド大阪講師、OCA 講師、バンタン講師、など 家電製品メーカー勤務、3DCG 映像制作会社代表取締役、design&carpenter 建築事務所代表取締役

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	前期モデルに対して、骨を入れる フリーズできないぞ！ 親子関係を理解
2	骨を入れる これで完成 すべての骨格は何個になったかな
3	骨格のローカルローテーションの修正
4	下半身のリグを入れる リグとは何か MOX のリグでまず動かしてみる
5	下半身リグ 親子 MEL、IK など
6	上半身リグ 背骨は何個になったかな
7	上半身リグ ここで、初めてコンストレイントが出てきます
8	腕のリグ ゼロアウトを習得
9	腕の IK を入れる
10	ポールベクタの処理
11	リグのヒエラルキをまとめる

[illegible]

科目名	デジタルアーツ4【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	小倉 由也				
クラス名	【B】				

授業目的と到達目標
モデルに対して、骨を入れてポーズをとり 歩行アニメができること
授業概要
ゲーム、映像制作における、モデリング、テクスチャ、リグ制作、アニメーションの制作。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
windows の基礎が理解できていること。 文字が打てること。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
主体的な授業参加	20
作品評価	80

教科書			
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・参考文献			
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
, https://area.autodesk.jp/
特記事項
メモリを忘れずに、持参してください。 自宅でバックアップをこまめにとってください。 ハードディスクをお持ちの方は、メモリよりこちらのほうが良いでしょう。 授業で行ったことは、初期段階ではすぐに YOUTUBE ホームページを up いたします。 最初のうちは必ず復習してください。 授業内でその URL をお知らせいたします。
教員実務経験
デジタルハリウッド大阪講師、OCA 講師、バンタン講師、など 家電製品メーカー勤務、3DCG 映像制作会社代表取締役、design&carpenter 建築事務所代表取締役

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	前期モデルに対して、骨を入れる フリーズできないぞ！ 親子関係を理解
2	骨を入れる これで完成 すべての骨格は何個になったかな
3	骨格のローカルローテーションの修正
4	下半身のリグを入れる リグとは何か MOX のリグでまず動かしてみる
5	下半身リグ 親子 MEL、IK など
6	上半身リグ 背骨は何個になったかな
7	上半身リグ ここで、初めてコンストレイントが出てきます
8	腕のリグ ゼロアウトを習得
9	腕の IK を入れる
10	ポールベクタの処理
11	リグのヒエラルキをまとめる

[illegible]

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	広田 高雄				
クラス名	情報処理概論Ⅳ				

授業目的と到達目標
プレゼンテーションの技法およびネットワークに関する基礎知識の習得を目指す。 PowerPoint を活用したスライド制作と効果的なプレゼンテーションおよび、ネットワークが理解できるようになる。
授業概要
MS PowerPoint の操作およびプレゼンテーション技法の学習により、効果的なプレゼンテーションができるスライド作成や実際のプレゼンテーション能力を身に付ける。 また、ネットワークの利用・管理・運用技術を理解することにより、情報通信を有効に利用する方法についても学習する。 なお情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
講義資料は各回の授業で配布するが、欠席した者は情報教育研究室(505)で受理して熟読しておいてください。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題提出・発表と平常の受講状況との総合評価	100%

教科書			
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・参考文献			
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			

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	荒川 透				
クラス名					

授業目的と到達目標	
情報処理は「問題のモデル化」、「データ収集」、「処理、解析」、「活用、公開」の 4 つの段階からなる。本科目では、情報の「活用、公開」に焦点を置き、高度情報化社会では必要不可欠な、情報通信ネットワーク技術の習得と、「処理、解析」の結果をより効果的に提示するためのプレゼンテーション技法を学習する。	
授業概要	
情報処理の 4 段階を実際に経験することにより、単にプレゼンテーション技術の習得だけでなく、情報処理の意味についても学習する。ネットワークの利用技術や管理、運用技術を理解することにより、情報通信をより有効に利用する方法について学習する。情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
前回までに学習した内容を十分理解して、授業を受けてもらいたい。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
提出課題と平常点の総合評価	100

教科書			
教科書 1	適宜プリント等を配布する。		
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・参考文献			
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			

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	久米 出				
クラス名					

授業目的と到達目標
聞き手の心を動かす発表(プレゼン)を実現するためのノウハウを学ぶ。実際に発表を行ってノウハウの習得度合いを確認する。さらに聴衆として他者の発表を聴き、質疑応答に参加する事によって自他の発表を客観的に評価する能力を涵養する。
授業概要
発表の準備(聴衆の分析、戦略の構築)に関する基本事項とパワーポイントを用いた発表資料の作成法を説明する。授業の内容を活用して実際に発表を行うと共に他者の発表を評価する。情報処理概論 I、II、III、IV は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
UNIPA で授業資料を配布します。授業では複数回プレゼンをします。プレゼンでは発表者の講演に続いて参加者の皆さんによる質疑応答も含めます。発表者以外の人達もただ話を聞くだけでなく、質疑応答に積極的に参加する事が自身のプレゼン能力を向上させる上で重要なのです…が、皆が皆、人前で話すのが得意なわけでは無いですね。そういう人達のために初めは簡単な自己紹介的なものから始めて、そこから発表のネタ作り、話の組立て方やスライドの表現、発表練習の仕方、本番での振舞い方、上手な質問をするための話の聞き方、質疑応答での「こ

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
発表(必須)、発表評価レポート(必須)、平常の受講状況に基づく総合評価	100

教科書			
教科書1	自作の資料を授業中に配布。		
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・参考文献			
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
授業期間中に複数回プレゼンを実施する関係上、受講者数(つまりプレゼンする人数)によって授業の進め方を調整する事があります。予めご了承下さい。 発表の順番は事前に籤引きで決定します。自身の発表の予定日には必ず出席して下さい。止むを得ない事情で出席出来ない場合には速やかに連絡して下さい。
教員実務経験
担当教員は自身の研究に関して国内外でプレゼンした経験を有しています。

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業の進め方の説明と初心者のためのパソコン操作説明。パワーポイントの基本的な操作。スマートフォン世代の皆さんのために速い打 鍵の練習方法も教えます。打鍵の速さは作業効率を大きく左右します。極々簡単な発表形式で自己紹介をしてもらいます。以下の授業内容は授業の受講者(つまり発表者)の人数によって多少変更される事があります。
2	プレゼンの準備の概要。聴衆分析と戦略の立て方。スライド中のテキスト表現に関する注意。講演や質疑応答の要諦。
3	アニメーション。
4	独自デザインの制作。
5	二回目の発表準備。
6	二回目の発表と講評。
7	発表の事例研究。自身の発表の評価と改善すべき項目の洗い出し。
8	最後の(三度目の)発表資料作成。
9	最後の(三度目の)発表資料作成。
10	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。
11	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。
12	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。
13	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。
14	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。
15	自他の発表を評価し、レポートとして提出。単位の取得にはこの課題の提出が必須です。発表が上手く出来なかった人はここで挽回するチャンスです。

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	荒川 透				
クラス名					

授業目的と到達目標
情報処理は「問題のモデル化」、「データ収集」、「処理、解析」、「活用、公開」の 4 つの段階からなる。本科目では、情報の「活用、公開」に焦点を置き、高度情報化社会では必要不可欠な、情報通信ネットワーク技術の習得と、「処理、解析」の結果をより効果的に提示するためのプレゼンテーション技法を学習する。
授業概要
情報処理の 4 段階を実際に経験することにより、単にプレゼンテーション技術の習得だけでなく、情報処理の意味についても学習する。ネットワークの利用技術や管理、運用技術を理解することにより、情報通信をより有効に利用する方法について学習する。情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
前回までに学習した内容を十分理解して、授業を受けてもらいたい。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
提出課題と平常点の総合評価	100

教科書			
教科書1	適宜プリント等を配布する。		
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・参考文献			
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			

科目名	情報科学	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	講義		
教員名	鍵本 聡				
クラス名					

授業目的と到達目標	
情報技術の進展により、コンピュータの高機能化、小型化、低価格化が促進され、芸術活動においてもコンピュータが多く用いられるようになってきており、コンピュータの知識・技術を体系的まとめた情報科学の理解が必要である。 本講義では、コンピュータを用いた芸術、メディアアートにおいて有用な情報科学の知識を修得し、コンピュータの理解が芸術活動の一助になることを目指す。	
授業概要	
対面授業 情報の基本概念、コンピュータの歴史、コンピュータの構成と動作のしくみ、情報の表現、情報通信ネットワークと情報セキュリティについて解説する。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
コンピュータやインターネットがどのような仕組みで動いているのか、わかりやすく解説していきます。 普段からコンピュータやインターネットをたくさん触っておいてください。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題提出	100

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	算数で読み解くコンピュータのしくみ		
出版社名	技術評論社	著者名	馬場敬信
参考書名2	図解でやさしくわかる ネットワークのしくみ超入門		
出版社名	技術評論社	著者名	網野衛二
参考書名3			

科目名	情報科学	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	講義		
教員名	鍵本 聡				
クラス名					

授業目的と到達目標	
情報技術の進展により、コンピュータの高機能化、小型化、低価格化が促進され、芸術活動においてもコンピュータが多く用いられるようになってきており、コンピュータの知識・技術を体系的まとめた情報科学の理解が必要である。 本講義では、コンピュータを用いた芸術、メディアアートにおいて有用な情報科学の知識を修得し、コンピュータの理解が芸術活動の一助になることを目指す。	
授業概要	
対面授業 情報の基本概念、コンピュータの歴史、コンピュータの構成と動作のしくみ、情報の表現、情報通信ネットワークと情報セキュリティについて解説する。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
コンピュータやインターネットがどのような仕組みで動いているのか、わかりやすく解説していきます。 普段からコンピュータやインターネットをたくさん触っておいてください。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題提出	100

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	算数で読み解くコンピュータのしくみ		
出版社名	技術評論社	著者名	馬場敬信
参考書名2	図解でやさしくわかる ネットワークのしくみ超入門		
出版社名	技術評論社	著者名	網野衛二
参考書名3			

科目名	デジタルアーツ2【a】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	実習		
教員名	渡邊 翔太				
クラス名	【A】				

授業目的と到達目標
Photoshop の機能を学び CG でキャラクターや背景を制作。イラストレーターとしての資質および技術を向上させる。
授業概要
対面授業 ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
機能の暗記する。 常日頃より様々な作品を見てどのように作っているのかを考察してみる。 分からないことがあればその場ですぐに聞く。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
作品課題完成度	60
課題提出	30
合評	10

教科書			
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・参考文献			
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

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ガイダンス Photoshop の操作方法と機能、ショートカットキーの紹介 課題1 キャラクターをデザインする①(アナログ作業)A5 タテ
2	課題1 キャラクターをデザインする②(スキャンしたデータから線画を抽出し、着色を施す)A5 タテ
3	課題1 キャラクターをデザインする③(仕上がった正面絵をコピー・反転し、デジタル上で背面を描く)A4 ヨコ
4	課題2 自室の鳥瞰図を描く(消失点を意識した作画)A4
5	パースについての講義 1点透視図法、2点透視図法の練習課題
6	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く① (ラフを元に、V.P.E.I を求める)A4 ヨコ
7	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く② (ラフを元に線画を起こす)A4 ヨコ
8	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く③ (着色を施す)A4 ヨコ
9	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く④ (完成させ、イラストに相應しい仕上げを施す)A4 ヨコ 合評
10	坂道や階段のパースについての講義 分割と増殖の練習課題
11	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト①(ラフを元に V.P.E.I を求める)B4
12	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト②(ラフを元に線画制作、着色の準備をする)B4
13	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト③(着色を施す)B4
14	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト④(完成させ、イラストに相應しい仕上げを施す)B4
15	合評 第三者が理解できるように自分のイメージをわかりやすく言語化し説明する

科目名	デジタルアーツ2【b】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	渡邊 翔太				
クラス名	【B】				

授業目的と到達目標
Photoshop の機能を学び CG でキャラクターや背景を制作。イラストレーターとしての資質および技術を向上させる。
授業概要
対面授業 ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
機能の暗記する。 常日頃より様々な作品を見てどのように作っているのかを考察してみる。 分からないことがあればその場ですぐに聞く。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
作品課題完成度	60
課題提出	30
合評	10

教科書			
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・参考文献			
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

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ガイダンス Photoshop の操作方法と機能、ショートカットキーの紹介 課題1 キャラクターをデザインする①(アナログ作業)A5 タテ
2	課題1 キャラクターをデザインする②(スキャンしたデータから線画を抽出し、着色を施す)A5 タテ
3	課題1 キャラクターをデザインする③(仕上がった正面絵をコピー・反転し、デジタル上で背面を描く)A4 ヨコ
4	課題2 自室の鳥瞰図を描く(消失点を意識した作画)A4
5	パースについての講義 1点透視図法、2点透視図法の練習課題
6	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く① (ラフを元に、V.P.E.I を求める)A4 ヨコ
7	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く② (ラフを元に線画を起こす)A4 ヨコ
8	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く③ (着色を施す)A4 ヨコ
9	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く④ (完成させ、イラストに相應しい仕上げを施す)A4 ヨコ 合評
10	坂道や階段のパースについての講義 分割と増殖の練習課題
11	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト①(ラフを元に V.P.E.I を求める)B4
12	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト②(ラフを元に線画制作、着色の準備をする)B4
13	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト③(着色を施す)B4
14	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト④(完成させ、イラストに相應しい仕上げを施す)B4
15	合評 第三者が理解できるように自分のイメージをわかりやすく言語化し説明する

科目名	デジタルアーツ2【c】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	渡邊 翔太				
クラス名	【c】				

授業目的と到達目標
Photoshop の機能を学び CG でキャラクターや背景を制作。イラストレーターとしての資質および技術を向上させる。
授業概要
対面授業 ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
機能の暗記する。 常日頃より様々な作品を見てどのように作っているのかを考察してみる。 分からないことがあればその場ですぐに聞く。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
作品課題完成度	60
課題提出	30
合評	10

教科書			
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・参考文献			
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

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ガイダンス Photoshop の操作方法と機能、ショートカットキーの紹介 課題1 キャラクターをデザインする①(アナログ作業)A5 タテ
2	課題1 キャラクターをデザインする②(スキャンしたデータから線画を抽出し、着色を施す)A5 タテ
3	課題1 キャラクターをデザインする③(仕上がった正面絵をコピー・反転し、デジタル上で背面を描く)A4 ヨコ
4	課題2 自室の鳥瞰図を描く(消失点を意識した作画)A4
5	パースについての講義 1点透視図法、2点透視図法の練習課題
6	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く① (ラフを元に、V.P.E.I を求める)A4 ヨコ
7	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く② (ラフを元に線画を起こす)A4 ヨコ
8	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く③ (着色を施す)A4 ヨコ
9	課題3 1点透視図法、2点透視図法のいずれかの技法で資料を元に背景を描く④ (完成させ、イラストに相應しい仕上げを施す)A4 ヨコ 合評
10	坂道や階段のパースについての講義 分割と増殖の練習課題
11	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト①(ラフを元に V.P.E.I を求める)B4
12	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト②(ラフを元に線画制作、着色の準備をする)B4
13	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト③(着色を施す)B4
14	課題4 坂道 or 階段のある背景イラスト④(完成させ、イラストに相應しい仕上げを施す)B4
15	合評 第三者が理解できるように自分のイメージをわかりやすく言語化し説明する

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	鍵本 聡				
クラス名					

授業目的と到達目標
インターネットの発達した現代社会では、さまざまな情報発信の方法があるが、その中でも Web ページの果たす役割は高い。この授業では Web ページやインターネットのしくみについて理解を深め、簡単な Web ページの構築を目指す。
授業概要
本科目ではエンジニアおよび情報教員のとしての経験を活かし、ホームページによる情報発信を習得する。具体的には HTML と CSS の基本を学習したのち、Web ページ制作ソフト DreamWeaver、画像処理ソフト PhotoShop などを活用しながら、各自のホームページサイトを構築する。 なお情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
ファイルやフォルダのコピー、移動、削除、名前の変更、フォルダの作成、ファイル名の拡張子など、一通りのファイル管理方法をできるだけ自分で調べておく。普段からパソコンに慣れ親しんでおくことが望ましい。 2 回の小テスト(30 点×2 回=60 点)とホームページ課題(40 点)で採点する。小テストを欠席した場合は最終回までに申し出る こと。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
小テスト 1 回め	30
小テスト 2 回め	30
ホームページ課題	40

教科書			
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・参考文献			
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
Web デザイン Dreamweaver 入門, https://blogs.adobe.com/creativestation/serialization/web-dreamweaver-basics
特記事項
授業開始前に OS の基本的な使い方など、できるだけ自分でコンピュータを積極的に触って、慣れておくことが望ましい(授業では必要最小限のことしか触れない)。 特に「ファイルのコピー・移動・削除・名前の変更」「フォルダの作成・名前の変更・削除」を何度も使う。
教員実務経験
教員実務経験 エンジニア 4 年間(電子楽器開発)、高校教師・予備校講師・大学講師など合計 20 年以上の教員経験。サイエンスライターとして 20 年以上執筆活動。

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、ホームページ作成のための環境説明
2	DreamWeaver でファイル・フォルダの準備、サイトの設定、HTML タグの基本
3	HTML 主要タグ(1):アイコンの作成、図の挿入
4	HTML 主要タグ(2):ハイパーリンクの貼り方
5	HTML 主要タグ(3):表の挿入、HTML 主要タグまとめ
6	HTML まとめ、第 1 回小テスト(HTML 主要タグ)
7	CSS でデザイン設定(1):CSS の基本セクタ、プロパティ、値
8	CSS でデザイン設定(2):margin, border, padding
9	CSS まとめ、第 2 回小テスト(CSS でデザイン設定)
10	ホームページの構造を知る ホームページ課題の説明、プロフィールページ作成
11	リンク集作成:ハイパーリンクの貼り方、表の挿入、特殊文字の挿入
12	メインページ作成:アイコン作成
13	コンテンツページ作成:同じようなページをコピーして編集
14	ホームページ仕上げ
15	ホームページ課題提出 各種リンクの貼り方(SNS、検索窓、アフィリエイトなど)

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	鍵本 聡				
クラス名					

授業目的と到達目標
インターネットの発達した現代社会では、さまざまな情報発信の方法があるが、その中でも Web ページの果たす役割は高い。この授業では Web ページやインターネットのしくみについて理解を深め、簡単な Web ページの構築を目指す。
授業概要
本科目ではエンジニアおよび情報教員のとしての経験を活かし、ホームページによる情報発信を習得する。具体的には HTML と CSS の基本を学習したのち、Web ページ制作ソフト DreamWeaver、画像処理ソフト PhotoShop などを活用しながら、各自のホームページサイトを構築する。 なお情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
ファイルやフォルダのコピー、移動、削除、名前の変更、フォルダの作成、ファイル名の拡張子など、一通りのファイル管理方法をできるだけ自分で調べておく。普段からパソコンに慣れ親しんでおくことが望ましい。 2 回の小テスト(30 点×2 回=60 点)とホームページ課題(40 点)で採点する。小テストを欠席した場合は最終回までに申し出る こと。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
小テスト 1 回め	30
小テスト 2 回め	30
ホームページ課題	40

教科書			
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・参考文献			
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
Web デザイン Dreamweaver 入門, https://blogs.adobe.com/creativestation/serialization/web-dreamweaver-basics
特記事項
授業開始前に OS の基本的な使い方など、できるだけ自分でコンピュータを積極的に触って、慣れておくことが望ましい(授業では必要最小限のことしか触れない)。 特に「ファイルのコピー・移動・削除・名前の変更」「フォルダの作成・名前の変更・削除」を何度も使う。
教員実務経験
教員実務経験 エンジニア 4 年間(電子楽器開発)、高校教師・予備校講師・大学講師など合計 20 年以上の教員経験。サイエンスライターとして 20 年以上執筆活動。

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、ホームページ作成のための環境説明
2	DreamWeaver でファイル・フォルダの準備、サイトの設定、HTML タグの基本
3	HTML 主要タグ(1):アイコンの作成、図の挿入
4	HTML 主要タグ(2):ハイパーリンクの貼り方
5	HTML 主要タグ(3):表の挿入、HTML 主要タグまとめ
6	HTML まとめ、第 1 回小テスト(HTML 主要タグ)
7	CSS でデザイン設定(1):CSS の基本セクタ、プロパティ、値
8	CSS でデザイン設定(2):margin, border, padding
9	CSS まとめ、第 2 回小テスト(CSS でデザイン設定)
10	ホームページの構造を知る ホームページ課題の説明、プロフィールページ作成
11	リンク集作成:ハイパーリンクの貼り方、表の挿入、特殊文字の挿入
12	メインページ作成:アイコン作成
13	コンテンツページ作成:同じようなページをコピーして編集
14	ホームページ仕上げ
15	ホームページ課題提出 各種リンクの貼り方(SNS、検索窓、アフィリエイトなど)

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	榎本 光世				
クラス名					

授業目的と到達目標	
Web ページの構成要素や構造を理解させ、Web ページ制作ツール として Dreamweaver を活用して、その基本操作と Web ページの構築手法および、画像処理の基礎技能の習得を目指す。また、Web ページの使い易さを向上させるために、Web ユーザビリティについても学習する。	
授業概要	
PC ルームにおいて、実際にパソコンを操作する。HTML や CSS の知識を学修しながら初歩的な Web サイトを作成していく。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
わずかな時間でも時々PC で Web 作成アプリや画像編集アプリを操作する。 宿題や課題の提出締切は、理由に拘わらず厳守する。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目なので、これらどの科目から履修しても問題がない。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
宿題&課題	50
平常の受講状況	50

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、印刷物を配布する。		
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・参考文献			
参考書名1	関連する書籍や資料は講義中に紹介する。また、参考資料があれば 講義中に配布する。		
出版社名		著者名	
参考書名2			
出版社名		著者名	

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	広田 高雄				
クラス名	情報処理概論Ⅱ				

授業目的と到達目標
Web ページの構成方法や構造を理解し、その基本操作と Web ページ構築手法および画像処理の基本技術の習得を目指す。 また、Web ページの使い易さを向上させるために、Web ユーザビリティについても学習する。
授業概要
Web ページの構造や構成要素等について解説し、それをアピールするための構成を考える。 さらに、画像処理ソフトウェアを活用して全体をより魅力的なものに仕上げる。 本授業では、Web ページ制作するためのソフトウェアとして Dreamweaver、画像処理ソフトウェアとして Adobe Photoshop を活用する。 なお各情報処理概論は全て独立した科目であるが、本情報処理概論Ⅱに限りPCの基本操作ができるか 情報処理概論Ⅰ履修後の受講が望ましい。 本科目は、ワープロで簡単な文書作成はできるが、Web ページを作ったことがない初心者を対象としている。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
講義資料は各回の授業で配布するが、欠席した者は情報教育研究室(505)で受理して、 熟読後に課題を完成しておいてください。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
課題提出と平常点の総合評価	100%

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義資料を配布する。		
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・参考文献			
参考書名1			
出版社名		著者名	

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	荒川 透				
クラス名					

授業目的と到達目標
情報発信の一形態である Web ページの作成技術を習得する。また、Web ページの構造や画像ソフト利用についても学習する。
授業概要
Web ページ作成ソフトの一つである Dreamweaver を用いて、Web ページ作成の基本的な技術を学習する。はじめに、Dreamweaver の基本操作と基本的な Web ページの作成手順を理解する。また、できるだけ分かりやすい Web ページを目標に、レイアウトや、より巧緻な Web ページ作成の方法を学習する。あわせて画像処理ソフトの基本操作についても学習する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
前回までに学習した内容を十分理解して、授業を受けてもらいたい。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
提出課題と平常点の総合評価	100

教科書			
教科書1	資料プリント等を配布する。		
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・参考文献			
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			

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	岩井 憲一				
クラス名					

授業目的と到達目標	
Web ページの構成要素や構造を理解させ、基礎的な Web ページの作成を目的とする。 Web ページ制作ツールとしてテキストエディタ＋ブラウザを活用して、 Web ページの構築手法の基礎技能の習得を目指す。	
授業概要	
【対面授業】 本科目では、1つのページで PC とスマートフォンの両方に対応できるレスポンス Web のサイト構築に必要なスキルを習得させる。 Web ページ制作ツールとしてテキストエディタ＋ブラウザを利用して制作した Web サイトのデータを、 Web サーバにアップロードすることにより、Web サイト公開までの流れを実習する。 本科目は、ワープロで簡単な文書作成はできるが、Web ページの制作経験はない初級者を対象としている。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
講義プリントは毎回の授業で配布するが、次回以降の講義にも必ず持参すること。 欠席した者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 最新の Web サイト構築の技能となるため、技術面で少々難しいことから、 授業終了後、空いている時間を利用して前回までの課題を完成させて、次回講義時に備えておくこと。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は独立した科目であるので、どの科目から履修してもよい。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題となる作品(Web サイト)の完成＋発表会での発表＋まとめ	70
平常の授業に取り組む姿勢	30

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義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・参考文献			
参考書名 1	関連する書籍や資料は講義中に紹介する。また、参考資料があれば講義中に配布する。		
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
[[連載] Dreamweaver 入門, https://blogs.adobe.com/japan/serialization/web-dreamweaver-basics/ }
[Photoshop でアニメーション GIF を作成, https://helpx.adobe.com/jp/photoshop/how-to/make-animated-gif.html]
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	全体のガイダンス(課題の提出方法も含む) Web ページの概要(構成要素、構造、特性)の解説 テキストエディタの使い方
2	HTML と CSS の基本
3	画像を作成してみよう。
4	CSS について学ぼう。
5	画像の配置 テキストを画像に回り込ませる。
6	Web ページの背景を作ってみよう。 背景に関するプロパティを使いこなそう。
7	要素を重ねて雑誌風レイアウトを作ろう。
8	CSS で見出しを作ろう。
9	HTML5 における<header>タグについて グローバルナビゲーションについて
10	ハンバーガーメニューについて
11	レスポンシブ Web デザインについて
12	SPA(Single Page Application)について(1)
13	SPA(Single Page Application)について(2)

[illegible]

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	演習		
教員名	久米 出				
クラス名					

授業目的と到達目標	
Web ページの制作の基本的な技法の習得を目的とする。Web ページの構造を理解し、画像編集ソフト等を用いて Web コンテンツを作成し、それらを用いて Web ページを制作する能力の涵養を目指す。	
授業概要	
本科目では大学がライセンスを取得した Dreamweaver を用いた Web ページ作成手法を習得する。手を動かしながら簡単な例題から始めて複雑な Web ページ を作成できるように授業を進めてゆく。最後の数コマを使って自身の作品(最終課題)を制作・提出する。情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した 科目であり、どの科目から履修してもよい。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
授業資料の配布、課題の出題と答案の提出は全て UNIPA 経由で行います。最終課題の提出も同様です。提出物は複数ファイル(ウェブページやそこで表示される画像等)を入れたフォルダです。フォルダを直接 UNIPA に提出するのではなく、フォルダを圧縮して作成したファイルを提出します。フォルダの圧縮の仕方は最初の授業で説明します。 授業に関する連絡事項を UNIPA に掲示する事が有りますので掲示には注意して下さい。 授業では Adobe Dreamweaver を利用します。利用には芸大のメールアドレス	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
最終課題(Web ページ)と平常の受講状況に基づく総合評価。最終課題の提出は必須。	100

教科書			
教科書1	自作の資料を授業時に配布。		
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・参考文献			
参考書名1			
出版社名		著者名	
参考書名2			

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	広田 高雄				
クラス名	情報処理概論Ⅱ				

授業目的と到達目標
Web ページの構成方法や構造を理解し、その基本操作と Web ページ構築手法および画像処理の基本技術の習得を目指す。 また、Web ページの使い易さを向上させるために、Web ユーザビリティについても学習する。
授業概要
Web ページの構造や構成要素等について解説し、それをアピールするための構成を考える。 さらに、画像処理ソフトウェアを活用して全体をより魅力的なものに仕上げる。 本授業では、Web ページ制作するためのソフトウェアとして Dreamweaver、画像処理ソフトウェアとして Adobe Photoshop を活用する。 なお各情報処理概論は全て独立した科目であるが、本情報処理概論Ⅱに限りPCの基本操作ができるか 情報処理概論Ⅰ履修後の受講が望ましい。 本科目は、ワープロで簡単な文書作成はできるが、Web ページを作ったことがない初心者を対象としている。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
講義資料は各回の授業で配布するが、欠席した者は情報教育研究室(505)で受取して、 熟読後に課題を完成しておいてください。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
課題提出と平常点の総合評価	100%

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義資料を配布する。		
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・参考文献			
参考書名1			
出版社名		著者名	
参考書名2			

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	鍵本 聡				
クラス名					

授業目的と到達目標
インターネットの発達した現代社会では、さまざまな情報発信の方法があるが、その中でも Web ページの果たす役割は高い。この授業では Web ページやインターネットのしくみについて理解を深め、簡単な Web ページの構築を目指す。
授業概要
本科目ではエンジニアおよび情報教員のとしての経験を活かし、ホームページによる情報発信を習得する。具体的には HTML と CSS の基本を学習したのち、Web ページ制作ソフト DreamWeaver、画像処理ソフト PhotoShop などを活用しながら、各自のホームページサイトを構築する。 なお情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
ファイルやフォルダのコピー、移動、削除、名前の変更、フォルダの作成、ファイル名の拡張子など、一通りのファイル管理方法をできるだけ自分で調べておく。普段からパソコンに慣れ親しんでおくことが望ましい。 2 回の小テスト(30 点×2 回=60 点)とホームページ課題(40 点)で採点する。小テストを欠席した場合は最終回までに申し出る こと。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
小テスト 1 回め	30
小テスト 2 回め	30
ホームページ課題	40

教科書			
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・参考文献			
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
Web デザイン Dreamweaver 入門, https://blogs.adobe.com/creativestation/serialization/web-dreamweaver-basics
特記事項
授業開始前に OS の基本的な使い方など、できるだけ自分でコンピュータを積極的に触って、慣れておくことが望ましい(授業では必要最小限のことしか触れない)。 特に「ファイルのコピー・移動・削除・名前の変更」「フォルダの作成・名前の変更・削除」を何度も使う。
教員実務経験
教員実務経験 エンジニア 4 年間(電子楽器開発)、高校教師・予備校講師・大学講師など合計 20 年以上の教員経験。サイエンスライターとして 20 年以上執筆活動。

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、ホームページ作成のための環境説明
2	DreamWeaver でファイル・フォルダの準備、サイトの設定、HTML タグの基本
3	HTML 主要タグ(1):アイコンの作成、図の挿入
4	HTML 主要タグ(2):ハイパーリンクの貼り方
5	HTML 主要タグ(3):表の挿入、HTML 主要タグまとめ
6	HTML まとめ、第 1 回小テスト(HTML 主要タグ)
7	CSS でデザイン設定(1):CSS の基本セクタ、プロパティ、値
8	CSS でデザイン設定(2):margin, border, padding
9	CSS まとめ、第 2 回小テスト(CSS でデザイン設定)
10	ホームページの構造を知る ホームページ課題の説明、プロフィールページ作成
11	リンク集作成:ハイパーリンクの貼り方、表の挿入、特殊文字の挿入
12	メインページ作成:アイコン作成
13	コンテンツページ作成:同じようなページをコピーして編集
14	ホームページ仕上げ
15	ホームページ課題提出 各種リンクの貼り方(SNS、検索窓、アフィリエイトなど)

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	鍵本 聡				
クラス名					

授業目的と到達目標
インターネットの発達した現代社会では、さまざまな情報発信の方法があるが、その中でも Web ページの果たす役割は高い。この授業では Web ページやインターネットのしくみについて理解を深め、簡単な Web ページの構築を目指す。
授業概要
本科目ではエンジニアおよび情報教員のとしての経験を活かし、ホームページによる情報発信を習得する。具体的には HTML と CSS の基本を学習したのち、Web ページ制作ソフト DreamWeaver、画像処理ソフト PhotoShop などを活用しながら、各自のホームページサイトを構築する。 なお情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
ファイルやフォルダのコピー、移動、削除、名前の変更、フォルダの作成、ファイル名の拡張子など、一通りのファイル管理方法をできるだけ自分で調べておく。普段からパソコンに慣れ親しんでおくことが望ましい。 2 回の小テスト(30 点×2 回=60 点)とホームページ課題(40 点)で採点する。小テストを欠席した場合は最終回までに申し出る こと。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
小テスト 1 回め	30
小テスト 2 回め	30
ホームページ課題	40

教科書			
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・参考文献			
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
Web デザイン Dreamweaver 入門, https://blogs.adobe.com/creativestation/serialization/web-dreamweaver-basics
特記事項
授業開始前に OS の基本的な使い方など、できるだけ自分でコンピュータを積極的に触って、慣れておくことが望ましい(授業では必要最小限のことしか触れない)。 特に「ファイルのコピー・移動・削除・名前の変更」「フォルダの作成・名前の変更・削除」を何度も使う。
教員実務経験
教員実務経験 エンジニア 4 年間(電子楽器開発)、高校教師・予備校講師・大学講師など合計 20 年以上の教員経験。サイエンスライターとして 20 年以上執筆活動。

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、ホームページ作成のための環境説明
2	DreamWeaver でファイル・フォルダの準備、サイトの設定、HTML タグの基本
3	HTML 主要タグ(1):アイコンの作成、図の挿入
4	HTML 主要タグ(2):ハイパーリンクの貼り方
5	HTML 主要タグ(3):表の挿入、HTML 主要タグまとめ
6	HTML まとめ、第 1 回小テスト(HTML 主要タグ)
7	CSS でデザイン設定(1):CSS の基本セクタ、プロパティ、値
8	CSS でデザイン設定(2):margin, border, padding
9	CSS まとめ、第 2 回小テスト(CSS でデザイン設定)
10	ホームページの構造を知る ホームページ課題の説明、プロフィールページ作成
11	リンク集作成:ハイパーリンクの貼り方、表の挿入、特殊文字の挿入
12	メインページ作成:アイコン作成
13	コンテンツページ作成:同じようなページをコピーして編集
14	ホームページ仕上げ
15	ホームページ課題提出 各種リンクの貼り方(SNS、検索窓、アフィリエイトなど)

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	広田 高雄				
クラス名	情報処理概論Ⅱ				

授業目的と到達目標	
Web ページの構成方法や構造を理解し、その基本操作と Web ページ構築手法および画像処理の基本技術の習得を目指す。 また、Web ページの使い易さを向上させるために、Web ユーザビリティについても学習する。	
授業概要	
Web ページの構造や構成要素等について解説し、それをアピールするための構成を考える。 さらに、画像処理ソフトウェアを活用して全体をより魅力的なものに仕上げる。 本授業では、Web ページ制作するためのソフトウェアとして Dreamweaver、画像処理ソフトウェアとして Adobe Photoshop を活用する。 なお各情報処理概論は全て独立した科目であるが、本情報処理概論Ⅱに限りPCの基本操作ができるか 情報処理概論Ⅰ履修後の受講が望ましい。 本科目は、ワープロで簡単な文書作成はできるが、Web ページを作ったことがない初心者を対象としている。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
講義資料は各回の授業で配布するが、欠席した者は情報教育研究室(505)で受取して、 熟読後に課題を完成しておいてください。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題提出と平常点の総合評価	100%

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義資料を配布する。		
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・参考文献			
参考書名1			
出版社名		著者名	
参考書名2			

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	荒川 透				
クラス名					

授業目的と到達目標
情報発信の一形態である Web ページの作成技術を習得する。また、Web ページの構造や画像ソフト利用についても学習する。
授業概要
Web ページ作成ソフトの一つである Dreamweaver を用いて、Web ページ作成の基本的な技術を学習する。はじめに、Dreamweaver の基本操作と基本的な Web ページの作成手順を理解する。また、できるだけ分かりやすい Web ページを目標に、レイアウトや、より巧緻な Web ページ作成の方法を学習する。あわせて画像処理ソフトの基本操作についても学習する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
前回までに学習した内容を十分理解して、授業を受けてもらいたい。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
提出課題と平常点の総合評価	100

教科書			
教科書1	資料プリント等を配布する。		
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・参考文献			
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			

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	荒川 透				
クラス名					

授業目的と到達目標					
情報発信の一形態である Web ページの作成技術を習得する。また、Web ページの構造や画像ソフト利用についても学習する。					
授業概要					
Web ページ作成ソフトの一つである Dreamweaver を用いて、Web ページ作成の基本的な技術を学習する。はじめに、Dreamweaver の基本操作と基本的な Web ページの作成手順を理解する。また、できるだけ分かりやすい Web ページを目標に、レイアウトや、より巧緻な Web ページ作成の方法を学習する。あわせて画像処理ソフトの基本操作についても学習する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
前回までに学習した内容を十分理解して、授業を受けてもらいたい。					

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
提出課題と平常点の総合評価	100

教科書			
教科書1	資料プリント等を配布する。		
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・参考文献			
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			

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	演習		
教員名	岩井 憲一				
クラス名					

授業目的と到達目標	
Web ページの構成要素や構造を理解させ、基礎的な Web ページの作成を目的とする。 Web ページ制作ツールとしてテキストエディタ＋ブラウザを活用して、 Web ページの構築手法の基礎技能の習得を目指す。	
授業概要	
【対面授業】 本科目では、1つのページで PC とスマートフォンの両方に対応できるレスポンス Web のサイト構築に必要なスキルを習得させる。 Web ページ制作ツールとしてテキストエディタ＋ブラウザを利用して制作した Web サイトのデータを、 Web サーバにアップロードすることにより、Web サイト公開までの流れを実習する。 本科目は、ワープロで簡単な文書作成はできるが、Web ページの制作経験はない初級者を対象としている。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
講義プリントは毎回の授業で配布するが、次回以降の講義にも必ず持参すること。 欠席した者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 最新の Web サイト構築の技能となるため、技術面で少々難しいことから、 授業終了後、空いている時間を利用して前回までの課題を完成させて、次回講義時に備えておくこと。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は独立した科目であるので、どの科目から履修してもよい。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
課題となる作品(Web サイト)の完成＋発表会での発表＋まとめ	70
平常の授業に取り組む姿勢	30

教科書			
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義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・参考文献			
参考書名 1	関連する書籍や資料は講義中に紹介する。また、参考資料があれば講義中に配布する。		
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
[[連載] Dreamweaver 入門, https://blogs.adobe.com/japan/serialization/web-dreamweaver-basics/ }
[Photoshop でアニメーション GIF を作成, https://helpx.adobe.com/jp/photoshop/how-to/make-animated-gif.html]
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	全体のガイダンス(課題の提出方法も含む) Web ページの概要(構成要素、構造、特性)の解説 テキストエディタの使い方
2	HTML と CSS の基本
3	画像を作成してみよう。
4	CSS について学ぼう。
5	画像の配置 テキストを画像に回り込ませる。
6	Web ページの背景を作ってみよう。 背景に関するプロパティを使いこなそう。
7	要素を重ねて雑誌風レイアウトを作ろう。
8	CSS で見出しを作ろう。
9	HTML5 における<header>タグについて グローバルナビゲーションについて
10	ハンバーガーメニューについて
11	レスポンシブ Web デザインについて
12	SPA(Single Page Application)について(1)
13	SPA(Single Page Application)について(2)

[illegible]

科目名	デジタル論	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	講義		
教員名	福田 敏也				
クラス名					

授業目的と到達目標
デジタルテクノロジーは、特殊領域の特殊技術ではなく、私たちの暮らしに溶け込み日常を変えていく「なくてはならないもの」になりつつあります。そして同時に、デザインの現場においても、デジタルメディアおよびデジタル技術の日常活用がすべての現場の必須事項になっています。デジタル論では、デザインの世界に変革をもたらしたデジタル事例にフォーカスし、毎回テーマを変えながらケーススタディを実施。学生が、この講義受講後に、デジタルを自然に取り入れた体験を難しい理屈は排除し、自分たちのデザイン現場の変わっていく未来を具体的に考
授業概要
デザインの世界に変革をもたらしたデジタル事例にフォーカスし、毎回テーマを変えながらケーススタディを実施。学生が、この講義受講後に、デジタルを自然に取り入れた体験を難しい理屈は排除し、自分たちのデザイン現場の変わっていく未来を具体的に考えさせる授業を行います。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
広告のプロの現場で提供されている最新事例解説が授業の中心です。授業をじっくり聴くと同時に、授業後に提供されるリンク情報を必ずチェックし、講義された内容の復習につとめてください。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
授業への積極的参加	50%
授業理解度ををはかる授業内レポートの評価	50%

教科書			
教科書1	講義ファイルは教員がオリジナルに準備します。		
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・参考文献			
参考書名1	科学者じゃない僕たちは 想像力と妄想力と企画力とデザイン力で世界の未来と関わっていく		
出版社名	Amazon Kindle 出版	著者名	福田敏也
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
広告会社博報堂にて、広告業界のデジタル時代対応を牽引してきただけでなく、2000 年にはデジタルクリエイティブの制作会社・博報堂アイスタジオの CCO としてクリエイティブの責任者を勤め、さらには 2015 年から 2020 年まで、チーフ・クリエイティブ x テクノロジーオフィサーとして、博報堂のデジタル人材の高度化を担当した教員が講義を担当します。生な現場の生な知見を、経験豊かに提供する内容になります。

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	デジタルとデザイン／今、世界で何が起きているのか？
2	雑誌広告が変わる、ビルボード広告が変わる、ポスターが変わる、デジタルの力で変わる。その1。 広告メディア領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。
3	雑誌広告が変わる、ビルボード広告が変わる、ポスターが変わる、デジタルの力で変わる。その2。 広告メディア領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。
4	デジタルが変えた映像世界1／ネットが変えた映像の意味 映像領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。
5	デジタルが変えた映像世界2／プログラム技術が変えた映像のかたち 映像領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。
6	ブックデザインが変わる、デジタルの力で変わる。 ブックデザイン領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。
7	デザインプロジェクトが変えるデザインの力で変わる。 デザインプロジェクト領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。
8	モバイルデザインが変わる、デジタルの力で変わる。(モバイルはそもそもデジタルですが・・・) モバイル領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。
9	Fabrication が変わる、デジタルの力で変わる。／デジタルファブリケーション1 Digital Fabrication 領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを具体事例を紹介しながら分解します。
10	アートが変わる、デジタルの力で変わる。／デジタルファブリケーション2 アート領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。
11	アートが変わる、デジタルの力で変わる。／デジタルファブリケーション 3 アート領域で、デジタルテクノロジーが変えてきたデザインを、具体事例を紹介しながら分解します。

[illegible]

科目名	デジタルアーツ1【a】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	【A】				

授業目的と到達目標
Illustrator、Photoshop の基本と応用を学び様々な作業を通して、適切なレイアウトやフォントの扱いを身につけ「伝えるデザイン」「魅せるデザイン」を習得する。またアプリの UI やゲームのストーリー、キャラクターの企画を通じて、それら目的に応じたイラストやビジュアルの役割を意識したトータルなデザイン力と、インタラクションデザインを身につける。さらに、自分の考えを伝え、人を引きつけるプレゼンテーションの技を学習します。
授業概要
Illustrator、Photoshop を相互に使い実際の印刷物やアプリを想定してラフ制作から作品完成、プレゼンテーションをおこなう。また、後期には実際に作品展示とそのためのパネルやファイルなどの印刷物を制作をする。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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、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。ロゴやキャラクターのコンペ・公募にも積極的に参加する予定です。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
作品課題評価	60
プレゼンテーション	20
授業に取組む姿勢・態度	20

教科書			
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・参考文献			
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	Illustrator のインターフェースを理解する。様々な機能を試してみる。ベジェ曲線でキャラクターを制作する-1
2	Illustrator のインターフェースを理解する。様々な機能を試してみる。ベジェ曲線でキャラクターを制作する-2
3	Illustrator、Photoshop を使って電車のつり広告を制作する-1
4	Illustrator、Photoshop を使って電車のつり広告を制作する-2
5	Illustrator、Photoshop を使って電車のつり広告を制作する-3
6	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
7	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-1
8	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-2
9	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-3
10	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-4
11	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
12	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-1
13	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-2
14	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-3
15	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-4
16	スマホアプリ企画(展示作業) 完成後は出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(9 月に展示予定)
17	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
18	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-1
19	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-2
20	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-3
21	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-4
22	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-5

23	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-6
24	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-7
25	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-8
26	ゲーム企画(展示作業) 完成後は出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(12月に展示予定)
27	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
28	キャラクター企画-1
29	キャラクター企画-2
30	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。

科目名	デジタルアーツ1【b】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	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 の操作、応用を学び様々な作業を通して魅力的で共感を呼ぶデザインを構築し「インタラクション」の概念を身につけるとともに人を引きつけるプレゼンテーションの技を学習します。
授業概要
Illustrator、Photoshop を相互に使い実際のパブリッシングを想定してコンセプトシート制作から作品完成、プレゼンテーションをおこなう。また、後期には実際に作品展示とそのための印刷物制作をする。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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、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。 ロゴやキャラクターのコンペ・公募にも積極的に参加する予定です。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
作品・課題評価	60
プレゼンテーション	20
授業に取り組む姿勢・態度	20

教科書			
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・参考文献			
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 のインターフェースを理解する。様々な機能を試してみる。ベジェ曲線でキャラクターを制作する-1
2	Illustrator のインターフェースを理解する。様々な機能を試してみる。ベジェ曲線でキャラクターを制作する-2
3	電車のつり広告のコンセプトシートを作成し、コンセプトシートに基づいて制作する-1
4	電車のつり広告のコンセプトシートを作成し、コンセプトシートに基づいて制作する-2
5	電車のつり広告のコンセプトシートを作成し、コンセプトシートに基づいて制作する-3
6	電車のつり広告のコンセプトシートを作成し、コンセプトシートに基づいて制作する-4 プレゼンテーション・合評
7	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットをコンセプトシートに基づいて制作する-1
8	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットをコンセプトシートに基づいて制作する-2
9	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットをコンセプトシートに基づいて制作する-3
10	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットをコンセプトシートに基づいて制作する-4 プレゼンテーション・合評
11	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-1
12	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-2
13	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-3
14	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-4
15	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-5 プレゼンテーション・合評 終了後は展示に向けて作品をブラッシュアップし、出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(9 月に展示予定)
16	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-1
17	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-2
18	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-3
19	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-4

20	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-5
21	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-6
22	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-7
23	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-8
24	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-9 プレゼンテーション・合評 終了後は展示に向けて作品のブラッシュアップをする。(11 月後半に展示予定)
25	音楽 CD ジャケットのデザイン-1
26	音楽 CD ジャケットのデザイン-2
27	音楽 CD ジャケットのデザイン-3
28	A5 サイズのフライヤー(表裏)を制作する-1
29	A5 サイズのフライヤー(表裏)を制作する-2
30	A5 サイズのフライヤー(表裏)を制作する-3 プレゼンテーション・合評

科目名	デジタルアーツ1【c】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	【c】				

授業目的と到達目標
Illustrator、Photoshop の基本と応用を学び様々な作業を通して、適切なレイアウトやフォントの扱いを身につけ「伝えるデザイン」「魅せるデザイン」を習得する。またアプリの UI やゲームのストーリー、キャラクターの企画を通じて、それら目的に応じたイラストやビジュアルの役割を意識したトータルなデザイン力と、インタラクションデザインを身につける。さらに、自分の考えを伝え、人を引きつけるプレゼンテーションの技を学習します。
授業概要
Illustrator、Photoshop を相互に使い実際の印刷物やアプリを想定してラフ制作から作品完成、プレゼンテーションをおこなう。また、後期には実際に作品展示とそのためのパネルやファイルなどの印刷物を制作をする。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
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、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。ロゴやキャラクターのコンペ・公募にも積極的に参加する予定です。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
作品課題評価	60
プレゼンテーション	20
授業に取組む姿勢・態度	20

教科書			
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・参考文献			
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	Illustrator のインターフェースを理解する。様々な機能を試してみる。ベジェ曲線でキャラクターを制作する-1
2	Illustrator のインターフェースを理解する。様々な機能を試してみる。ベジェ曲線でキャラクターを制作する-2
3	Illustrator、Photoshop を使って電車のつり広告を制作する-1
4	Illustrator、Photoshop を使って電車のつり広告を制作する-2
5	Illustrator、Photoshop を使って電車のつり広告を制作する-3
6	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
7	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-1
8	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-2
9	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-3
10	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-4
11	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
12	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-1
13	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-2
14	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-3
15	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-4
16	スマホアプリ企画(展示作業) 完成後は出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(9 月に展示予定)
17	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
18	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-1
19	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-2
20	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-3
21	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-4
22	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-5

23	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-6
24	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-7
25	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-8
26	ゲーム企画(展示作業) 完成後は出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(12月に展示予定)
27	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
28	キャラクター企画-1
29	キャラクター企画-2
30	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。

科目名	デジタルアーツ3【A】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	小倉 由也				
クラス名	【A】				

授業目的と到達目標
前期、ローポリゴンのモデル、展開、フォトショップでのテクスチャ制作が一人で出来るようになること。 後期、リグ、アニメーションができるようになる。
授業概要
ゲーム、映像制作における、モデリング、テクスチャ、リグ制作、アニメーションの制作。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
windows の基礎が理解できていること。 文字が打てること。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
主体的な授業参加	20
作品評価	80

教科書			
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・参考文献			
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
, https://area.autodesk.jp/
特記事項
メモリを忘れずに、持参してください。 自宅でバックアップをこまめにとってください。 ハードディスクをお持ちの方は、メモリよりこちらのほうが良いでしょう。 授業で行ったことは、すぐに YOUTUBE ホームページを up いたします。 最初のうちは必ず復習してください。 授業内でその URL をお知らせいたします。
教員実務経験
デジタルハリウッド大阪講師、OCA 講師、バンタン講師、など 家電製品メーカー勤務、3DCG 映像制作会社代表取締役、design&carpenter 建築事務所代表取締役

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	maya ってどんなソフト？画面を動かしてみよう。 何か基本図形を作ってみよう。基礎図形を変形してみよう。 簡単なモデルを制作しよう。
2	1000 ポリゴンの女の子キャラを作りながらモデリングを覚えよう！ 押し出し、マージ、カットだけを覚える。A スタンスで作ることを覚えよう。 ラフスケッチをちゃんと描こう！かわいいキャラにしないと嫌になるぞ！
3	ロトスコープしよう！ ムービーを見て、ロトスコープを覚えよう！ ヒストリーの削除を覚えよう！ 下半身を作ろう。
4	下半身を作ろう。 そろそろできたかな。 上半身を作ろう。 肩のトポロジーに注意して。
5	顔を作ろう。 顎と、首周りに注意。
6	できた！ 綺麗に整理します。 無駄なポリゴンがないかなど。
7	できたモデルの展開図を作ろう。 展開図の意味。

[illegible]

科目名	デジタルアーツ3【B】	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 前期	形態	実習		
教員名	小倉 由也				
クラス名	【B】				

授業目的と到達目標	
前期、ローポリゴンのモデル、展開、フォトショップでのテクスチャ制作が一人で出来るようになること。 後期、リグ、アニメーションができるようになる。	
授業概要	
ゲーム、映像制作における、モデリング、テクスチャ、リグ制作、アニメーションの制作。	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
windows の基礎が理解できていること。 文字が打てること。	

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
主体的な授業参加	20
作品評価	80

教科書			
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・参考文献			
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
, https://area.autodesk.jp/
特記事項
メモリを忘れずに、持参してください。 自宅でバックアップをこまめにとってください。 ハードディスクをお持ちの方は、メモリよりこちらのほうが良いでしょう。 授業で行ったことは、すぐに YOUTUBE ホームページを up いたします。 最初のうちは必ず復習してください。 授業内でその URL をお知らせいたします。
教員実務経験
デジタルハリウッド大阪講師、OCA 講師、バンタン講師、など 家電製品メーカー勤務、3DCG 映像制作会社代表取締役、design&carpenter 建築事務所代表取締役

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	maya ってどんなソフト？画面を動かしてみよう。 何か基本図形を作ってみよう。基礎図形を変形してみよう。 簡単なモデルを制作しよう。
2	1000 ポリゴンの女の子キャラを作りながらモデリングを覚えよう！ 押し出し、マージ、カットだけを覚える。A スタンスで作ることを覚えよう。 ラフスケッチをちゃんと描こう！かわいいキャラにしないと嫌になるぞ！
3	ロトスコープしよう！ ムービーを見て、ロトスコープを覚えよう！ ヒストリーの削除を覚えよう！ 下半身を作ろう。
4	下半身を作ろう。 そろそろできたかな。 上半身を作ろう。 肩のトポロジーに注意して。
5	顔を作ろう。 顎と、首周りに注意。
6	できた！ 綺麗に整理します。 無駄なポリゴンがないかなど。
7	できたモデルの展開図を作ろう。 展開図の意味。

[illegible]

科目名	デジタルアーツ5	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	形態	実習		
教員名	天野 真由美				
クラス名	天野ゼミ				

授業目的と到達目標
すでに用意したポートフォリオの見直しをする。希望企業に向けての的確なポートフォリオを作る。 各自が設定した研究テーマに沿って企画書から作品制作、展示まで、デジタルアーツの集大成となる制作をする。
授業概要
就活のためのポートフォリオ指導。 web や Javascript (Unity、VR、AR など) を使ったインタラクティブな制作物、それらと 2D3D 動画を組み合わせた表現力豊かなオリジナル作品を卒業制作として完成させる。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
常にアンテナを張り巡らせて新しいものや興味あるモノをキャッチしましょう。

成績評価方法・基準	
種別	割合 (%)
オリジナリティー	50
クオリティー	30
計画性	20

教科書			
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・参考文献			
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
https://amayun.net/da2022/
特記事項
すべて対面授業です
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	制作の計画の立て方、アイデアの活かし方を指導。コンセプトシートの課題。就活のためのポートフォリオの組み立て方、内容の整理方法などの解説。
2	コンセプトシート、年間計画表提出。
3	コンセプト、企画に合わせた世界観を構築する(課題)順次イメージボード、絵コンテを作成する。
4	個別にコンセプトシートに合わせて面談。計画を立てる。
5	計画の修正、進行チェック。
6	計画の修正、進行を個別にチェック。
7	コンセプトに合わせて制作の準備と制作。
8	制作。個別に指導。
9	制作。個別に指導。
10	中間プレゼンに向けての準備など。
11	制作、作業。
12	前期中間プレゼンテーション。全員の前でプレゼンテーションを行いお互いに進捗状況を確認する。
13	プレゼンテーションごの反省などを踏まえて制作。
14	制作、作業。個別に指導。
15	制作、作業。夏休みの過ごし方などを指導。
16	夏休み中に進んだ制作や計画などを個別に指導。
17	制作、作業。個別に指導。
18	制作、作業。個別に指導。
19	制作、作業。個別に指導。
20	制作、作業。個別に指導。
21	後期中間プレゼンテーション。オオモリゼミと一緒に行う。
22	ブラッシュアップ制作、作業。個別に指導。

23	制作、作業。個別に指導。
24	制作、作業。個別に指導。
25	制作、作業。個別に指導。
26	最終プレゼンテーション、審査。
27	作品のブラッシュアップ
28	卒業制作展の展示や冊子、web 制作。メインイメージグラフィックやデザインをグループに分かれて考える。
29	全員で制作展の準備(展示部屋割りやポスター、サイン計画、冊子、web 制作担当者を決める、など)をする。
30	全員で制作展の準備をする。

科目名	デジタルアーツ5	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	形態	実習		
教員名	小林 拓也				
クラス名	ティキィゼミ				

授業目的と到達目標
すでに用意したポートフォリオの見直しをする。希望企業や希望職種に向けての的確なポートフォリオを作る。 各自が設定した研究テーマに沿って企画書から作品制作、展示まで、デジタルアーツの集大成となる制作をする。
授業概要
就活のためのポートフォリオ指導。 web や Javascript (Unity、VR、AR など) を使ったインタラクティブな制作物、それらと 2D3D 動画を組み合わせた表現力豊かなオリジナル作品を卒業制作として完成させる。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
常にアンテナを張り巡らせて新しいものや興味あるモノをキャッチしましょう。

成績評価方法・基準	
種別	割合 (%)
オリジナリティー	30
クオリティー	30
計画性 (イテレーションの実施)	40

教科書			
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・参考文献			
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
ユーザインタフェース専門家 KONAMI グループ(1996～2022)。BEMANI シリーズ(音楽シミュレーションゲーム)において初期より UI/UX 設計、アートディレクション、プロダクトマネジメント、映像制作、専門職教育等を担当。アミューズメント機器事業デザイン担当上席主査。 現在は専門学校 HAL 大阪 ゲームデザイン学科専任教員。ユーザーインタフェースデザインの教科を主に担当。2023 より R&D 推進チームリーダーを兼任。『情報デザインの教科書』(丸善、2010、共著)。ヒューマンインタフェース学会 論文編

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	希望職種の考え方、希望職種に合致した制作の計画の立て方、アイデアの活かし方を指導。コンセプトシートの課題。就活のためのポートフォリオの組み立て方、内容の整理方法などの解説。
2	コンセプトシート、年間計画表提出。
3	コンセプト、企画に合わせた世界観を構築する(課題)順次イメージボード、絵コンテを作成する。
4	個別にコンセプトシートに合わせて面談。計画を立てる。
5	計画の修正、進行チェック。
6	計画の修正、進行を個別にチェック。
7	コンセプトに合わせて制作の準備と制作。
8	制作。個別に指導。
9	制作。個別に指導。
10	中間プレゼンに向けての準備など。
11	制作、作業。
12	前期中間プレゼンテーション。全員の前でプレゼンテーションを行いお互いに進捗状況を確認する。
13	プレゼンテーション後の反省などを踏まえて制作。
14	制作、作業。個別に指導。
15	制作、作業。夏休みの過ごし方などを指導。
16	夏休み中に進んだ制作や計画などを個別に指導。
17	制作、作業。個別に指導。
18	制作、作業。個別に指導。
19	制作、作業。個別に指導。
20	制作、作業。個別に指導。
21	後期中間プレゼンテーション。天野ゼミ、オオモリゼミと一緒にを行う。
22	ブラッシュアップ制作、作業。個別に指導。
23	制作、作業。個別に指導。

24	制作、作業。個別に指導。
25	制作、作業。個別に指導。
26	最終プレゼンテーション、審査。
27	作品のブラッシュアップ。
28	卒業制作展の展示や冊子、web 制作。メインイメージグラフィックやデザインをグループに分かれて考える。
29	全員で制作展の準備(展示部屋割りやポスター、サイン計画、冊子、web 制作担当者を決める、など)をする。
30	全員で制作展の準備をする。

科目名	デジタルアーツ5	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	形態	実習		
教員名	カズ オオモリ				
クラス名	DA				

授業目的と到達目標
授業目的: 様々なデジタルコンテンツに対応した人材の育成。 到達目標: 現場に対応できるメソッド、テクニックを行う事が出来る。
授業概要
対面 時代に応じたデジタル表現の幅を習得し、オリジナル豊かな アートの制作を行う。動画、web デザイン等目的に合った制作を行う。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
様々なアプローチされたアートワークのリサーチ。

成績評価方法・基準	
種別	割合 (%)
リサーチ力	30
オリジナリティー	35
クオリティ	35

教科書			
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・参考文献			
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
Walt Disney Company, https://thewaltdisneycompany.com Marvel Entertainment, https://www.marvel.com/movies Adobe Behance, https://www.behance.net Photoshop Vip, http://photoshopvip.net Character design Blog Spot, http://characterdesign.blogspot.com 実務経験:Walt Di
特記事項
担当教員の実績、実務を参考に現場力を共有する。
教員実務経験
ハリウッドを拠点にエンターティメントの領域で様々なデジタルコンテンツのビジュアルを手掛けている。 主なクライアントに Walt Disney Company, Marvel Studios, Lucas Film、Pixar Animation Studios 等。現場力に対応したメソッド、表現、研究を行なっている。

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	デジタルアートの現場について:レクチャー
2	プロジェクト_1:カバーアート(課題ファイル):デジタルツール/フォトショップ。 アナログからデジタルへの変換
3	プロジェクト_1:カバーアート(課題ファイル):デジタルツール/フォトショップ。 アナログからデジタルへの変換
4	プロジェクト_1:カバーアート(課題ファイル):デジタルツール/フォトショップ。 アナログからデジタルへの変換
5	プレゼンテーション:課題の発表
6	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
7	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
8	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
9	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
10	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
11	プレゼンテーション:課題の発表
12	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
13	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
14	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
15	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
16	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
17	プレゼンテーション:課題の発表

18	プロジェクト_4: アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
19	プロジェクト_4: アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
20	プロジェクト_4: アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
21	プロジェクト_4: アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
22	プロジェクト_4: アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
23	プロジェクト_4: アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
24	プレゼンテーション: 課題の発表
25	卒業制作提出、プレゼンテーション-4、審査
26	作品のブラッシュアップ、展示のための準備
27	冊子制作のためのエディトリアルデザイン。
28	冊子制作のためのエディトリアルデザイン、制作展のためのサイン制作など。
29	冊子データ入稿。展示のための備品準備。
30	作品の最終確認をして全員の展示方法などを決定する。

科目名	情報マネジメント	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	2
授業期間	2023 年度 後期	形態	講義		
教員名	福武 徹				
クラス名					

授業目的と到達目標
情報マネジメントに関する基礎的な知識やスキルを習得し、情報を効果的に活用して自己や組織の発展に貢献できるようにする。
授業概要
本授業では、情報を扱う職種や資格、法制度や情報倫理、知的財産、情報化とプライバシー、情報リスクマネジメント、キャリアデザイン、情報技術とビジネスについて学びます。これらのトピックを通じて、情報社会において働く上で必要なスキルや知識を身につけ、キャリアデザインの一助とします。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
・講義前に配布されるテキストや教材を事前に読んでおくことを推奨します。 ・関連する Web サイトや文献などを事前に調べ、講義に臨んでください。 ・講義内容を復習し、理解が不十分な部分は速やかに補完するようにしてください。 ・レポートや課題提出の期限を守り、定められた形式に従って提出してください。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
授業態度および課題レポート提出など	100

教科書			
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・参考文献			
参考書名1	情報と職業～AI 時代に向けてのキャリア開発～ 改定4版		
出版社名	電気書院	著者名	豊田雄彦 加藤晃 鈴木和雄
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
シラバスの内容は状況に応じて変わる可能性があります。
教員実務経験
講師: 福武徹 プロダクト/UI/UX/サービスデザイナー、人間中心設計専門家 HCD(Human Centered Design)の知見をベースに立体からサービス・UIまでデザイン全般に関わっています。 前職で情報セキュリティ管理を担当

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	イントロダクション ・情報マネジメントの概要 ・働くとは
2	情報を扱う職種
3	資格と適正
4	法制度と情報倫理
5	知的財産
6	情報化とプライバシー
7	情報リスクマネジメント
8	キャリアデザイン
9	情報技術とビジネス
10	デザインと情報マネジメント
11	各トピックの深掘りとケーススタディ
12	各トピックの深掘りとケーススタディ
13	各トピックの深掘りとケーススタディ
14	各トピックの深掘りとケーススタディ
15	授業まとめ

科目名	メディア論	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	形態	講義		
教員名	田村 正志				
クラス名					

授業目的と到達目標
インターネットで個人の制作したコンテンツ(情報)が瞬時に世界に届く時代。 メディア＝マスメディア(テレビ、ラジオ、新聞など)の時代は終わり、メディアで多様な個人が、双方向に発信する状況が到来しています。 「メディア」とは、伝達回路と情報の両方を意味すると考えます。 「記名」と「匿名」の情報は錯綜し、「真実」と「フェイク」の見極めは困難を極めます。 急激な変化を続けるメディアの中にあって、自分はどのようにメディアと向き合い、情報を取捨選択して生きてゆくのか、そしてどんな情報を発信してゆくのかを考えるための基
授業概要
【対面授業】 様々なメディアの発展の背景・歴史を振り返りながら、最新のメディア状況や、その問題点を考える材料(映像資料など)について検討し、学生の皆さんと共に考えを深めてゆきたいと考えます。 メディアに関連して、国境を越えた世界規模のムーブメントとして地球の問題点を明記し、その持続的開発(解決)を目指す SDGs についても、考えてゆきたいと思います。 メディアの状況は、刻一刻と変化して行きます。それに応じて、授業内容、参考素材なども随時、更新して行きます。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
メディアから情報を受け取ると同時に、自分が「情報を発信する存在であること」を念頭に置いて、考えを深めてほしいと思います。メディアについて考えることは、自分自身の生きる姿勢を考えることにも繋がってきます。

成績評価方法・基準	
種別	割合(%)
授業に取り組む姿勢60点	60
授業内レポート 40点	40

教科書			
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・参考文献			
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
朝日放送テレビ(関西 6 チャンネル)での制作(ドラマ、バラエティー番組)、スポーツ(プロ野球中継)、報道情報番組(ドキュメンタリー、生ワイドショー)、CSR 推進(出前授業、SDGs)のディレクター、プロデューサー業務や、スカイA(CSテレビ局)での制作、番組宣伝などの実務経験に基づいて、授業を行いたいと考えています。

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	総合ガイダンス NHK「世界の哲学者に人生相談 デマやフェイクニュース・情報～マクルーハン」 視聴2022年5月31日放送 (29分)
2	ネットメディア NHK スペシャル「デジタル VS リアル①」2020年4月5日放送 (49分)
3	スマホ・携帯 NHK スペシャル「デジタル VS リアル②」2020年 4 月 12 日放送 (49分)
4	コロナ時代のメディアリテラシー 日高敏隆著「動物と人間の世界認識～イリュージョンなしに世界は見えない」筑摩書房 BS1 スペシャル「シリーズコロナ危機 マルクス ガブリエル コロナ時代の精神のワクチン」2020年 10 月3日放送 (49分)
5	ネットメディアが生み出す仕事 NHK「プロフェッショナル仕事の流儀 新しい仕事スペシャル」 ユーチューバー、プロゲーマー 2018年3月19日 (73分)
6	新聞 NHK「NHK スペシャル 日本人はなぜ戦争へと向かったのか第3回～熱狂はこうして作られた」

	2011年2月27日放送（49分）	
7	日本の新聞 NHK スペシャル「憎しみはこうして激化した～戦争プロパガンダ」 2015年8月7日（49分）	
8	電話とラジオ NHK「アナザーストーリー 運命の分岐点 ダメトラが起こした奇跡！ 阪神タイガース21年ぶりの優勝」 2021年1月30日（59分）	
9	映画・映画の芸術性 NHK「大林宜彦 最後の講義」（50分）	
10	テレビ概論 NHK・BS ドキュランドへようこそ「ディープフェイク進化する AI 技術の光と影」 2022年6月17日(45分)	
11	テレビ黎明期の熱意 NHKBS スペシャル「たけしのこれがホントのニッポン芸能史 特撮」 2021年5月15日放送（90分）	
12	テレビの技術 NHK スペシャル 「ネクストワールド 私たちの未来 第4回 人生はどこまで楽しくなるか」 2015年1月25日（49分）	
13	放送局の現状～SDGs NHK「歴史探偵 大江戸 SDGs」2021年9月15日放送（45分）	
14	視聴率 NHK「100分でメディア論 第1章 第2章」2018年3月17日（25分×2）	
15	生ワイド番組① 生ワイド番組のリスク NHK「100 分でメディア論 第3章 第4章」2018年3月17日（25分×2）	
16	生ワイド番組② NHK「プロフェッショナル仕事の流儀」～「出川哲郎という道～リアクション芸人 出川哲郎」 BPO(放送倫理・番組向上機構)「痛がる様子を笑う・番組演出に配慮を求める見解」	
17	生ワイド番組③ 「お早う朝日です」の裏側 旅コーナー取材を構成する	
18	ニュース番組 ABC テレビ「ニュースの裏側」 NHK「100 分でナショナリズム」第1章 第2章（25分×2）	
19	ドキュメンタリー番組 ABC「ABC こども未来プロジェクト 命と向き合う春」より「アラジール症候群」 2008年3月20日	
20	クイズ番組 ABC「アタック25の裏側」 NHK「プロフェッショナル仕事の流儀 クイズ最高の一問～クイズ作家 矢野了平・日高大介」 2021年4	

	月6日（45分）
21	衛星放送～地上波との BS 放送～CS 放送の制作 スカイ A「全日本マーチングコンテスト」2011 年 12 月 10 日放送から抜粋 パフォーマンスとドキュメンタリー
22	アーカイブス① NHK「NHK 特集 第1部 戦時日本～日本ニュース昭和15年～20年」 1979年5月28日（80分）
23	アーカイブス②阪神淡路大震災の記録 ABC テレビ ホームページより
24	音楽とメディア ①変遷と著作権 ②音楽番組の制作
25	メタバースとは…
26	雑誌 NHK「プロフェッショナル仕事の流儀 思い込みを捨て“思い”を拾う～雑誌編集長 山岡朝子～」 2022年1月14日（45分）
27	雑誌 NHK「プロフェッショナル仕事の流儀 思い込みを捨て“思い”を拾う～雑誌編集長 山岡朝子～」 2022年1月14日（45分）
28	メディア論 振り返り(前期)と補足 スポーツ、スポーツニュース NHK「100 分でナショナルリズム」第 3 章 第 4 章（25 分×2）
29	メディア論 授業内リポート作成・提出
30	メディア論 振り返り 質問等受付

科目名	情報科指導法	年次	カリキュラムにより異なります	単位数	4
授業期間	2023 年度 通年	形態	講義		
教員名	天野 真由美				
クラス名					

授業目的と到達目標
教育実習での確な指導ができる学習指導案を作り上げることを目標とする。
授業概要
高等学校学習指導要領情報編を使って育成する生徒像を想定していかに指導していくのかを学ぶ。 指導しやすいプログラミング言語を選びアクティビティーを取り入れた授業の組み立てができるようにする。
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（％）
学習指導案の作成 1	20%
学習指導案の作成 2	20%
学習指導案の作成 3	20%
プレゼンテーション	40%

教科書			
教科書1	実践 情報 1		
出版社名	開隆堂	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・参考文献			
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

授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	高等学校で数年前に始まった情報の授業の解説
2	情報科指導要領で情報の授業の内容確認をする。情報教育について。
3	情報 1 の基本構造。ポートフォリオを使った授業
4	情報デザインを理解する
5	情報デザインとコミュニケーション
6	画像、動画、画質、情報伝達について
7	情報デザインとアートの違い
8	ビクトグラムを使った実習
9	文字をデジタル化してみよう。
10	音のデジタル化について体験してみる。
11	楽なアルゴリズムを発見しよう。生徒にどう説明するか考える。
12	アルゴリズムとフローチャート
13	プログラミングで使う変数とは何か。
14	前期に学んだ内容で指導案を作成。
15	指導案のプレゼンテーション
16	コンピューターとプログラミング、(RGB やネットワーク、16 進数やプログラム)
17	CPU について学ぶ
18	Python を使ってプログラミングの仕組みを学ぶ。基本文法を理解する。
19	Python でアプリを作って開発を体験する実習
20	Python での開発の実習 1
21	Python での開発の実習 2
22	Python でデータ分析の仕組みを学び指導につなげられるようにする。
23	Python の実習
24	問題の発見、解決に向けてプログラミングを効果的に活用する方法
25	グループ分けの授業の利点
26	学習指導要領に沿って学習指導案を作成
27	学習指導案の作成、チェック、ブラッシュアップ
28	別の指導案の作成
29	学習指導案の作成、チェック、ブラッシュアップ
30	指導案のプレゼンテーション、講評