

科目名	空間デザイン研究 1	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期～後期	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。
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

教科書情報			
教科書 1	配布プリント		
出版社名		著者名	
教科書 2			
出版社名		著者名	
教科書 3			
出版社名		著者名	

参考書情報			
参考書名 1			
出版社名		著者名	
参考書名 2			
出版社名		著者名	
参考書名 3			
出版社名		著者名	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
教員実務経験

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 3 D C G パース or プレゼン模型制作（選択制）
2 7	[対面と遠隔の併用授業] 課題（2）プレゼンツール作成 3 D C G パース or プレゼン模型制作（選択制）
2 8	[対面と遠隔の併用授業] 課題（2）プレゼンツール作成 3 D C G パース or プレゼン模型制作（選択制）
2 9	[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
3 0	[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	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	柴田 健児				
クラス名					

授業目的と到達目標
□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
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)、三角スケール、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

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

参考書情報			
参考書名 1	空間の演出ー階段		
出版社名	彰国社刊	著者名	滝沢健児
参考書名 2	世界で一番やさしいインテリア		
出版社名	エクスナレッジムック	著者名	和田浩一 他
参考書名 3	空間創造発想帖		
出版社名	六耀社	著者名	山田昌之 他
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
教員実務経験
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	グラフィックデザイン研究 1	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	東 優				
クラス名					

授業目的と到達目標
ヒトの知覚の80%以上を視覚情報が担っていると言われています。社会に目を向けるとグラフィックデザインが“ブランドが提供するベネフィットや世界観”を効果的に伝達するマーケティング・コミュニケーションに欠かせない重要な手段となっていることが多々あります。グラフィックデザインがコミュニケーションにおいて“どのような役割”を持ち、“何を達成するために存在するのか?”、コミュニケーションの全体像を捉えながら、デザイン開発を行うことで、その役割を果たすことが可能になります。 そのために必要なアートディレクションについて理解を深めることを本授業の目的とします。
授業概要
身の回りにあるグラフィックデザイン（雑誌/新聞/OOH広告やパッケージ、ウェブバナーなど）を題材に、デコンストラクションを通して、当該デザインの「伝えたいメッセージ」や「企画のコアアイデア」、「グラフィックの構成要素」について制作を通じて理解を深めます。 また、上記インプットを踏まえ、デザイン開発のプロセスを体験し、マーケティングコミュニケーションにおけるグラフィックデザインの役割やアートディレクションの重要性を学びます。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
判断の基準（好き／嫌い／良い／悪い）を意識しながら、身の回りのグラフィックデザインを観察し、写真を撮るなどストックをしておいて下さい。

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	50
日常の観察力と考察力の向上	50

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
プロモーションディレクター 事業開発ディレクター

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
2	ケーススタディ・プレゼン（事例を収集し、ミニプレゼンを実施。） デコンストラクション
3	ケーススタディ・プレゼン コアアイデア
4	ケーススタディ・プレゼン コピーワーク
5	ケーススタディ・プレゼン キービジュアル
6	ケーススタディ・プレゼン タッチポイント
7	デザイン構想1 アートディレクション実習
8	デザイン構想1 アートディレクション実習～プレゼンテーション
9	ケーススタディ・プレゼン デコンストラクション
10	ケーススタディ・プレゼン コアアイデア
11	ケーススタディ・プレゼン コピーワーク
12	ケーススタディ・プレゼン キービジュアル
13	ケーススタディ・プレゼン タッチポイント
14	デザイン構想2 アートディレクション実習
15	デザイン構想2 アートディレクション実習～プレゼンテーション

科目名	グラフィックデザイン研究 1	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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・伝える」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・伝える」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、日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、日本グラフィックデザイナー協会新人賞、N.Y.A DC賞など国内外でのデザイン賞を多数受賞。 主な仕事に世界グラフィックデザイン会議ングレスキット、日本アイ・ビー・エム ThinkPadプロモーション、マールブランシュブランディング、コシノヒロコ展プロデュース&アートディレクション、近鉄ホールディングス、大阪薬科大学、京急百貨店、ベルメゾンのシンボルマーク、富山県美術館アートディレクターなど。

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

科目名	グラフィックデザイン研究 1	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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がとても重要である。 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
基本は対面であるが、状況を見て判断。 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	こごちいい文字		
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			
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

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

科目名	グラフィックデザイン研究 1	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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・伝える」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・伝える」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、日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、日本グラフィックデザイナー協会新人賞、N.Y.A DC賞など国内外でのデザイン賞を多数受賞。 主な仕事に世界グラフィックデザイン会議ングレスキット、日本アイ・ビー・エム ThinkPadプロモーション、マールブランシュブランディング、コシノヒロコ展プロデュース&アートディレクション、近鉄ホールディングス、大阪薬科大学、京急百貨店、ベルメゾンのシンボルマーク、富山県美術館アートディレクターなど。

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

科目名	グラフィックデザイン研究 1	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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
基本は対面であるが、状況を見て判断。 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	こごちいい文字		
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			
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：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
13	制作プレゼンテーション
14	ディスカッション
15	ディスカッション

科目名	グラフィックデザイン研究 2	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	杉崎 真之助				
クラス名					

授業目的と到達目標
視覚伝達メディアをグラフィック空間としてとらえ、作品と空間の関係性の中で、平面と立体を超えた視覚伝達の原理を探ります。
1 主観＝制作者の視点 2 客観＝見る側の視点 3 分析＝デザイン視点
授業概要
状況に応じて対面・遠隔併用 集中 短期集中型で平面と立体、2つの媒体表現に挑戦 発表 展示を通して対象・見る人・空間の関係性を知る 共有 一人ひとりの制作のプロセスと思考を全員で共有
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
授業は演習形式。時間内はディスカッション・質疑応答が中心。制作の時間や環境は各自で確保してください。 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十分に研究しておきましょう。

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		
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
真之助デザイン 杉崎真之助プロフィール 杉崎先生にきいてみよう
特記事項
対面・遠隔授業は状況に応じて授業等で更新・告知します。
教員実務経験
ブランディングから空間まで幅広く活動。新しい試みを発表し、内外で多くの展覧会や講演を行う。 幅広い実務経験と研究実績に基づいたわかりやすい指導。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	グラフィック空間 概要（対面／予定）
2	グラフィック空間 A［平面と空間］ ポスターでグラフィックデザインの原型を探る
3	グラフィック空間 A［平面と空間］ 思考
4	グラフィック空間 A［平面と空間］ 表現
5	グラフィック空間 A［平面と空間］ 完成
6	グラフィック空間 A［平面と空間］ 発表（対面／予定）
7	グラフィック空間 A［平面と空間］ 展示（対面／予定）
8	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 立体オブジェによるコミュニケーションに挑戦
9	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 思考
10	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 表現
11	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 完成
12	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 発表（対面／予定）
13	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 展示（対面／予定）
14	グラフィック空間 ディスカッション
15	グラフィック空間 講評（対面／予定）

科目名	グラフィックデザイン研究 2	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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
【対面と遠隔の併用】 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
授業期間中にコンペなど新たな案件が追加されることがある。また、それによってそれまでの課題に変更が生じることがある。

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			
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
担当教員は、グラフィックデザイナーとして20年以上の実務経験を持つ。グラフィックデザインを幅広く指導。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 概論、課題説明。現状の調査分析、問題やニーズからテーマを探る。
2	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
3	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
4	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
5	【対面】 調査、研究、ビジュアライズ
6	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
7	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
8	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
9	【対面】 調査、研究、ビジュアライズ
10	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
11	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
12	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
13	【対面】 調査、研究、ビジュアライズ
14	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
15	【対面】 調査、研究、ビジュアライズ

科目名	グラフィックデザイン研究 2	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	杉崎 真之助				
クラス名					

授業目的と到達目標
視覚伝達メディアをグラフィック空間としてとらえ、作品と空間の関係性の中で、平面と立体を超えた視覚伝達の原理を探ります。
1 主観＝制作者の視点 2 客観＝見る側の視点 3 分析＝デザイン視点
授業概要
状況に応じて対面・遠隔併用 集中 短期集中型で平面と立体、2つの媒体表現に挑戦 発表 展示を通して対象・見る人・空間の関係性を知る 共有 一人ひとりの制作のプロセスと思考を全員で共有
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
授業は演習形式。時間内はディスカッション・質疑応答が中心。制作の時間や環境は各自で確保してください。 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十分に研究しておきましょう。

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		
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
真之助デザイン 杉崎真之助プロフィール 杉崎先生にきいてみよう
特記事項
対面・遠隔授業は状況に応じて授業等で更新・告知します。
教員実務経験
ブランディングから空間まで幅広く活動。新しい試みを発表し、内外で多くの展覧会や講演を行う。 幅広い実務経験と研究実績に基づいたわかりやすい指導。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	グラフィック空間 概要（対面／予定）
2	グラフィック空間 A［平面と空間］ ポスターでグラフィックデザインの原型を探る
3	グラフィック空間 A［平面と空間］ 思考
4	グラフィック空間 A［平面と空間］ 表現
5	グラフィック空間 A［平面と空間］ 完成
6	グラフィック空間 A［平面と空間］ 発表
7	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 立体オブジェによるコミュニケーションに挑戦
8	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 思考
9	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 表現
10	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 完成（対面）
11	グラフィック空間 B［立体と伝達］ 発表
12	グラフィック空間 A・B 準備（対面）
13	グラフィック空間 A・B 展示（対面）
14	グラフィック空間 A・B 展示（対面）
15	グラフィック空間 講評（対面）

科目名	グラフィックデザイン研究 2	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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
【対面と遠隔の併用】 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
授業期間中にコンペなど新たな案件が追加されることがある。また、それによってそれまでの課題に変更が生じることがある。

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			
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
担当教員は、グラフィックデザイナーとして40年の実務経験を持つ。CI、ブランディング、タイポグラフィを中心に、パッケージングデザイン、エディトリアルデザイン、サインデザイン、プロダクトデザインなど幅広く指導。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 概論、課題説明。現状の調査分析、問題やニーズからテーマを探る。
2	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
3	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
4	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
5	【対面】 調査、研究、ビジュアライズ
6	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
7	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
8	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
9	【対面】 調査、研究、ビジュアライズ
10	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
11	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
12	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
13	【対面】 調査、研究、ビジュアライズ
14	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ
15	【遠隔】 調査、研究、ビジュアライズ

科目名	グラフィック研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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
【対面授業】 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、G-suite for Education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・授業の取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	ノンデザイナーズ・デザインブック		
出版社名	マイナビ出版	著者名	Robin Williams
参考書名 2			
出版社名		著者名	
参考書名 3			
出版社名		著者名	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
電通アイソバー株式会社
特記事項
教員実務経験
自社の法人化以前にはグラフィックデザイナーとして15年の経験。法人化以降は自社及び、電通グループにおいて、WEBデザイナー・テクニカルディレクターとして20年以上の実績をもつ教員が実務経験を踏まえて指導を行います。

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

科目名	グラフィック研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 前期～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
2年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。 デジタルを使用したグラフィック表現とその展開を学び、そのスキルを活かした社会的貢献が可能な人材の育成。デジタル・アーティストとしてのメソッドとスキルを得る事が出来る。 就職活動に活かすことが出来るポートフォリオを完成させる。
授業概要
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。大阪府、大学から要請が出ない限り対面でおこなう。オンライン対面共に同じ内容。 ポートフォリオの作り方を指導。
受講上の注意
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。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
作品の企画力、完成度	50
描画力	30
グループとしての協調	20

教科書情報			
教科書 1	適宜プリント配布		
出版社名		著者名	
教科書 2			
出版社名		著者名	
教科書 3			
出版社名		著者名	

参考書情報			
参考書名 1	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
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/他 アパレルブランド:キュリアスジョージ、HISHIM、HangTen、ファミリア、TEHAMA(クリントイーストウッド)/他 その他のジャンル:上方落語協会、日本聖公会奈良基督教会、日本聖公会京都教区、奈良友の会、シノワズリーモダン、 呉服座/ 他

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	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。UX,UIの説明と課題
2	テーマに沿って企画書、イメージボード、絵コンテを作る。 個別対応でオンライン
3	順次コンセプトシート、イメージボード、絵コンテをチェック 個別対応でオンライン
4	コンセプトシート、イメージボード、絵コンテ修正追加 個別対応でオンライン
5	制作作業、個別に進行チェック オンライン
6	中間プレゼンに向けての準備、個別にチェック
7	中間プレゼンテーション、合評
8	ボードや絵コンテ見直し、制作作業
9	カラーリング、動作確認など。
10	展示方法などを考える。作業を進める。
11	制作作業
12	制作作業、個別に最終チェック
13	展示に向けての準備。
14	10号館1階ロビーでの展示
15	展示撤収、反省会など。
16	対面 ワークス1：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。
17	オンライン プロジェクト__1：発想の方法／ラテラル&ロジカル 課題：#toonme 解説
18	オンライン プロジェクト__1 制作進行
19	対面 プロジェクト__1 プレゼンテーション（完成・課題の発表）
20	オンライン プロジェクト__2 動画配信サービス_オリジナル・アニメ企画
21	オンライン プロジェクト__2 企画内容_アイデア
22	対面 プロジェクト__2 企画内容_キャラ設定&コンセプトアート ドローイング演習
23	オンライン プロジェクト__3：サムネイル（キーアート）制作 *サムネイル/展示作品
24	オンライン プロジェクト__3：サムネイル（キーアート）制作 進行
25	対面 プロジェクト__3：キーアート（オープニングアニメへの展開） V コン
26	オンライン プロジェクト__3：サムネイル_モーション_V コン 制作進行
27	オンライン プロジェクト__3：サムネイル_モーション_V コン 制作進行
28	対面 プロジェクト__3：進捗報告 アドバイス ハレパネ演習
29	対面 10号館 展示 搬入_設営
30	: 対面 10号館 展示 撤去_搬出

科目名	グラフィック研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	カズ オオモリ				
クラス名	DA A				

授業目的と到達目標
授業目的：デジタルアートを表現する際に必要な視覚的効果を学ぶ。 到達目標：様々なジャンルに応じた視覚的表現が可能となる。
授業概要
対面授業と遠隔授業の併用 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。
受講上の注意
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。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
コンセプト	25
描画力	50
リサーチ	25

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

参考書情報			
参考書名 1			
出版社名		著者名	
参考書名 2			
出版社名		著者名	
参考書名 3			
出版社名		著者名	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
https://www.behance.net/kazoomori
特記事項
担当教員の実績、実務の基づいたデモンストレーションを行い、リアルタイムな情報の共有を行う。
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、研究を行っている。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	対面 ワークス1：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	遠隔 プロジェクト__1：発想の方法／ラテラル&ロジカル 課題：#toonme 解説
3	遠隔 プロジェクト__1 制作進行
4	対面 プロジェクト__1 プレゼンテーション（完成・課題の発表）
5	遠隔 プロジェクト__2 動画配信サービス__オリジナル・アニメ企画
6	遠隔 プロジェクト__2 企画内容__アイデア
7	対面 プロジェクト__2 企画内容__キャラ設定&コンセプトアート ドローイング演習
8	遠隔 プロジェクト__3：サムネイル（キーアート）制作 *サムネイル／展示作品
9	遠隔 プロジェクト__3：サムネイル（キーアート）制作 進行
10	対面 プロジェクト__3：キーアート（オープニングアニメへの展開） Vコン
11	遠隔 プロジェクト__3：サムネイル__モーション__Vコン 制作進行
12	遠隔 プロジェクト__3：サムネイル__モーション__Vコン 制作進行
13	対面 プロジェクト__3：進捗報告 アドバイス ハレパネ演習
14	対面 10号館 展示 搬入__設営
15	対面 10号館 展示 撤去__搬出
16	対面 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。
17	遠隔 テーマに沿って企画書、イメージボード、絵コンテを作る。 提出する。
18	遠隔 順次コンセプトシート、イメージボード、絵コンテをチェック
19	遠隔 イメージボード、絵コンテ修正追加
20	対面 制作作業、個別に進行チェック
21	遠隔 中間プレゼンに向けての準備、個別にチェック
22	対面 中間プレゼンテーション、合評
23	遠隔 コンセプトデザイン見直し
24	遠隔 サイジングとフォームの修正。制作確認など
25	遠隔 カラーリング&シズル感の見直しなど
26	遠隔 タイトルデザイン、ジャンルへの展開
27	対面 プレゼンテーション／発表
28	対面 10号館1階ロビーでの展示に向けての準備。ハレパネ練習など
29	対面 10号館1階ロビーでの展示
30	対面 展示撤収、反省会など

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	宮田 昌彦				
クラス名	DA・DM【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
対面と遠隔の併用授業 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	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
上記のプランは直前に変更する場合があります。教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布など案内します
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	目標管理シート記入、講師の自己紹介、デジタル一眼レフカメラの原理と操作。ピントの合わせる手法。実際にデジタル一眼レフの操作。
2	デジタル一眼レフカメラの原理と操作(講義)三大要素(記録・伝達・表現)・空間を開け撮影(撮影①)
3	絞りの意味を知る(講義)絞りを活用した実習(撮影②)
4	撮影①と②の講評 シャッタースピードの理解(講義) 広告写真の話題(講義)
5	シャッタースピード、ISOの関係を知る(撮影③) 構図の説明(講義)
6	露出補正の理解 ISOの理解 被写界深度の理解 構図を意識して撮影(撮影④)
7	ARTとしての写真(講義)著名な世界の写真家紹介
8	講評、③と④ モノクロで撮影実習、構図や空間の意識(撮影⑤) 写真に文字を入れ提出
9	スチルライフの撮影(雰囲気に合わせて背景選び)(撮影⑥)
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
11	モデル候補日、上記の10のポートレート撮影日と入れ替わりあり(撮影⑧)
12	講評⑤～⑧ 冊子制作課題のコンセプトシート指導、提出
13	冊子制作課題撮影（撮影⑨）
14	冊子制作課題(デザインワーク、プリントアウト、製本) ※冊子課題の提出は最終授業3日前までが締め切り
15	冊子課題 ⑨の講評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期～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
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・デザイン会社現代表

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	課題合評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期～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
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・デザイン会社現代表

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	課題合評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	宮田 昌彦				
クラス名	G D 【c】				

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
対面と遠隔の併用授業 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	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
上記のプランは直前に変更する場合があります。教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布など案内します
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	目標管理シート記入、講師の自己紹介、デジタル一眼レフカメラの原理と操作。ピントの合わせる手法。実際にデジタル一眼レフの操作。
2	デジタル一眼レフカメラの原理と操作(講義)三大要素(記録・伝達・表現)・空間を開け撮影(撮影①)
3	絞りの意味を知る(講義)絞りを活用した実習(撮影②)
4	撮影①と②の講評 シャッタースピードの理解(講義) 広告写真の話題(講義)
5	シャッタースピード、ISOの関係を知る(撮影③) 構図の説明(講義)
6	露出補正の理解 ISOの理解 被写界深度の理解 構図を意識して撮影(撮影④)
7	ARTとしての写真(講義)著名な世界の写真家紹介
8	講評、③と④ モノクロで撮影実習、構図や空間の意識(撮影⑤) 写真に文字を入れ提出
9	スチルライフの撮影(雰囲気に合わせて背景選び)(撮影⑥)
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
11	モデル候補日、上記の10のポートレート撮影日と入れ替わりあり(撮影⑧)
12	講評⑤～⑧ 冊子制作課題のコンセプトシート指導、提出
13	冊子制作課題撮影（撮影⑨）
14	冊子制作課題(デザインワーク、プリントアウト、製本) ※冊子課題の提出は最終授業3日前までが締め切り
15	冊子課題 ⑨の講評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
対面と遠隔の併用授業 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
上記のプランは直前に変更する場合があります。教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布など案内します。

授業内容は、前後及び変更がある場合があります。

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、デジタル一眼レフカメラの原理と操作。ピントの合わせる手法。実際にデジタル一眼カメラの操作。ポスター制作テーマ発表、それに従い校内撮影(撮影①)。
2	撮影①の講評 デジタル一眼カメラの原理と操作、三大要素(記録・伝達・表現)を知る(講義)
3	絞りの意味を知る(講義)絞りを活用した実習(撮影②)
4	撮影②の講評 シャッタースピードの理解(講義)
5	シャッタースピード、ISOの関係をj知る(撮影③) 構図の説明(講義)
6	露出補正の理解 ISOの理解 被写界深度の理解 構図を意識して撮影(撮影④)
7	世界の写真家 日本の写真家 解説(講義) 定点撮影について(講義) 最終提出物のコンセプトを考察
8	③と④の講評、組写真を考える。モノクロ組み写真撮影実習、構図や空間、起承転結を意識(撮影⑤)
9	撮影⑤の講評。スチルライフの撮影(雰囲気に合わせて背景選び)(撮影⑥)
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) 最終提出課題 写真集のコンセプト表について個々にミーティング
11	モデル候補日、上記の10のポートレート撮影日と入れ替わりあり(撮影⑧)
12	講評⑥～⑧ 最終課題写真集のための撮影及び制作
13	最終課題写真集のための撮影及び制作
14	最終課題写真集のための撮影 制作及び提出。 ※写真集の提出は最終授業3日前までが締め切り
15	課題 写真集の講評 写真授業の総括

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	西村 優子				
クラス名					

授業目的と到達目標
一眼レフカメラの基本的操作ができる。 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を学びデザインや今後の物の見方に活かします。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 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 「世界一わかりやすい一眼レフカメラ講座」udemy オンライン講座で予習復習する。

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	50
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
西村優子の「世界一わかりやすい一眼レフカメラ講座」 udey , https://www.udemy.com/course/photography-basics-complete/?referralCode=1A0D0F94A0F2574B9F14
特記事項
Udemyのオンライン動画講座については、私が制作している動画です。学生には無料配布し、写真知識を深めていただく参考動画として使います。
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	(講義)目標シート記入。講師の仕事紹介・この授業で習得できる技術についての紹介 (撮影実習)光の種類（順光・逆光・サイド光） (課題)光の違いを体験、撮影する（課題①）
2	(講義)一眼レフカメラの基本操作説明。ボタン位置、視度調整、ピントを合わせる手法、他 (撮影実習)一眼レフとスマートフォンカメラの違い。レンズの特性を理解する。 (課題)レンズの望遠側と広角側での写真の差。(課題②) (講評)課題①
3	(講義)絞りの意味を知る (撮影実習)Aモードを使った写真 (課題)ボケを活用した写真提出。F5.6とF11の写真を撮り比べ（課題③） (講評)課題②
4	(講義)シャッタースピードの意味を知る (撮影実習) Sモードを使った写真 (課題) Sモードを使って動いている被写体をピタッと止めた写真、ブラした写真（課題④） (講評)(講評)課題③
5	(講義)ISO感度・露出補正の意味を知る (撮影実習)ISOを変えた写真や露出補正をした写真 (課題) ハイキーな写真、ローキーな写真（課題⑤） (講評)課題④
6	(講義)光をよむ・露出についてのおさらい (講義)構図の意味と効果 (講義)ARTとしての写真(講義)著名な世界の写真家紹介 (講評)課題⑤
7	(講義)モノクロ表現の基本と作例 (課題) モノクロ写真で大阪芸大を表現したポスターを作る。写真に文字を入れ提出(課題⑥)
8	(撮影実習)スティルライフの撮影(雰囲気に合わせて背景選び) (課題)写真提出(課題⑦) (講評)⑥講評
9	(講義)デザイン学科のスタジオ撮影体験 (撮影実習)自然光と人工光の違い。mix光の効果・レフ板の効果。人物やモデル撮影でのポーズを知る。 (課題)スタジオ写真提出(課題⑧)
10	(講義)個人課題のコンセプトシートの制作および表記指導。 (実習)モデル撮影のロケハン。個人課題のコンセプトシート作成。 (課題)個人課題のコンセプトシート提出(課題⑨) (講評)課題⑧
11	(撮影実習)モデルポートレート撮影 ※モデル候補日、10の授業と撮影日の入れ替わりの可能性あり (課題)モデル写真提出(課題⑩)
12	(撮影実習)個人課題撮影 (講義)課題⑩
13	(撮影実習)個人課題撮影
14	(撮影実習)個人課題撮影 (デザインワーク、プリントアウト、製本) ※冊子課題の提出は最終授業3日前までが締め切り
15	(講評)最終個人課題

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	宮田 昌彦				
クラス名	DA・DM【B】				

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
対面と遠隔の併用授業 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	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
上記のプランは直前に変更する場合があります。教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布など案内します
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	目標管理シート記入、講師の自己紹介、デジタル一眼レフカメラの原理と操作。ピントの合わせる手法。実際にデジタル一眼レフの操作。
2	デジタル一眼レフカメラの原理と操作(講義)三大要素(記録・伝達・表現)・空間を開け撮影(撮影①)
3	絞りの意味を知る(講義)絞りを活用した実習(撮影②)
4	撮影①と②の講評 シャッタースピードの理解(講義) 広告写真の話題(講義)
5	シャッタースピード、ISOの関係を知る(撮影③) 構図の説明(講義)
6	露出補正の理解 ISOの理解 被写界深度の理解 構図を意識して撮影(撮影④)
7	ARTとしての写真(講義)著名な世界の写真家紹介
8	講評、③と④ モノクロで撮影実習、構図や空間の意識(撮影⑤) 写真に文字を入れ提出
9	スティルライフの撮影(雰囲気に合わせて背景選び)(撮影⑥)
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
11	モデル候補日、上記の10のポートレート撮影日と入れ替わりあり(撮影⑧)
12	講評⑤～⑧ 冊子制作課題のコンセプトシート指導、提出
13	冊子制作課題撮影（撮影⑨）
14	冊子制作課題(デザインワーク、プリントアウト、製本) ※冊子課題の提出は最終授業3日前までが締め切り
15	冊子課題 ⑨の講評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	小川 幸三				
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。その光を新たな制作の突破口として学びませんか。あなたの「もの」の眼差しをポートフォリオに制作します。
授業概要
対面授業で行う。 写真は好きなように撮るのが楽しいですが、しかし、これが人に見せるとなれば話は別です。評価対象は完成度が問われます。評価の高い作品を目指すために光の力を借りてきっちり仕上げることです。プレゼンテーションは見た目で判断されることもあります。写真を通して「制作物・もの」に語りかけて見ませんか。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
日々、新聞・雑誌・ネットなどで気になりな情報のチェック。撮影後は速やかに画像整理。SDカード32GB・USB3.0メモリー64GB持参。持参物あり確認のこと。一回生・2回生の成果物も持参ください。情報資料はご持参ください。取り組みとして評価します。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
撮影の取り組みと写真の仕上がり度	50
デザイン要素の評価	25
ポートフォリオ課題の仕上がり度	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	デザイン入門教室		
出版社名	SBクリエイティブ	著者名	坂本伸二
参考書名2	カタログのデザイン		
出版社名	ビー・エヌ・エヌ新社	著者名	青山竜也・市川水緒・萩野史暁
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

そごう百貨店宣伝課広告写真担当・無限像企画代表写真家・（公社）日本広告写真家協会正会員・日本写真芸術学会会員・建築家安藤忠雄設計の大阪府立狭山池博物館の写真集刊行。

展覧会：そごう百貨店、大阪くらしの今昔館、大阪府立現代美術館、大阪府立狭山池博物館。（共）都立美術館、天王寺美術館など。

教員実務経験

夙川学院短期大学（平面・立体・空間：写真演習）・日本写真映像専門学校（コマーシャルフォト）・大阪芸大写真学科・大阪芸大通信教育部・大阪芸術大学デザイン学科写真演習：非常勤講師

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について：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・ライティングについて：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。①課題
3	ものの動きに不思議な感動を覚えるについて：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」のある撮影。②課題と評価対象。ポートフォリオ表紙・コンセプトブック等に活用する。
4	光の軌跡を追うについて：光がさあーと流れる写真に撮って見る（光跡・ルミノグラム）。
5	光が物体をさえぎるについて：ものに陰影が発生し光の明暗差で立体感が生じる。コントラスト・フラット・シルエットで立像と座像の撮影。③課題ポートフォリオ用ポートレート撮影。
6	肌理・材質感で「もの」は思考するについて：材料の特徴を生かし、形がかわるときの気づきを写真に撮って見る。アルミホイル・紙などで包む、覆う、被う、積み重ねるなどでイメージを広げて見る。④課題
7	心をそそられる空間に置き直すについて：紙のなかの立体感・平面と立体の捉え方、エンボスペーパー撮影。⑤課題：4時限目はパソコン基礎実習。
8	興味深い立体感の際立ちについて：もののある部分・突出物・ジョイント部・アフォーダンス的な「もの」を探しだし撮って見る。4時限パソコン基礎実習。
9	思い思いに何らかの意味をもたらすについて：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（フレーム効果）⑥課題：4時限パソコン基礎実習。
10	空想するフレームについて：開口部や天井と通路の枠・垂れ下がり壁と腰壁・つながりのある壁・天井から覗く光など⑦-1課題：4時限パソコン基礎実習。
11	光り輝くフレーミング領域について：上下左右の空間・見え隠れする空間・スラント壁・壁の内と外・壁の高低などの撮影⑦-2課題：4時限パソコン基礎実習。
12	見つけ出そうとする意識の転化について：一回生、2回生の成果物(1 建築模型・2椅子・3照明器具)・個人作品撮影。⑧課題。4時限パソコン基礎実習。
13	よくよく見るとどんどん変わってゆくについて：制作物撮影実習・個人制作物撮影。⑧-2課題：4時限パソコン基礎実習：レイアウトデザイン評価対象。
14	イメージは無限に現出されるについて：制作物撮影実習。A3横プリントとAdobePDFで提出。貼り込み原寸画像でプリント。評価対象。
15	プリント総仕上げ：表紙・コンテンツ・デザインについて・作品等をA3横プリントとAdobePDFで提出。貼り込み原寸画像でプリント。評価対象。個々合評。

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	宮田 昌彦				
クラス名	G D 【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
対面と遠隔の併用授業 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	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
上記のプランは直前に変更する場合があります。教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布など案内します
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	目標管理シート記入、講師の自己紹介、デジタル一眼レフカメラの原理と操作。ピントの合わせる手法。実際にデジタル一眼レフの操作。
2	デジタル一眼レフカメラの原理と操作(講義)三大要素(記録・伝達・表現)・空間を開け撮影(撮影①)
3	絞りの意味を知る(講義)絞りを活用した実習(撮影②)
4	撮影①と②の講評 シャッタースピードの理解(講義) 広告写真の話題(講義)
5	シャッタースピード、ISOの関係を知る(撮影③) 構図の説明(講義)
6	露出補正の理解 ISOの理解 被写界深度の理解 構図を意識して撮影(撮影④)
7	ARTとしての写真(講義)著名な世界の写真家紹介
8	講評、③と④ モノクロで撮影実習、構図や空間の意識(撮影⑤) 写真に文字を入れ提出
9	スティルライフの撮影(雰囲気に合わせて背景選び)(撮影⑥)
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
11	モデル候補日、上記の10のポートレート撮影日と入れ替わりあり(撮影⑧)
12	講評⑤～⑧ 冊子制作課題のコンセプトシート指導、提出
13	冊子制作課題撮影（撮影⑨）
14	冊子制作課題(デザインワーク、プリントアウト、製本) ※冊子課題の提出は最終授業3日前までが締め切り
15	冊子課題 ⑨の講評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
対面と遠隔の併用授業 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
上記のプランは直前に変更する場合があります。教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布など案内します。

授業内容についても前後及び変更がある場合があります。

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、デジタル一眼レフカメラの原理と操作。ピントの合わせる手法。実際にデジタル一眼カメラの操作。ポスター制作テーマ発表、それに従い校内撮影(撮影①)。
2	撮影①の講評 デジタル一眼カメラの原理と操作、三大要素(記録・伝達・表現)を知る(講義)
3	絞りの意味を知る(講義) 絞りを活用した実習(撮影②)
4	撮影②の講評 シャッタースピードの理解(講義)
5	シャッタースピード、ISOの関係を知る(撮影③) 構図の説明(講義)
6	露出補正の理解 ISOの理解 被写界深度の理解 構図を意識して撮影(撮影④)
7	世界の写真家 日本の写真家 解説(講義) 定点撮影について(講義) 最終提出物のコンセプトを考察
8	③と④の講評、組写真を考える。モノクロ組み写真撮影実習、構図や空間、起承転結を意識(撮影⑤)
9	撮影⑤の講評。スチルライフの撮影(雰囲気に合わせて背景選び)(撮影⑥)
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) 最終提出課題 写真集のコンセプト表について個々にミーティング
11	モデル候補日、上記の10のポートレート撮影日と入れ替わりあり(撮影⑧)
12	講評⑥~⑧ 最終課題写真集のための撮影及び制作
13	最終課題写真集のための撮影及び制作
14	最終課題写真集のための撮影 制作及び提出。 ※写真集の提出は最終授業3日前までが締め切り
15	課題 写真集の講評 写真授業の総括

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	西村 優子				
クラス名					

授業目的と到達目標
一眼レフカメラの基本的操作ができる。 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を学びデザインや今後の物の見方に活かします。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 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 「世界一わかりやすい一眼レフカメラ講座」udemy オンライン講座で予習復習する。

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	50
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
西村優子の「世界一わかりやすい一眼レフカメラ講座」 udey , https://www.udemy.com/course/photography-basics-complete/?referralCode=1A0D0F94A0F2574B9F14
特記事項
Udemyのオンライン動画講座については、私が制作している動画です。学生には無料配布し、写真知識を深めていただく参考動画として使います。
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	(講義)目標シート記入。講師の仕事紹介・この授業で習得できる技術についての紹介 (撮影実習)光の種類（順光・逆光・サイド光） (課題)光の違いを体験、撮影する（課題①）
2	(講義)一眼レフカメラの基本操作説明。ボタン位置、視度調整、ピントを合わせる手法、他 (撮影実習)一眼レフとスマートフォンカメラの違い。レンズの特性を理解する。 (課題)レンズの望遠側と広角側での写真の差。（課題②） (講評)課題①
3	(講義)絞りの意味を知る (撮影実習)Aモードを使った写真 (課題)ボケを活用した写真提出。F5.6とF11の写真を撮り比べ（課題③） (講評)課題②
4	(講義)シャッタースピードの意味を知る (撮影実習) Sモードを使った写真 (課題) Sモードを使って動いている被写体をピタッと止めた写真、ブラした写真（課題④） (講評)(講評)課題③
5	(講義)ISO感度・露出補正の意味を知る (撮影実習)ISOを変えた写真や露出補正をした写真 (課題) ハイキーな写真、ローキーな写真（課題⑤） (講評)課題④
6	(講義)光をよむ・露出についてのおさらい (講義)構図の意味と効果 (講義)ARTとしての写真(講義)著名な世界の写真家紹介 (講評)課題⑤
7	(講義)モノクロ表現の基本と作例 (課題) モノクロ写真で大阪芸大を表現したポスターを作る。写真に文字を入れ提出(課題⑥)
8	(撮影実習)スティルライフの撮影(雰囲気に合わせて背景選び) (課題)写真提出(課題⑦) (講評)⑥講評
9	(講義)デザイン学科のスタジオ撮影体験 (撮影実習)自然光と人工光の違い。mix光の効果・レフ板の効果。人物やモデル撮影でのポーズを知る。 (課題)スタジオ写真提出(課題⑧)
10	(講義)個人課題のコンセプトシートの制作および表記指導。 (実習)モデル撮影のロケハン。個人課題のコンセプトシート作成。 (課題)個人課題のコンセプトシート提出(課題⑨) (講評)課題⑧
11	(撮影実習)モデルポートレート撮影 ※モデル候補日、10の授業と撮影日の入れ替わりの可能性あり (課題)モデル写真提出(課題⑩)
12	(撮影実習)個人課題撮影 (講義)課題⑩
13	(撮影実習)個人課題撮影
14	(撮影実習)個人課題撮影 (デザインワーク、プリントアウト、製本) ※冊子課題の提出は最終授業3日前までが締め切り
15	(講評)最終個人課題

科目名	情報マネジメント	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	是枝 靖久、富永 幸宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
さまざまなメディア接点でのデザインを横断的且つ統合的に考えるために、必要な情報を的確にインプットし、デザイン上にアウトプットできるように基礎情報設計を事例に基づき説明する。 デザイナーが装備すべきデジタル時代の情報ハンドリングの全般の考え方ができるようになる。
授業概要
対面授業(状況により遠隔の場合もあり) 主に、実際の事例に基づき授業を進める。 さまざまなメディア接点から情報マネジメントに視点を置き、インプットとアウトプットを考察する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
マーケティング基礎知識について、予習しておいてください。 授業の出席状況も成績に影響するので注意する事。 授業開校日の日程は後日掲示します。 講師の出校日によって授業計画の順序が変わる事があります。

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			
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
講師：富永幸弘業務内容 マーケティング&広告 ・ Executive Producer ・ Planner ・ Creative Director ※特に、企業や商品のブランディングを得意とし、プロデュース、企画、クリエイティブ全般までをこなす。 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	情報とデザイン/総論
2	情報収集と整理
3	企画における情報設計－インサイトの抽出
4	企画における情報設計－企画の作り方①
5	企画における情報設計－企画の作り方②
6	企画における情報設計－企画書におけるデザイン
7	ブランド体験における情報設計①
8	ブランド体験における情報設計②
9	websiteにおける情報設計－インサイトの抽出
10	websiteにおける情報設計－ゴールとコンテンツの考え方
11	websiteにおける情報設計－UI/UX設計の考え方
12	websiteにおける情報設計－まとめ
13	事例研究と考察①
14	事例研究と考察②
15	事例研究と考察③

科目名	情報科学	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	講義		
教員名	武村 泰宏				
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になってきている。本講義では、コンピュータを用いた芸術活動において有用な情報科学の知識を修得し、コンピュータへの経験的な理解が芸術活動の一助になることを目指す。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 本授業では、情報科学の知識領域のうち、コンピュータを用いた芸術活動において有用な情報技術に焦点をあてる。情報科学の基礎領域を理解するため、情報の基本概念、ハード／ソフトウェアを平易に解説する。次に、芸術活動に関わる情報技術である、色／音／形のしくみ、画像処理アルゴリズム、Webユーザビリティ、ネットワークなどを講述する。 また、国内外の先端的なコンピュータ利用のトピックも概説し、芸術活動の支援にする。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
コンピュータに少しでも興味があり、自らが将来 IT を用いた芸術活動を考慮するのであれば、事前知識や経験がなくてもかまわない。むしろ毎回出席し段階的着実な学習が重要である。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
定期試験	60
授業における課題提出	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
授業展開にあわせて適宜、講義ノートを印刷して配布する。 講義中に参考資料があれば配布し、関連する書籍や資料は紹介する。また、ゲストの講義も予定している。
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 授業全体のガイダンス 情報の基本概念
2	【遠隔】 情報に量はあるか（情報量の計算）
3	【遠隔】 色・音・画像の仕組み（デジタル表現）
4	【遠隔】 見やすいWebページを作るには（Webユーザビリティ）
5	【遠隔】 芸術作品のデジタル・アーカイビング
6	【遠隔】 芸術活動におけるBestなPCを選ぶには（コンピュータの構成）
7	【遠隔】 芸術活動におけるBestなPCを選ぶには（CPU、メモリ、ハードディスク、DVDの仕組み）
8	【遠隔】 なぜコンピュータは芸術に役立つか（OS、APIの仕組み）
9	【遠隔】 なぜコンピュータは芸術に役立つか（ファイルシステム、デバイスドライバの仕組み）
10	【対面】 なぜコンピュータは芸術に役立つか（文字コード、電子署名、難読化、認証の仕組み）
11	【対面】 ネットワークアドレスの仕組み
12	【対面】 アーティストのためのプログラムの書き方（Java言語とプログラミングの概念、EDI：統合開発環境）
13	【対面】 最新のソフトウェア開発（CMM、XP:Extreme Programming）
14	【対面】 ENIACから先端のコンピュータ技術まで
15	【対面】 まとめと未来のコンピュータ

科目名	情報科学	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	講義		
教員名	武村 泰宏				
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になってきている。本講義では、コンピュータを用いた芸術活動において有用な情報科学の知識を修得し、コンピュータへの経験的な理解が芸術活動の一助になることを目指す。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 本授業では、情報科学の知識領域のうち、コンピュータを用いた芸術活動において有用な情報技術に焦点をあてる。情報科学の基礎領域を理解するため、情報の基本概念、ハード／ソフトウェアを平易に解説する。次に、芸術活動に関わる情報技術である、色／音／形のしくみ、画像処理アルゴリズム、Webユーザビリティ、ネットワークなどを講述する。 また、国内外の先端的なコンピュータ利用のトピックも概説し、芸術活動の支援にする。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
コンピュータに少しでも興味があり、自らが将来 IT を用いた芸術活動を考慮するのであれば、事前知識や経験がなくてもかまわない。むしろ毎回出席し段階的着実な学習が重要である。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
定期試験	60
授業における課題提出	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
授業展開にあわせて適宜、講義ノートを印刷して配布する。 講義中に参考資料があれば配布し、関連する書籍や資料は紹介する。また、ゲストの講義も予定している。
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 授業全体のガイダンス 情報の基本概念
2	【遠隔】 情報に量はあるか（情報量の計算）
3	【遠隔】 色・音・画像の仕組み（デジタル表現）
4	【遠隔】 見やすいWebページを作るには（Webユーザビリティ）
5	【遠隔】 芸術作品のデジタル・アーカイビング
6	【遠隔】 芸術活動におけるBestなPCを選ぶには（コンピュータの構成）
7	【遠隔】 芸術活動におけるBestなPCを選ぶには（CPU、メモリ、ハードディスク、DVDの仕組み）
8	【遠隔】 なぜコンピュータは芸術に役立つか（OS、APIの仕組み）
9	【遠隔】 なぜコンピュータは芸術に役立つか（ファイルシステム、デバイスドライバの仕組み）
10	【遠隔】 なぜコンピュータは芸術に役立つか（文字コード、電子署名、難読化、認証の仕組み）
11	【対面】 ネットワークアドレスの仕組み
12	【対面】 アーティストのためのプログラムの書き方（Java言語とプログラミングの概念、EDI：統合開発環境）
13	【対面】 最新のソフトウェア開発（CMM、XP:Extreme Programming）
14	【対面】 ENIACから先端のコンピュータ技術まで
15	【対面】 まとめと未来のコンピュータ

科目名	情報科指導法	年次	3	単位数	4
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	武村 泰宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
授業目的：高等学校の情報科教員としての素養を修得する。具体的には、高等学校普通教科および専門教科「情報」の教育目標、内容、指導方法について理解するとともに、実際の授業において必要な教材研究や授業設計、授業展開、学習評価、問題解決に関する能力を修得する。 到達目標：情報科教育の知識・技能が習得によって、実際の教育実習への準備ができる。 また、高等学校教員の講演による経験的知識の補完も計画している。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 本講義の前期は、教科「情報」の専門家といった立場から、「情報科」の学習指導要領を理解し、情報科教育で要求される知識、技能がどのようなものであるかを学習する。 後期は、教える側の立場から、教科「情報」の教育をどのように実現していくかを学習する。 また、本教科の性格上、情報科の内容や指導方法についての講義に加え、PC、インターネット、プログラミング、ドローンに関する技能も、適宜、組入れて授業を進める。
受講上の注意
コンピュータに少しでも興味があり、将来、自らが情報科教員や教職資格を目指すのであれば、事前知識や経験がなくてもかまわない。むしろ段階的着実な学習が重要である。 また、情報科教員として高等学校に採用された本学卒業者の活動状況も紹介するので参考にしてほしい。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
学年末の定期試験	60
平常の課題発表	40

教科書情報			
教科書 1	高等学校学習指導要領解説 情報編		
出版社名	開隆堂出版	著者名	文部科学省
教科書 2			
出版社名		著者名	
教科書 3			
出版社名		著者名	

参考書情報			
参考書名 1	アートを生み出すプログラミング		
出版社名	晃洋書房	著者名	武村泰宏
参考書名 2	情報学教育の新しいステージ情報とメディアの教育論		
出版社名	開隆堂出版	著者名	松原伸一
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	【対面】 全体のガイダンス（教育実習までの計画も含む、教育用ファイルサーバの使用方法） 教科「情報」の構成
2	【対面／遠隔の併用】 「総合的な学習の時間」との協調
3	【対面／遠隔の併用】 模擬授業の計画(教材の側面から)
4	【対面／遠隔の併用】 模擬授業の計画(年間計画の側面から)
5	【対面／遠隔の併用】 IT革新と「情報」教育の対応
6	【対面／遠隔の併用】 ネットワークとマルチメディア
7	【対面／遠隔の併用】 プログラムのアルゴリズム
8	【対面／遠隔の併用】 プログラムの基本構造
9	【対面／遠隔の併用】 プログラミング統合開発環境（EDI）
10	【対面】 プログラミングによる数式表現図形の制作
11	【対面】 プログラミングによるアニメーション制作
12	【対面】 ドローンを用いたプログラミング
13	【対面／遠隔の併用】 コンピュータデザインの基礎
14	【対面】 図形と画像処理（数式表現図形，jpg, pig）
15	【対面】 前期のまとめ
16	【対面】 後期のガイダンス 情報科のカリキュラム編成
17	【対面】 教科「情報」の指導方法(学習指導要領から)
18	【対面】 教科「情報」の指導方法(プログラミング教育から)
19	【対面】 専門教科「情報」の指導法
20	【対面】 教科「情報」の学習指導案の作成
21	【対面】 学習評価と授業改善
22	【対面】 「情報」の授業における実習の在り方(教材準備)
23	【対面】 「情報」の授業における実習の在り方(インストラクション技術)
24	【対面】

	「情報」の授業における実習の在り方(教員の観点から)
2 5	【対面】 情報発信と著作権
2 6	【対面】 プレゼンテーション技法
2 7	【対面】 メディアリテラシー
2 8	【対面】 WBL（Web-Based Learning）の利用方法
2 9	【対面】 情報倫理教育の方法
3 0	【対面】 全体のまとめ 教育実習の準備

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	2021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
【遠隔授業】 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
出欠確認はZoomのチャットで行います。 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。 以下のミーティングIDで授業に参加してください。 Zoomミーティングに参加する ミーティングID: 246 889 3277 パスコード: 174601

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
授業への取り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	
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://www.dentsuisobar.com/
特記事項
教員実務経験
電通アイソバー（株）において、WEBデザイナー・テクニカルディレクターとして10年以上デジタルコンテンツの制作に関わり続けている現役クリエイターが、実務経験を踏まえて講義を行います。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス 受講におけるルールと講義内容の確認及び、習得できるスキルについての説明。
2	ネットワーク技術の基礎知識
3	インターネットの基礎知識（歴史および仕組み）
4	無線通信技術の基礎知識 1
5	無線通信技術の基礎知識 2
6	近年の情報技術（IT、ICT）の基礎知識（定義と利用実態）
7	動的ページ生成の仕組み
8	前半のまとめ 理解度チェックー小テスト1
9	情報セキュリティーネットに潜む危険
10	WEBアプリケーションーその仕組みと現状
11	スマートフォンにおけるテクノロジー
12	インターネット広告の種類と仕組み（その1）
13	インターネット広告の種類と仕組み（その2）
14	スマートフォンにおけるネットの脅威
15	後半のまとめ 理解度チェックー小テスト2

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	2021年度 後期	形態	講義		
教員名	笠居 聡宏				
クラス名	DM				

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発想力、企画力を養う。
授業概要
【対面授業】 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、前期木曜日5限の同講義を受講すること。 個人PC持ち込みでの受講が望ましい。 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、G-Suite for Education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・授業の取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			
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
電通アイソバー株式会社

特記事項
教員実務経験
自社及び、電通グループにおいて、WEBデザイナー・テクニカルディレクターとして20年以上の実績をもつ教員が実務経験を踏まえて指導を行います。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス、インターネットの基礎知識（歴史および仕組み） 情報技術（IT、ICT）の基礎知識（定義と利用実態）
2	ネットビジネスにおける利用実例と動的ページ生成の仕組み WEBをプラットフォームとしたキャンペーン企画について（実例を交えた解説）
3	WEBキャンペーン企画分析－チーム分け～分析課題解説
4	WEBキャンペーン企画分析－チーム内ディスカッション
5	WEBキャンペーン企画分析－モックおよびプレゼン資料作成 1
6	WEBキャンペーン企画分析－モックおよびプレゼン資料作成 2
7	WEBキャンペーン企画分析－プレゼンテーション・講評
8	スマートフォンにおけるテクノロジー、メディア、クリエイティブについて
9	スマートフォンアプリ企画－チーム分け～ブレインストーミング
10	スマートフォンアプリ企画－企画立案～チーム内ディスカッション
11	スマートフォンアプリ企画－モックおよびプレゼン資料作成 1
12	スマートフォンアプリ企画－モックおよびプレゼン資料作成 2
13	スマートフォンアプリ企画－モックおよびプレゼン資料作成 3
14	スマートフォンアプリ企画－モックおよびプレゼン資料作成 4
15	スマートフォンアプリ企画－プレゼンテーション・講評

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
【対面と遠隔の併用】 本科目ではエンジニアおよび情報教員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
新型コロナウイルスの感染対策の一環として、基本「対面授業」と「遠隔授業（パワーポイントのオンデマンド）」の両方を並行して行う予定。通学の難しそうな学生は「遠隔授業」での受講を認める。 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	「対」「遠」 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 「対」「遠」 … 対面授業（以下「対」）と遠隔授業（パワーポイントのオンデマンド、以下「遠」）の両方を行うが、事情により遠隔授業のみ行う場合がある。学生は好きな方を選んで受講することを許可する。なお、新型コロナウイルスの状況によっては学期途中の変更もありうる。 「対」 … 小テストの回は対面授業のみ行う。なお小テストを受験できなかった場合は最終回までに追テストを行うので、早めに申し出ること。
2	「対」「遠」 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	「対」「遠」 HTML主要タグ（１）：アイコンの作成、図の挿入
4	「対」「遠」 HTML主要タグ（２）：ハイパーリンクの貼り方
5	「対」「遠」 HTML主要タグ（３）：表の挿入、HTML主要タグまとめ
6	「対」 HTMLまとめ、第1回小テスト（HTML主要タグ）
7	「対」「遠」 CSSでデザイン設定（１）：CSSの基本セレクト、プロパティ、値
8	「対」「遠」 CSSでデザイン設定（２）：margin, border, padding
9	「対」 CSSまとめ、第2回小テスト（CSSでデザイン設定）
10	「対」「遠」 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	「対」「遠」 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

1 2	「対」「遠」 メインページ作成：アイコン作成
1 3	「対」「遠」 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
1 4	「対」「遠」 ホームページ仕上げ
1 5	「対」「遠」 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	1	単位数	2
授業期間	2021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
【遠隔授業】Zoomによる実時間遠隔授業を行います。
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。 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	
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

ソフトウェア開発に従事した経験を活かし、技術的な知識のみならず自身の失敗や成功体験を踏まえて、実践的な問題解決に役立つ手法を授業に反映させている。

授業計画（各回予定）

授業回	授業内容
1	講義概要の説明
2	Mac & Windows入門
3	インターネットとウェブサイト
4	エディター入門とWebユーザビリティ
5	HTMLによる簡単なWebページの作成
6	見出しとリンク
7	CSSによる簡単なWebページの装飾
8	JavaScriptについて
9	背景とグラデーション
10	MP3ファイルの再生
11	リスト表示
12	段組
13	メニュー作成
14	CSSファイルを使ったメニューの装飾。
15	これまでのまとめ、及び予備時間

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
【対面と遠隔の併用】 本科目ではエンジニアおよび情報教員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
新型コロナウイルスの感染対策の一環として、基本「対面授業」と「遠隔授業（パワーポイントのオンデマンド）」の両方を並行して行う予定。通学の難しそうな学生は「遠隔授業」での受講を認める。 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	「対」「遠」 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 「対」「遠」 … 対面授業（以下「対」）と遠隔授業（パワーポイントのオンデマンド、以下「遠」）の両方を行うが、事情により遠隔授業のみ行う場合がある。学生は好きな方を選んで受講することを許可する。なお、新型コロナウイルスの状況によっては学期途中の変更もありうる。 「対」 … 小テストの回は対面授業のみ行う。なお小テストを受験できなかった場合は最終回までに追テストを行うので、早めに申し出ること。
2	「対」「遠」 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	「対」「遠」 HTML主要タグ（１）：アイコンの作成、図の挿入
4	「対」「遠」 HTML主要タグ（２）：ハイパーリンクの貼り方
5	「対」「遠」 HTML主要タグ（３）：表の挿入、HTML主要タグまとめ
6	「対」 HTMLまとめ、第1回小テスト（HTML主要タグ）
7	「対」「遠」 CSSでデザイン設定（１）：CSSの基本セレクト、プロパティ、値
8	「対」「遠」 CSSでデザイン設定（２）：margin, border, padding
9	「対」 CSSまとめ、第2回小テスト（CSSでデザイン設定）
10	「対」「遠」 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	「対」「遠」 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

1 2	「対」「遠」 メインページ作成：アイコン作成
1 3	「対」「遠」 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
1 4	「対」「遠」 ホームページ仕上げ
1 5	「対」「遠」 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	1	単位数	2
授業期間	2021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
本授業は、対面授業で行う。 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			
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	Dreamweaverの基本操作（Webページの編集）
2	Dreamweaverの基本操作（新規Webページの作成と画像の扱い）
3	Webページ作成演習
4	レイアウト（その1：テーブルなど）
5	レイアウト（その2：ブロック要素の利用）
6	Webページ作成演習（ブロック要素の利用）
7	画像の編集（その1：Photoshopによる編集）
8	画像の編集（その2：周辺機器の利用）
9	画像の編集（その3：Photoshopによる描画）
10	画像の編集（その4：Illustratorによる描画）
11	コード入力（HTML, CSS & JavaScript）
12	課題Webページの作成
13	課題Webページの提出方法について
14	課題Webページの完成
15	課題Webページの閲覧

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	武村 泰宏				
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
対面と遠隔の併用授業 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ページ制作の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Photoshopを活用する。 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
講義ノートは毎回の授業で配布するが、欠席した者は情報処理研究室で受領して熟読しておくこと。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは独立した科目であるので、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（％）
授業における課題	70
平常の受講状況	30

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを配布する。		
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
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	【対面】 全体のガイダンス（ファイルサーバーの利用方法、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
2	【対面／遠隔の併用】 Dreamweaverの基本操作
3	【対面／遠隔の併用】 簡単なWebページの作成
4	【対面／遠隔の併用】 HTMLによるWebページの作成
5	【対面／遠隔の併用】 Tableの作成
6	【対面／遠隔の併用】 フレームの設定（Webページの分割）
7	【対面／遠隔の併用】 画像処理ソフトウェアの解説 Photoshopの基本操作
8	【対面／遠隔の併用】 Photoshopによる画像処理
9	【対面／遠隔の併用】 レイヤーとアニメーション
10	【対面／遠隔の併用】 Webユーザビリティ
11	【対面／遠隔の併用】 CSS（Cascading Style Sheet）
12	【対面／遠隔の併用】 Webページの制作(1)と復習
13	【対面／遠隔の併用】 Webページの制作(2)
14	【対面／遠隔の併用】 Webページの制作(3)
15	【対面】 制作したWebページの講評

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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DreamWeaverもしくはテキストエディタ+ブラウザと、 画像編集ソフトPhotoshopを活用して、その基本操作とWebページの構築手法および、画像編集の基礎技能の習得を目指す。
授業概要
対面授業もしくは遠隔授業 本科目では、Web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DreamWeaverもしくはテキストエディタ+ブラウザと、画像編集ソフトPhotoshop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
講義ノー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（％）
作品課題	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、講義ノートを配布する。		
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 PhotoshopでアニメーションGIFを作成
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	【対面】 全体のガイダンス（ファイルサーバーの利用方法、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
2	【対面もしくは遠隔】 Dreamweaverの基本操作については説明するが、 本講義では遠隔参加者を考慮してテキストエディタとブラウザに変更して行う。
3	【対面もしくは遠隔】 簡単なWebページの作成
4	【対面もしくは遠隔】 HTMLによるWebページの作成
5	【対面もしくは遠隔】 Tableの作成
6	【対面もしくは遠隔】 画像処理ソフトウェアの解説 Photoshopの基本操作（1）
7	【対面もしくは遠隔】 画像処理ソフトウェアの解説 Photoshopの基本操作（2）
8	【対面もしくは遠隔】 CSSによるレイアウト編集（1）
9	【対面もしくは遠隔】 CSSによるレイアウト編集（2）
10	【対面もしくは遠隔】 Javascript（1）
11	【対面もしくは遠隔】 Javascript（2）
12	【対面もしくは遠隔】 Webページ制作（1）
13	【対面もしくは遠隔】 Webページ制作（2）
14	【対面もしくは遠隔】 Webページ制作（3）
15	【対面もしくは遠隔】 制作したWebページへの講評

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	稲川 孝司				
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専用ソフトを活用して、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
【対面授業】 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
講義資料は毎回の授業で配布する。 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（％）
作品課題と平常の受講状況によって総合的に評価する	100

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを配布する。		
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
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（ファイルサーバーの利用方法、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
2	HTML入門
3	CSS入門
4	JavaScript入門
5	Tableの作成
6	フレームの設定（Webページの分割）
7	画像処理ソフトウェアの解説（Photoshopの基本操作）
8	Photoshopによる画像処理
9	レイヤーとアニメーション
1 0	Webユーザビリティ
1 1	CSS（Cascading Style Sheet）
1 2	Webページの制作(1)と復習
1 3	Webページの制作(2)
1 4	Webページの制作(3)
1 5	制作したWebページの講評

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	稲川 孝司				
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専用ソフトを活用して、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
【対面授業】 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
講義資料は毎回の授業で配布する。 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（％）
作品課題と平常の受講状況によって総合的に評価する	100

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを配布する。		
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
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（ファイルサーバーの利用方法、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
2	HTML入門
3	CSS入門
4	JavaScript入門
5	Tableの作成
6	フレームの設定（Webページの分割）
7	画像処理ソフトウェアの解説(Photoshopの基本操作)
8	Photoshopによる画像処理
9	レイヤーとアニメーション
1 0	Webユーザビリティ
1 1	CSS（Cascading Style Sheet）
1 2	Webページの制作(1)と復習
1 3	Webページの制作(2)
1 4	Webページの制作(3)
1 5	制作したWebページの講評

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
【対面授業】2021年12月13日より対面授業のみとなります。
【対面と遠隔の併用】2021年12月6日の授業まで、対面と遠隔の両方を実施していました。 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
新型コロナウイルスの感染対策の一環として、基本「対面授業」と「遠隔授業（パワーポイントのオンデマンド）」の両方を並行して行う予定。通学の難しそうな学生は「遠隔授業」での受講を認める。 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	「対」「遠」 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 「対」「遠」 … 対面授業（以下「対」）と遠隔授業（パワーポイントのオンデマンド、以下「遠」）の両方を行うが、事情により遠隔授業のみ行う場合がある。学生は好きな方を選んで受講することを許可する。なお、新型コロナウイルスの状況によっては学期途中の変更もありうる。 「対」 … 小テストの回は対面授業のみ行う。なお小テストを受験できなかった場合は最終回までに追テストを行うので、早めに申し出ること。
2	「対」「遠」 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	「対」「遠」 HTML主要タグ（１）：アイコンの作成、図の挿入
4	「対」「遠」 HTML主要タグ（２）：ハイパーリンクの貼り方
5	「対」「遠」 HTML主要タグ（３）：表の挿入、HTML主要タグまとめ
6	「対」 HTMLまとめ、第1回小テスト（HTML主要タグ）
7	「対」「遠」 CSSでデザイン設定（１）：CSSの基本セレクト、プロパティ、値
8	「対」「遠」 CSSでデザイン設定（２）：margin, border, padding
9	「対」 CSSまとめ、第2回小テスト（CSSでデザイン設定）
10	「対」「遠」 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	「対」「遠」

	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
1 2	「対」 メインページ作成：アイコン作成
1 3	「対」 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
1 4	「対」 ホームページ仕上げ
1 5	「対」 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	1	単位数	2
授業期間	2021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
【対面授業】2021年12月14日より対面授業のみとなります。
【対面と遠隔の併用】2021年12月7日の授業まで、対面と遠隔の両方を実施していました。 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
新型コロナウイルスの感染対策の一環として、基本「対面授業」と「遠隔授業（パワーポイントのオンデマンド）」の両方を並行して行う予定。通学の難しそうな学生は「遠隔授業」での受講を認める。 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	「対」「遠」 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 「対」「遠」 … 対面授業（以下「対」）と遠隔授業（パワーポイントのオンデマンド、以下「遠」）の両方を行うが、事情により遠隔授業のみ行う場合がある。学生は好きな方を選んで受講することを許可する。なお、新型コロナウイルスの状況によっては学期途中の変更もありうる。 「対」 … 小テストの回は対面授業のみ行う。なお小テストを受験できなかった場合は最終回までに追テストを行うので、早めに申し出ること。
2	「対」「遠」 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	「対」「遠」 HTML主要タグ（１）：アイコンの作成、図の挿入
4	「対」「遠」 HTML主要タグ（２）：ハイパーリンクの貼り方
5	「対」「遠」 HTML主要タグ（３）：表の挿入、HTML主要タグまとめ
6	「対」 HTMLまとめ、第1回小テスト（HTML主要タグ）
7	「対」「遠」 CSSでデザイン設定（１）：CSSの基本セレクト、プロパティ、値
8	「対」「遠」 CSSでデザイン設定（２）：margin, border, padding
9	「対」 CSSまとめ、第2回小テスト（CSSでデザイン設定）
10	「対」「遠」 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	「対」「遠」

	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
1 2	「対」 メインページ作成：アイコン作成
1 3	「対」 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
1 4	「対」 ホームページ仕上げ
1 5	「対」 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	1	単位数	2
授業期間	2021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
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
【対面と遠隔の併用】PCルームにおいて、実際にパソコンを操作しながら学習する。
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。 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	
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

ソフトウェア開発に従事した経験を活かし、技術的な知識のみならず自身の失敗や成功体験を踏まえて、実践的な問題解決に役立つ手法を授業に反映させている。

授業計画（各回予定）

授業回	授業内容
1	講義概要の説明
2	Mac & Windows入門
3	インターネットとウェブサイト
4	エディター入門とWebユーザビリティ
5	HTMLによる簡単なWebページの作成
6	見出しとリンク
7	CSSによる簡単なWebページの装飾
8	JavaScriptについて
9	背景とグラデーション
10	MP3ファイルの再生
11	リスト表示
12	段組
13	メニュー作成
14	CSSファイルを使ったメニューの装飾。
15	これまでのまとめ、及び予備時間

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	稲川 孝司				
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専用ソフトを活用して、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
【対面授業】 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
講義資料は毎回の授業で配布する。 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（％）
作品課題と平常の受講状況によって総合的に評価する	100

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを配布する。		
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
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（ファイルサーバーの利用方法、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
2	HTML入門
3	CSS入門
4	JavaScript入門
5	Tableの作成
6	フレームの設定（Webページの分割）
7	画像処理ソフトウェアの解説 Photoshopの基本操作
8	Photoshopによる画像処理
9	レイヤーとアニメーション
10	Webユーザビリティ
11	CSS（Cascading Style Sheet）
12	Webページの制作(1)と復習
13	Webページの制作(2)
14	Webページの制作(3)
15	制作したWebページの講評

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
本授業は、対面授業で行う。 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			
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	Dreamweaverの基本操作（Webページの編集）
2	Dreamweaverの基本操作（新規Webページの作成と画像の扱い）
3	Webページ作成演習
4	レイアウト（その1：テーブルなど）
5	レイアウト（その2：ブロック要素の利用）
6	Webページ作成演習（ブロック要素の利用）
7	画像の編集（その1：Photoshopによる編集）
8	画像の編集（その2：周辺機器の利用）
9	画像の編集（その3：Photoshopによる描画）
10	画像の編集（その4：Illustratorによる描画）
11	コード入力（HTML, CSS & JavaScript）
12	課題Webページの作成
13	課題Webページの提出方法について
14	課題Webページの完成
15	課題Webページの閲覧

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
本授業は、対面授業で行う。 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			
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	Dreamweaverの基本操作（Webページの編集）
2	Dreamweaverの基本操作（新規Webページの作成と画像の扱い）
3	Webページ作成演習
4	レイアウト（その1：テーブルなど）
5	レイアウト（その2：ブロック要素の利用）
6	Webページ作成演習（ブロック要素の利用）
7	画像の編集（その1：Photoshopによる編集）
8	画像の編集（その2：周辺機器の利用）
9	画像の編集（その3：Photoshopによる描画）
10	画像の編集（その4：Illustratorによる描画）
11	コード入力（HTML, CSS & JavaScript）
12	課題Webページの作成
13	課題Webページの提出方法について
14	課題Webページの完成
15	課題Webページの閲覧

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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+ブラウザと、 画像編集ソフトPhotoshopを活用して、その基本操作とWebページの構築手法および、画像編集の基礎技能の習得を目指す。
授業概要
対面授業もしくは遠隔授業 本科目では、Web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+ブラウザと、画像編集ソフトPhotoshop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
講義ノー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、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（％）
作品課題	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、講義ノートを配布する。		
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 PhotoshopでアニメーションGIFを作成
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	【対面】 全体のガイダンス（ファイルサーバーの利用方法、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	【対面もしくは遠隔】 CSSについて学ぼう。(1)
3	【対面もしくは遠隔】 簡単なWebページを作ってみよう。
4	【対面もしくは遠隔】 CSSについて学ぼう。(2)
5	【対面もしくは遠隔】 画像処理ソフトウェア(Photoshop)の基本操作について学ぼう。 画像を表示してみよう。
6	【対面もしくは遠隔】 Webページの背景を作ってみよう。
7	【対面もしくは遠隔】 雑誌風レイアウトを作ってみよう。
8	【対面もしくは遠隔】 リンクについて学ぼう。 Javascriptについて学ぼう。
9	【対面もしくは遠隔】 グローバルナビゲーションについて学ぼう。
10	【対面もしくは遠隔】 レスポンシブWebデザインについて学ぼう。(1)
11	【対面もしくは遠隔】 レスポンシブWebデザインについて学ぼう。(2)
12	【対面もしくは遠隔】 レスポンシブWebデザインについて学ぼう。(3)
13	【対面もしくは遠隔】 レスポンシブWebデザインについて学ぼう。(4)
14	【対面もしくは遠隔】 Webページ最終制作
15	【対面もしくは遠隔】 制作したWebページへの講評

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
本授業は対面授業で行います。 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			
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	MS-Excelの基本操作
2	グラフの体裁
3	セル（行，列）やグラフの書式
4	数式の入力
5	Excel関数の利用
6	VBAによるプログラミングその1（ユーザー定義関数の利用）
7	並べ替え
8	統計処理（統計学の基礎知識）
9	VBAによるプログラミングその2
10	統計処理（2変量の統計）
11	レポートの構成
12	データの互換性
13	課題レポート作成（データ処理）
14	課題レポート作成（入力）
15	課題レポートの完成および提出

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	武村 泰宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
授業目的：表計算ソフトウェアの活用および、プログラミングによるデータ処理の習得を目指す。 到達目標：表計算ソフトMS-Excelを活用したデータ解析、Processingを用いたプログラミングによる数式表現図形の描画などができるようになる。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 表計算ソフトMS-Excelを活用したデータ処理および、Processingを用いたプログラミングの学習によって、より複雑な処理にも対応できる能力を身に付ける。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
講義ノートは毎回の授業で配布するが、欠席者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目であるので、いずれの科目からでも履修できる。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
授業における課題	70
平常の受講状況	30

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを印刷して配布する。		
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
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	【対面】 全体のガイダンス（教育用ファイルサーバーの使用方法、課題の提出方法も含む） 情報の検索とデータの収集
2	【対面／遠隔の併用】 データ処理のためのMS-Excelの活用方法
3	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelの数式処理
4	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelの関数(データの並べ替え等)
5	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによるデータ処理(sort)
6	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelのグラフによるデータの視覚化
7	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによる基礎統計処理1（データの関係）
8	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによる基礎統計処理2（データのバラツキ）
9	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによるデータ解析
10	【対面】 プログラムの基本構造 プログラミング環境の解説
11	【対面】 プログラムによる数式表現図形の制作（繰り返し処理）
12	【対面】 プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
13	【対面】 プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
14	【対面】 プログラムによる数式表現図形の制作（アニメーション）
15	【対面】 全体のまとめと補足

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
【遠隔授業】Zoomによる実時間遠隔授業を行います。
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。 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			
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
ソフトウェア開発に従事した経験を活かし、技術的な知識のみならず自身の失敗や成功体験を踏まえて、実践的な問題

解決に役立つ手法を授業に反映させている。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	講義概要の説明など
2	Excelの基本（その1；表入力、四則演算、数式）
3	Excelの基本（その2；絶対参照、関数）
4	Excelの基本（その3；表示形式、表体裁、グラフ）
5	Excelの基本（その4；ソート、フィルター、小計）
6	ピボットテーブル、ピボットグラフ、スライサー
7	シミュレーション(ゴールシーク、シナリオ、データテーブル)
8	Excel腕試し(練習問題)
9	Excel腕試し(答え合わせ)
10	プログラムの基本構造 プログラミング環境の解説
11	プログラムによる数式表現図形の制作（順次処理）
12	プログラムによる数式表現図形の制作（繰り返し処理）
13	プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
14	プログラムによる数式表現図形の制作（アニメーション）
15	全体のまとめと補足及び予備時間

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
本授業は対面授業で行います。 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			
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	MS-Excelの基本操作
2	グラフの体裁
3	セル（行，列）やグラフの書式
4	数式の入力
5	Excel関数の利用
6	VBAによるプログラミングその1（ユーザー定義関数の利用）
7	並べ替え
8	統計処理（統計学の基礎知識）
9	VBAによるプログラミングその2
10	統計処理（2変量の統計）
11	レポートの構成
12	データの互換性
13	課題レポート作成（データ処理）
14	課題レポート作成（入力）
15	課題レポートの完成および提出

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	武村 泰宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
授業目的：表計算ソフトウェアの活用および、プログラミングによるデータ処理の習得を目指す。 到達目標：表計算ソフトMS-Excelを活用したデータ解析、Processingを用いたプログラミングによる数式表現図形の描画などができるようになる。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 表計算ソフトMS-Excelを活用したデータ処理および、Processingを用いたプログラミングの学習によって、より複雑な処理にも対応できる能力を身に付ける。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
講義ノートは毎回の授業で配布するが、欠席者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目であるので、いずれの科目からでも履修できる。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
授業における課題	70
平常の受講状況	30

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを印刷して配布する。		
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
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	【対面】 全体のガイダンス（教育用ファイルサーバーの使用方法、課題の提出方法も含む） 情報の検索とデータの収集
2	【対面／遠隔の併用】 データ処理のためのMS-Excelの活用方法
3	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelの数式処理
4	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelの関数(データの並べ替え等)
5	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによるデータ処理(sort)
6	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelのグラフによるデータの視覚化
7	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによる基礎統計処理1（データの関係）
8	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによる基礎統計処理2（データのバラツキ）
9	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによるデータ解析
10	【対面／遠隔の併用】 プログラムの基本構造 プログラミング環境の解説
11	【対面／遠隔の併用】 プログラムによる数式表現図形の制作（繰り返し処理）
12	【対面／遠隔の併用】 プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
13	【対面／遠隔の併用】 プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
14	【対面／遠隔の併用】 プログラムによる数式表現図形の制作（アニメーション）
15	【対面】 全体のまとめと補足

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
講義ノー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（％）
作品課題	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、講義ノートを配布する。		
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
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	【対面】 全体のガイダンス（教育用ファイルサーバーの使用方法、課題の提出方法も含む） Excelの基本操作（データ入力）
2	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本(1)（四則演算、数式、関数、罫線）
3	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本(2)（表作成、書式設定）
4	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本（3）（表のレイアウト、印刷）
5	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本（4）（書式、条件付き書式）
6	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本（5）（グラフ作成(1)）
7	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本（6）（グラフ作成(2)）
8	【対面もしくは遠隔】 さまざまな関数(1)
9	【対面もしくは遠隔】 さまざまな関数(2)
10	【対面もしくは遠隔】 データベース(1)
11	【対面もしくは遠隔】 データベース(2)
12	【対面もしくは遠隔】 統計処理(1)
13	【対面もしくは遠隔】 統計処理(2)
14	【対面もしくは遠隔】 マクロ処理
15	【対面もしくは遠隔】 課題レポートの完成および提出

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
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。時間が取ればマクロやセキュリティ等、少し進んだ話題にも触れてゆきたい。単純に操作の仕方を覚えるのではなく、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
【対面授業】 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有る。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。最後の授業の小テストの答案も同様です。単位の取得には小テストの答案の提出が必須です。

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
主に最後の授業で実施する小テストの結果に基づいて成績を評価します。単位の取得には小テストの答案の提出が必須

です。小テストの難易度は毎回の授業で出題する練習問題と同程度です。スマートフォン世代の皆さんのために速いキーボードの打ち方を教えます。作業効率の向上には速く正確な打鍵が必須です。

対面授業を実施します。新型コロナウイルス感染症の感染状況等によって授業形態を変更する可能性があります。その場合にはUNIPA経由で連絡しますので、掲示を確認して下さい。

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	グラフ作成。
4	基本的な数式。
5	基本的な数式。
6	日時、時刻。
7	日時、時刻。
8	CHOOSE とその応用。
9	条件を用いた数式処理。
10	問題→数式へと落とし込むための考え方。
11	セルの範囲指定。
12	セルの範囲指定。
13	データ検索。
14	グラフ作成。
15	小テスト。

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
【対面と遠隔の併用】PCルームにおいて、実際にパソコンを操作しながら学習する。
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。 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			
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
ソフトウェア開発に従事した経験を活かし、技術的な知識のみならず自身の失敗や成功体験を踏まえて、実践的な問題

解決に役立つ手法を授業に反映させている。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	講義概要の説明など
2	Excelの基本（その1；表入力、四則演算、数式）
3	Excelの基本（その2；絶対参照、関数）
4	Excelの基本（その3；表示形式、表体裁、グラフ）
5	Excelの基本（その4；ソート、フィルター、小計）
6	ピボットテーブル、ピボットグラフ、スライサー
7	シミュレーション(ゴールシーク、シナリオ、データテーブル)
8	Excel腕試し(練習問題)
9	Excel腕試し(答え合わせ)
10	プログラムの基本構造 プログラミング環境の解説
11	プログラムによる数式表現図形の制作（順次処理）
12	プログラムによる数式表現図形の制作（繰り返し処理）
13	プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
14	プログラムによる数式表現図形の制作（アニメーション）
15	全体のまとめと補足及び予備時間

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
【対面と遠隔の併用】PCルームにおいて、実際にパソコンを操作しながら学習する。
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。 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			
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
ソフトウェア開発に従事した経験を活かし、技術的な知識のみならず自身の失敗や成功体験を踏まえて、実践的な問題

解決に役立つ手法を授業に反映させている。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	講義概要の説明など
2	Excelの基本（その1；表入力、四則演算、数式）
3	Excelの基本（その2；絶対参照、関数）
4	Excelの基本（その3；表示形式、表体裁、グラフ）
5	Excelの基本（その4；ソート、フィルター、小計）
6	ピボットテーブル、ピボットグラフ、スライサー
7	シミュレーション(ゴールシーク、シナリオ、データテーブル)
8	Excel腕試し(練習問題)
9	Excel腕試し(答え合わせ)
10	プログラムの基本構造 プログラミング環境の解説
11	プログラムによる数式表現図形の制作（順次処理）
12	プログラムによる数式表現図形の制作（繰り返し処理）
13	プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
14	プログラムによる数式表現図形の制作（アニメーション）
15	全体のまとめと補足及び予備時間

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	武村 泰宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
授業目的：表計算ソフトウェアの活用および、プログラミングによるデータ処理の習得を目指す。 到達目標：表計算ソフトMS-Excelを活用したデータ解析、Processingを用いたプログラミングによる数式表現図形の描画などができるようになる。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 表計算ソフトMS-Excelを活用したデータ処理および、Processingを用いたプログラミングの学習によって、より複雑な処理にも対応できる能力を身に付ける。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
講義ノートは毎回の授業で配布するが、欠席者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目であるので、いずれの科目からでも履修できる。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
授業における課題	70
平常の受講状況	30

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを印刷して配布する。		
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
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	【対面】 全体のガイダンス（教育用ファイルサーバーの使用方法、課題の提出方法も含む） 情報の検索とデータの収集
2	【対面／遠隔の併用】 データ処理のためのMS-Excelの活用方法
3	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelの数式処理
4	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelの関数(データの並べ替え等)
5	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによるデータ処理(sort)
6	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelのグラフによるデータの視覚化
7	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによる基礎統計処理1（データの関係）
8	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによる基礎統計処理2（データのバラツキ）
9	【対面／遠隔の併用】 MS-Excelによるデータ解析
10	【対面／遠隔の併用】 プログラムの基本構造 プログラミング環境の解説
11	【対面】 プログラムによる数式表現図形の制作（繰り返し処理）
12	【対面】 プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
13	【対面】 プログラムによる数式表現図形の制作（判別処理）
14	【対面】 プログラムによる数式表現図形の制作（アニメーション）
15	【対面】 全体のまとめと補足

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
講義ノー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（％）
作品課題	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、講義ノートを配布する。		
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
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	【対面】 全体のガイダンス（教育用ファイルサーバーの使用方法、課題の提出方法も含む） Excelの基本操作（データ入力）
2	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本(1)（四則演算、数式、関数、罫線）
3	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本(2)（表作成、書式設定）
4	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本（3）（表のレイアウト、印刷）
5	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本（4）（書式、条件付き書式）
6	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本（5）（グラフ作成(1)）
7	【対面もしくは遠隔】 Excelの基本（6）（グラフ作成(2)）
8	【対面もしくは遠隔】 さまざまな関数(1)
9	【対面もしくは遠隔】 さまざまな関数(2)
10	【対面もしくは遠隔】 データベース(1)
11	【対面もしくは遠隔】 データベース(2)
12	【対面もしくは遠隔】 統計処理(1)
13	【対面もしくは遠隔】 統計処理(2)
14	【対面もしくは遠隔】 マクロ処理
15	【対面もしくは遠隔】 課題レポートの完成および提出

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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。時間が取ればマクロやセキュリティ等、少し進んだ話題にも触れてゆきたい。単純に操作の仕方を覚えるのではなく、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
【対面授業】 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有る。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。最後の授業の小テストの答案も同様です。単位の取得には小テストの答案の提出が必須です。

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
主に最後の授業で実施する小テストの結果に基づいて成績を評価します。単位の取得には小テストの答案の提出が必須

です。小テストの難易度は毎回の授業で出題する練習問題と同程度です。スマートフォン世代の皆さんのために速いキーボードの打ち方を教えます。作業効率の向上には速く正確な打鍵が必須です。

対面授業を実施します。新型コロナウイルス感染症の感染状況等によって授業形態を変更する可能性があります。その場合にはUNIPA経由で連絡しますので、掲示を確認して下さい。

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	グラフ作成。
4	基本的な数式。
5	基本的な数式。
6	日時、時刻。
7	日時、時刻。
8	CHOOSE とその応用。
9	条件を用いた数式処理。
10	問題→数式へと落とし込むための考え方。
11	セルの範囲指定。
12	セルの範囲指定。
13	データ検索。
14	グラフ作成。
15	小テスト。

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	稲川 孝司				
クラス名					

授業目的と到達目標
プレゼンテーションは、発表をして終わりという一方の伝達ではなく、聞き手の心を動かす発表が必要で、それを実現する方法を学ぶ。 また、実際に発表を行なってノウハウを確認する。さらに他者の発表を聴き、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
【対面授業】 プレゼンテーションについて、聴衆の分析や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
知識の積み重ねなので、わからないことがあれば復習しておくこと 欠席した場合は授業資料を参照して復習をしておくこと

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
課題、発表、評価レポート、などの課題内容と平常の受講態度	100

教科書			
教科書 1	資料を授業中にWeb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
実技教科なので、休まないこと。
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、パワーポイントのアニメーションテクニックの習得 1。
2	パワーポイントのアニメーションテクニックの習得 2。
3	パワーポイントにBGMを入れる。 パワーポイントを動画にする。
4	スマートアートの活用
5	スライドのデザイン設計
6	画像の型抜きと写真のアート効果
7	自主作品の制作
8	自主作品の制作と校正作業
9	自主作品の制作と校正作業
10	作品の中間発表
11	作品の修正
12	作品の修正・操作上のテクニック
13	作品の最終発表 1
14	作品の最終発表 2
15	自他の発表を評価するレポートの作成と提出。

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
本授業は、対面授業で行います。 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			
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
授業はPC教室において、受講者がPCを操作しながら学習する。教員は受講者の進捗状況を操作卓で確認しながら指導を

進めるが、受講者の理解の状況に応じて操作卓を介して個別に指導を行う。

教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	プレゼンテーションの概要とMS-PowerPointの基本操作
2	画像オブジェクトの利用
3	図表の利用
4	ワードアートとアニメーション
5	スライドの再生（スライドショー）
6	オブジェクトの動作設定，ハイパーリンク
7	効果的なプレゼンテーション
8	スライドのデザイン
9	スライド表示の効果，目的別スライドショー
10	音声／動画オブジェクト
11	MS-PowerPointのその他の命令
12	ネットワークについて
13	ネットワーク構築の実際
14	プレゼンテーションの実際（その1）
15	プレゼンテーションの実際（その2）

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	稲川 孝司				
クラス名					

授業目的と到達目標
プレゼンテーションは、発表をして終わりという一方の伝達ではなく、聞き手の心を動かす発表が必要で、それを実現する方法を学ぶ。 また、実際に発表を行なってノウハウを確認する。さらに他者の発表を聴き、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
【対面授業】 プレゼンテーションについて、聴衆の分析や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
知識の積み重ねなので、わからないことがあれば復習しておくこと 欠席した場合は授業資料を参照して復習をしておくこと

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
課題、発表、評価レポート、などの課題内容と平常の受講態度	100

教科書			
教科書 1	資料を授業中にWeb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
実技教科なので、休まないこと。
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、パワーポイントのアニメーションテクニックの習得 1。
2	パワーポイントのアニメーションテクニックの習得 2。
3	パワーポイントにBGMを入れる。 パワーポイントを動画にする。
4	スマートアートの活用
5	スライドのデザイン設計
6	画像の型抜きと写真のアート効果
7	自主作品の制作
8	自主作品の制作と校正作業
9	自主作品の制作と校正作業
10	作品の中間発表
11	作品の修正
12	作品の修正・操作上のテクニック
13	作品の最終発表 1
14	作品の最終発表 2
15	自他の発表を評価するレポートの作成と提出。

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	武村 泰宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
授業目的：プレゼンテーション技法および、ネットワーク知識の習得を目指す。 到達目標：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
対面と遠隔の併用授業 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の能力を身に付ける。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。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
講義ノートは毎回の授業で配布するが、欠席者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目であるので、いずれの科目からでも履修できる。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
授業における課題	70
平常の受講状況	30

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを印刷して配布する。		
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
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	【対面】 授業全体のガイダンス（教育用ファイルサーバーの使用方法、課題の提出方法も含む） プレゼンテーションと情報処理の概要、問題のモデル化
2	【対面／遠隔の併用】 MS-PowerPointの基本操作
3	【対面／遠隔の併用】 MS-PowerPointの応用機能
4	【対面／遠隔の併用】 MS-PowerPointによるアニメーション
5	【対面／遠隔の併用】 スライド上での情報の視覚化
6	【対面／遠隔の併用】 マルチメディアデータの扱い
7	【対面／遠隔の併用】 プレゼンテーション技法のテンプレート
8	【対面／遠隔の併用】 プレゼンテーション技法に基づいたスライド作成
9	【対面／遠隔の併用】 プレゼンテーションの作成(1)と課題解説
10	【対面／遠隔の併用】 プレゼンテーションの作成(2)
11	【対面】 プレゼンテーションの作成(3)
12	【対面】 ネットワークの利用技術
13	【対面】 ネットワークの管理、運用技術、セキュリティ
14	【対面】 制作コンテンツのプレゼンテーション
15	【対面】 制作スライドの講評 全体のまとめと補足

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
本授業は、対面授業で行います。 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			
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
授業はPC教室において、受講者がPCを操作しながら学習する。教員は受講者の進捗状況进行操作卓で確認しながら指導を

進めるが、受講者の理解の状況に応じて操作卓を介して個別に指導を行う。

教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	プレゼンテーションの概要とMS-PowerPointの基本操作
2	画像オブジェクトの利用
3	図表の利用
4	ワードアートとアニメーション
5	スライドの再生（スライドショー）
6	オブジェクトの動作設定，ハイパーリンク
7	効果的なプレゼンテーション
8	スライドのデザイン
9	スライド表示の効果，目的別スライドショー
1 0	音声／動画オブジェクト
1 1	MS-PowerPointのその他の命令
1 2	ネットワークについて
1 3	ネットワーク構築の実際
1 4	プレゼンテーションの実際（その1）
1 5	プレゼンテーションの実際（その2）

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	武村 泰宏				
クラス名					

授業目的と到達目標
授業目的：プレゼンテーション技法および、ネットワーク知識の習得を目指す。 到達目標：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
対面と遠隔の併用授業 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の能力を身に付ける。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。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
講義ノートは毎回の授業で配布するが、欠席者は情報処理研究室で受理して熟読しておくこと。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目であるので、いずれの科目からでも履修できる。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
授業における課題	70
平常の受講状況	30

教科書			
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義ノートを印刷して配布する。		
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
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	【対面】 授業全体のガイダンス（教育用ファイルサーバーの使用方法、課題の提出方法も含む） プレゼンテーションと情報処理の概要、問題のモデル化
2	【対面／遠隔の併用】 MS-PowerPointの基本操作
3	【対面／遠隔の併用】 MS-PowerPointの応用機能
4	【対面／遠隔の併用】 MS-PowerPointによるアニメーション
5	【対面／遠隔の併用】 スライド上での情報の視覚化
6	【対面／遠隔の併用】 マルチメディアデータの扱い
7	【対面／遠隔の併用】 プレゼンテーション技法のテンプレート
8	【対面／遠隔の併用】 プレゼンテーション技法に基づいたスライド作成
9	【対面／遠隔の併用】 プレゼンテーションの作成(1)と課題解説
10	【対面／遠隔の併用】 プレゼンテーションの作成(2)
11	【対面】 プレゼンテーションの作成(3)
12	【対面】 ネットワークの利用技術
13	【対面】 ネットワークの管理、運用技術、セキュリティ
14	【対面】 制作コンテンツのプレゼンテーション
15	【対面】 制作スライドの講評 全体のまとめと補足

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
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
【対面授業】 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
授業では実際にプレゼンをしますので、事前に発表練習をしておいて下さい。自分が発表するだけでなく、聴衆としての質疑応答も非常に重要です。質疑応答が盛り上ると発表者が「良い質問をもらえるように工夫しよう」という方向に意識が向いて全員の発表の質が向上します。「何を質問すれば良いのか分からない」という人のために発表の聞き方や質問を考えるコツを伝授します。 時間に余裕があれば「発表をやり直したい」人のために二度目のチャンスを与えます。(成績評価には反映されません) 対面授業を実施します。新型コロナウイルス感染症の感染状況等によって授業形態を変更する可能性があります。その場合にはUNIPA経由で連絡しますので、掲示を確認して下さい。

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
成績は最後の(三回目の)発表と発表を評価するレポートの内容に基づいて評価します。単位の取得には発表の実践とレポート提出が必須です。発表には資料(パワーポイントのスライド)の表示を伴う講演とそれに続く質疑応答も含まれます。芸大生の皆さんは一人一人が面白い発表ネタを持っています。上手く発表まで持ってゆくやり方をこの授業で論理的に説明します。
教員実務経験
担当教員は国際会議の場で英語で研究発表をしています。

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。単位を取得したい人は参加して下さい。
11	最後の(三度目の)発表。単位を取得したい人は参加して下さい。
12	最後の(三度目の)発表。単位を取得したい人は参加して下さい。
13	最後の(三度目の)発表。単位を取得したい人は参加して下さい。
14	最後の(三度目の)発表。単位を取得したい人は参加して下さい。
15	自他の発表を評価し、レポートとして提出。単位を取得したい人は提出して下さい。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	情報論	年次	1	単位数	4
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	西 正明				
クラス名					

授業目的と到達目標
・高度情報化社会の概要を理解すること。 ・情報処理を行うためのコンピュータのハードウェアの構成と仕組み、及びソフトウェアの役割を理解する。 ・プログラムの基本構造とプログラミング作成手順の基礎を理解する。
授業概要
オンライン授業
コンピュータの歴史、コンピュータの構成と動作の仕組み、情報の表現、及び情報通信ネットワークと情報セキュリティなどについて解説します。
受講上の注意
配布資料の予習と復習を行う。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
授業での取り組み状況	20
課題提出	30
小試験	50

教科書情報			
教科書 1	特に指定しない		
出版社名		著者名	
教科書 2			
出版社名		著者名	
教科書 3			
出版社名		著者名	

参考書情報			
参考書名 1	コンピュータ概論		
出版社名	培風館	著者名	足達義則
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
西正明：教育工学（情報教育）に関する研究

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	情報化社会とコンピュータ
2	コンピュータの歴史
3	コンピュータの分類と性能評価
4	コンピュータのハードウェア（入力・出力機能）の概要
5	コンピュータのハードウェア（演算）の概要
6	コンピュータのハードウェア（記憶・制御機能）の概要
7	コンピュータのソフトウェアの概要
8	プログラムの基本構造（順次処理，繰り返し処理，条件分岐処理）
9	机上プログラミング（流れ図演習）
10	これまでのまとめ・小試験
11	モデルコンピュータの概要
12	モデルコンピュータの動作
13	モデルコンパイラの概要
14	モデルコンパイラの動作
15	情報の表現（文字）
16	情報の表現（数値）
17	情報の表現(負数)
18	四則演算
19	情報の表現(浮動小数点)
20	これまでのまとめ・小試験
21	チューリングマシンの概要
22	チューリングマシンの動作
23	ユニバーサルデザイン
24	情報通信ネットワーク
25	誤り検出訂正符号の概要
26	誤り検出訂正符号の具体例
27	暗号
28	情報セキュリティと情報モラル
29	社会の情報システム
30	全体のまとめ・小試験

科目名	情報論	年次	1	単位数	4
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	西 正明				
クラス名					

授業目的と到達目標
・高度情報化社会の概要を理解すること。 ・情報処理を行うためのコンピュータのハードウェアの構成と仕組み、及びソフトウェアの役割を理解する。 ・プログラムの基本構造とプログラミング作成手順の基礎を理解する。
授業概要
オンライン授業
コンピュータの歴史、コンピュータの構成と動作の仕組み、情報の表現、及び情報通信ネットワークと情報セキュリティなどについて解説します。
受講上の注意
配布資料の予習と復習を行う。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
授業での取り組み状況	20
課題提出	30
小試験	50

教科書情報			
教科書 1	特に指定しない		
出版社名		著者名	
教科書 2			
出版社名		著者名	
教科書 3			
出版社名		著者名	

参考書情報			
参考書名 1	コンピュータ概論		
出版社名	培風館	著者名	足達義則
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
西正明：教育工学（情報教育）に関する研究

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	情報化社会とコンピュータ
2	コンピュータの歴史
3	コンピュータの分類と性能評価
4	コンピュータのハードウェア（入力・出力機能）の概要
5	コンピュータのハードウェア（演算）の概要
6	コンピュータのハードウェア（記憶・制御機能）の概要
7	コンピュータのソフトウェアの概要
8	プログラムの基本構造（順次処理，繰り返し処理，条件分岐処理）
9	机上プログラミング（流れ図演習）
10	これまでのまとめ・小試験
11	モデルコンピュータの概要
12	モデルコンピュータの動作
13	モデルコンパイラの概要
14	モデルコンパイラの動作
15	情報の表現（文字）
16	情報の表現（数値）
17	情報の表現(負数)
18	四則演算
19	情報の表現(浮動小数点)
20	これまでのまとめ・小試験
21	チューリングマシンの概要
22	チューリングマシンの動作
23	ユニバーサルデザイン
24	情報通信ネットワーク
25	誤り検出訂正符号の概要
26	誤り検出訂正符号の具体例
27	暗号
28	情報セキュリティと情報モラル
29	社会の情報システム
30	全体のまとめ・小試験

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	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	山野 拓哉				
クラス名	PD				

授業目的と到達目標
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
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】 授業概要の説明、製図道具に慣れる、寸法の測り方 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-1
2	【対面】 第三角法（平行透視図法）による三面図の作図 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-2
3	【対面】 線の種類の使い分け 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-3
4	【対面】 寸法記入法と寸法線作図 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-4
5	【対面】 立体形状の三面図への変換 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-5
6	【対面】 等角投影図法（アイソメトリック）の理解と作図 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-5
7	【対面】 等角投影図法（アイソメトリック）を三面図に変換 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-7
8	【対面】 断面図による効率的な形状表現 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-8
9	【対面】 組立図と部品図について 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-9
10	【対面】 身近なプロダクト製品の形状を三面図として製図（形状測定、作図） 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-10
11	【対面】 身近な家庭用品の形状を三面図製図 作図1 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-11
12	【対面】 身近な家庭用品の形状を三面図製図 作図2 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-12
13	【対面】 三面図を元に部品図へ展開、作図 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-13
14	【対面】 三面図を元に拡大図、作図 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-14
15	【対面】 プレゼンテーション・合評 三面図/アイソメトリック（等角投影法）演習-15

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	2021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
対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたとき（遠隔授業）に変更する。 その場合は授業計画の内容に変更がある。 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（アクソノメトリック）
6	JISに基づく製図法（グランド押工）
7	空間を表現する（平面図）1 空間を表現する（天井伏図）2
8	空間を表現する（展開図）3 パースペクティブの基本
9	平行透視図（一点透視図）
10	有角透視図（二点透視図）
11	プレゼンテーション1 C A D 1
12	プレゼンテーション1 C A D 2
13	プレゼンテーション2 C A D と Illustrator
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2 合評

科目名	製図	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2021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
対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたとき（遠隔授業）に変更する。 その場合は授業計画の内容に変更がある。 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（アクソノメトリック）
6	JISに基づく製図法（グランド押工）
7	空間を表現する（平面図）1 空間を表現する（天井伏図）2
8	空間を表現する（展開図）3 パースペクティブの基本
9	平行透視図（一点透視図）
10	有角透視図（二点透視図）
11	プレゼンテーション1 C A D 1
12	プレゼンテーション1 C A D 2
13	プレゼンテーション2 C A D と Illustrator
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2 合評

科目名	製図	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2021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
対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたとき（遠隔授業）に変更する。 その場合は授業計画の内容に変更がある。 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（アクソノメトリック）
6	JISに基づく製図法（グランド押工）
7	空間を表現する（平面図）1 空間を表現する（天井伏図）2
8	空間を表現する（展開図）3 パースペクティブの基本
9	平行透視図（一点透視図）
10	有角透視図（二点透視図）
11	プレゼンテーション1 C A D 1
12	プレゼンテーション1 C A D 2
13	プレゼンテーション2 C A D と Illustrator
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2 合評

科目名	製図	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2021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
対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたとき（遠隔授業）に変更する。 その場合は授業計画の内容に変更がある。 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（アクソノメトリック）
6	JISに基づく製図法（グランド押工）
7	空間を表現する（平面図）1 空間を表現する（天井伏図）2
8	空間を表現する（展開図）3 パースペクティブの基本
9	平行透視図（一点透視図）
10	有角透視図（二点透視図）
11	プレゼンテーション1 C A D 1
12	プレゼンテーション1 C A D 2
13	プレゼンテーション2 C A D と Illustrator
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2 合評

科目名	製図	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2021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
対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたとき（遠隔授業）に変更する。 その場合は授業計画の内容に変更がある。 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（アクソノメトリック）
6	JISに基づく製図法（グランド押工）
7	空間を表現する（平面図）1 空間を表現する（天井伏図）2
8	空間を表現する（展開図）3 パースペクティブの基本
9	平行透視図（一点透視図）
10	有角透視図（二点透視図）
11	プレゼンテーション1 C A D 1
12	プレゼンテーション1 C A D 2
13	プレゼンテーション2 C A D と Illustrator
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2 合評

科目名	製図	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2021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
対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたとき（遠隔授業）に変更する。 その場合は授業計画の内容に変更がある。 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（アクソノメトリック）
6	JISに基づく製図法（グランド押工）
7	空間を表現する（平面図）1 空間を表現する（天井伏図）2
8	空間を表現する（展開図）3 パースペクティブの基本
9	平行透視図（一点透視図）
10	有角透視図（二点透視図）
11	プレゼンテーション1 C A D 1
12	プレゼンテーション1 C A D 2
13	プレゼンテーション2 C A D と Illustrator
14	プレゼンテーション2
15	プレゼンテーション2 合評

科目名	設計製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	石田 信行、柴田 健児				
クラス名					

授業目的と到達目標
* 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
対面授業 ただし社会状況により遠隔授業可能性あり * 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

（石田信行）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	[対面] ＊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	[遠隔] ＊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	[遠隔] ＊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	[遠隔] ＊木造住宅柱壁（2）〔課題3〕柱壁の配置
5	[遠隔] ＊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	[遠隔] ＊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	[遠隔] ＊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	[遠隔] ＊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	[対面] ＊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	[対面] ＊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	[対面] ＊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	[対面] ＊RC造詳細図（2）〔課題6〕〔課題5〕の食堂詳細設計
13	[対面] ＊RC造詳細図（3）〔課題6〕〔課題5〕の食堂詳細設計
14	[対面] ＊RC造詳細図（4）〔課題6〕〔課題5〕の食堂詳細設計
15	[対面] ＊RC造詳細図（5）〔課題6〕〔課題5〕の食堂詳細設計

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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さを再認識し、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・バッチ・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
9	【対面】 シルバーリング・制作、仕上げ
10	【対面】 シルバーリング・仕上げ
11	【対面】 バッチ・名刺入れ 課題説明・アイデアチェック・デモンストレーション
12	【対面】 バッチ・名刺入れ・制作
13	【対面】 バッチ、名刺入れ・制作
14	【対面】 バッチ、名刺入れ・制作
15	【対面】 レポート提出・合評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
対面授業 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			
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
三木 陽子 陶芸作家／造形作家として幅広く活動を行う。 他大学では美術創作・教科教育法図工の授業を担当。 中学校美術講師・高等学校美術工芸講師・文化施設陶芸講師の実務経験を持つ。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	導入 土練り（荒もみ・菊練り）の練習と手びねり技法による器の制作開始
2	手びねり技法による器の制作
3	手びねり技法による器の成形の仕上げ タタラ技法による組皿の制作開始
4	タタラ技法による組皿の成形の仕上げ 鑄込み技法を用いた磁器の説明と原型制作開始
5	磁器の原型完成 石膏取りの説明と準備
6	磁器の石膏型の制作 手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の焼成（素焼き）
7	手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の絵付け
8	手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の施釉と焼成（本焼き）
9	磁器の鑄込み開始
10	磁器の鑄込み
11	磁器の鑄込み
12	磁器の鑄込み作品の成形の仕上げと焼成（素焼き）
13	磁器の施釉と焼成（本焼き）
14	作品完成
15	作品評価

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
対面と遠隔の併用授業 「密」状態を避けるためにAグループ、Bグループの半数に分けて対面と遠隔を交互に授業を進める。（第2回～第13回） 対面授業ではホットワーク、バーナーワーク、キルンワークで課題制作をこなし、コールドワークとしての仕上げで作品を完結させる。 遠隔授業では、遠隔課題に取り組んでもらう。
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。 - 対面授業を欠席すると課題提出にさし障るので、出席すること。 - 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	ブレーン出版	著者名	由水常雄
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL

特記事項
教員実務経験
前技術指導員

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス
2	Aグループ：バーナーワーク とんぼ玉 ノットワーク ペーパーウェイト Bグループ：遠隔授業
3	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：バーナーワーク とんぼ玉 ノットワーク ペーパーウェイト
4	Aグループ：バーナーワーク とんぼ玉 ノットワーク 一輪挿し Bグループ：遠隔授業
5	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：バーナーワーク とんぼ玉 ノットワーク 一輪挿し
6	Aグループ：バーナーワーク 勾玉 帯留め/ノットワーク タンブラー Bグループ：遠隔授業
7	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：バーナーワーク 勾玉 帯留め/ノットワーク タンブラー
8	Aグループ：キルンワーク 『顔の皿』 粘土原型制作/コールドワーク カットグラス Bグループ：遠隔授業
9	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：キルンワーク 『顔の皿』 粘土原型制作/コールドワーク カットグラス
10	Aグループ：キルンワーク 『顔の皿』 石膏型制作 スランピング焼成 /コールドワーク カットグラス または ホットワーク 茶碗 のいずれ かを選択 Bグループ：遠隔授業
11	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：キルンワーク 『顔の皿』 石膏型制作 スランピング焼成 /コールドワーク カットグラス または ホットワーク 茶碗 のいずれ かを選択
12	Aグループ：自由制作 Bグループ：遠隔授業
13	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：自由制作
14	自由制作と遠隔授業の自由選択
15	最終加工仕上げ/講評会

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	舘 正明				
クラス名	【染織】				

授業目的と到達目標
繊維、染料の素材感を把握し、また異なる染色技法の特徴を学ぶ。 この実習を通して体感した染色表現が持つ独自の素材感によって、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
【対面授業】 ・絞り（藍染め） 「曲線を描く」 「直線を描く」 ・ろう染め（建染染料） 「筆で描くろう表現」 ・型染め 「リピートするかたち 1」 ・捺染 「リピートするかたち 2」 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
仕事の性質上、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			
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制作
2	「曲線を描く」 絞り（藍染め）
3	「直線を描く」 絞り（藍染め） 合評
4	「筆で描くろう表現」 ろう染め（建染染料） 筆・チャンチン・エッチングなどを使用した表現の実験
5	「筆で描くろう表現」 ろう染め（建染染料） プランニング拡大・ろう防染
6	「筆で描くろう表現」 ろう染め（建染染料） ろう防染・染色
7	「筆で描くろう表現」 ろう染め（建染染料） ろう防染・染色
8	「筆で描くろう表現」 ろう染め（建染染料） 脱ろうソーピング・ろう防染
9	「筆で描くろう表現」 ろう染め（建染染料） 染色・脱ろうソーピング
10	「筆で描くろう表現」 ろう染め（建染染料） 染色・脱ろうソーピング合評
11	「リピートするかたち1」型染め（藍染め） 型紙を彫る・糊置き・染色
12	「リピートするかたち1」型染め（藍染め） 糊置き・染色・糊落とし・ソーピング
13	「リピートするかたち2」捺染（反応性染料） プランニング・捺染
14	「リピートするかたち2」捺染（反応性染料） 捺染
15	「リピートするかたち2」捺染（反応性染料） 捺染・フィキサー処理・合評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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、木の種類、仕上げで表情
授業概要
【対面授業】 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索する。 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 ...）	70
製図、その他：√-, √, √+	20
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1000円		
出版社名		著者名	
教科書 2	時計のムヴメント／針 ... 費用：だいたい2000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
3	a. 木のジョイント b. 突き板の練習 c. 素材の話
4	a. 木のジョイント b. 突き板の練習
5	a. 木のジョイント b. 時計の説明
6	a. 木のジョイント b. 時計の説明 c. 木の話
7	a. 木のジョイント b. 時計デザインのスケッチ
8	時計デザイン
9	時計デザイン
10	時計デザイン
11	時計のテンプレート
12	時計
13	時計 & 仕上げ
14	時計 & 仕上げ
15	時計の締め切り/批評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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・バッチ・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
9	【対面】 シルバーリング・制作、仕上げ
10	【対面】 シルバーリング・仕上げ
11	【対面】 バッチ・名刺入れ 課題説明・アイデアチェック・デモンストレーション
12	【対面】 バッチ・名刺入れ・制作
13	【対面】 バッチ、名刺入れ・制作
14	【対面】 バッチ、名刺入れ・制作
15	【対面】 レポート提出・合評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
対面授業 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			
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
三木 陽子 陶芸作家／造形作家 として幅広く活動を行う。 他大学では美術創作・教科教育法図工の授業を担当。 中学校美術講師・高等学校美術工芸講師・文化施設陶芸講師の実務経験を持つ。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	導入 土練り（荒もみ・菊練り）の練習と手びねり技法による器の制作開始
2	手びねり技法による器の制作
3	手びねり技法による器の成形の仕上げ タタラ技法による組皿の制作開始
4	タタラ技法による組皿の成形の仕上げ 鑄込み技法を用いた磁器の説明と原型制作開始
5	磁器の原型完成 石膏取りの説明と準備
6	磁器の石膏型の制作 手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の焼成（素焼き）
7	手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の絵付け
8	手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の施釉と焼成（本焼き）
9	磁器の鑄込み開始
10	磁器の鑄込み
11	磁器の鑄込み
12	磁器の鑄込み作品の成形の仕上げと焼成（素焼き）
13	磁器の施釉と焼成（本焼き）
14	作品完成
15	作品評価

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	穂吉 学				
クラス名	【ガラス】				

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
対面と遠隔の併用授業 「密」状態を避けるためにAグループ、Bグループの半数に分けて対面と遠隔を交互に授業を進める。（第2回～第13回） 対面授業ではホットワーク、バーナーワーク、キルンワークで課題制作をこなし、コールドワークとしての仕上げで作品を完結させる。 遠隔授業では、遠隔課題に取り組んでもらう。
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。 - 対面授業を欠席すると課題提出にさし障るので、出席すること。 - 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	ブレーン出版	著者名	由水常雄
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL

特記事項
教員実務経験
前技術指導員

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス
2	Aグループ：バーナーワーク とんぼ玉 ノットワーク ペーパーウェイト Bグループ：遠隔授業
3	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：バーナーワーク とんぼ玉 ノットワーク ペーパーウェイト
4	Aグループ：バーナーワーク とんぼ玉 ノットワーク 一輪挿し Bグループ：遠隔授業
5	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：バーナーワーク とんぼ玉 ノットワーク 一輪挿し
6	Aグループ：バーナーワーク 勾玉 帯留め/ノットワーク タンブラー Bグループ：遠隔授業
7	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：バーナーワーク 勾玉 帯留め/ノットワーク タンブラー
8	Aグループ：キルンワーク 『顔の皿』 粘土原型制作/コールドワーク カットグラス Bグループ：遠隔授業
9	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：キルンワーク 『顔の皿』 粘土原型制作/コールドワーク カットグラス
10	Aグループ：キルンワーク 『顔の皿』 石膏型制作 スランピング焼成 /コールドワーク カットグラス または ホットワーク 茶碗 のいずれ かを選択 Bグループ：遠隔授業
11	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：キルンワーク 『顔の皿』 石膏型制作 スランピング焼成 /コールドワーク カットグラス または ホットワーク 茶碗 のいずれ かを選択
12	Aグループ：自由制作 Bグループ：遠隔授業
13	Aグループ：遠隔授業 Bグループ：自由制作
14	自由制作と遠隔授業の自由選択
15	最終加工仕上げ/講評会

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	竹垣 恵子				
クラス名	【染織】				

授業目的と到達目標	
繊維・染料の素材感を把握し、また異なる染色技法の特徴を学ぶ。この実習を通して体感した染色表現がもつ、独自の素材感を、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	
対面授業 ・絞り（藍染） 「曲線を描く」 「直線を描く」 ・ロウ染（建染染料） 「筆で描くロウ表現」 ・型染 「リピートするかたち 1」 ・捺染 「リピートするかたち 2」	
準備学修(予習・復習)・受講上の注意	
仕事の性質上、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			
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

受講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）

染色による作品制作で活動する作家が担当する。

教員実務経験

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 5 段落ちテストピース制作
2	「曲線を描く」 絞り（藍染）
3	「直線を描く」 絞り（藍染） 合評
4	「筆で描く口ウ表現」 口ウ染（建染染料） 筆・チャンチン・エッチングなどを使用した表現の実験
5	「筆で描く口ウ表現」 口ウ染（建染染料） プランニング拡大・口ウ防染
6	「筆で描く口ウ表現」 口ウ染（建染染料） 口ウ防染・染色
7	「筆で描く口ウ表現」 口ウ染（建染染料） 口ウ防染・染色
8	「筆で描く口ウ表現」 口ウ染（建染染料） 口ウ落とし・口ウ防染
9	「筆で描く口ウ表現」 口ウ染（建染染料） 染色・ソーピング（口ウ落とし）
10	「筆で描く口ウ表現」 口ウ染（建染染料） 染色・ソーピング（口ウ落とし） 予備日・合評
11	「リピートするかたち1」 型染（藍染） 型紙を彫る・糊置き・染色
12	「リピートするかたち1」 型染（藍染） 糊置き・染色・糊落とし・ソーピング
13	「リピートするかたち2」 捺染（反応性染料） プランニング・捺染
14	「リピートするかたち2」 捺染（反応性染料） 捺染・フィキサー処理
15	「リピートするかたち2」 捺染（反応性染料） 捺染・フィキサー処理 予備日・合評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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、木の種類、仕上げで表情
授業概要
【対面授業】 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索する。 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 ...）	70
製図、その他：√-、√、√+	20
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1000円		
出版社名		著者名	
教科書 2	時計のムヴメント／針 ... 費用：だいたい2000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
3	a. 木のジョイント b. 突き板の練習 c. 素材の話
4	a. 木のジョイント b. 突き板の練習
5	a. 木のジョイント b. 時計の説明
6	a. 木のジョイント b. 時計の説明 c. 木の話
7	a. 木のジョイント b. 時計デザインのスケッチ
8	時計デザイン
9	時計デザイン
10	時計デザイン
11	時計のテンプレート
12	時計
13	時計 & 仕上げ
14	時計 & 仕上げ
15	時計の締め切り/批評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	竹内 公規				
クラス名	PD				

授業目的と到達目標
プロダクトのデザインでは、初期のデザインアイデア展開の試行錯誤の段階にはおいては、自分の考えるデザインイメージをアイデアの目的に応じてプレゼンテーションには使わないようなラフなモデルを複数製作して実体化することで、イメージだけではなく実感を伴ったアイデアの展開とデザイン検討を可能にする(外観のプロトタイピング)。 実際のプロダクトデザインワークにおいては、外観デザインの可否判断を行うためのプレゼンテーションの大半の場面で『(表面仕上げのデザインイメージを含めた) 実体のデザインイメージモデル』を使用する。デザインアイデア(デザインイメージ)を立体(実体)に置き換え『視覚化』することによって、外観デザインを承認する人などそれを見る人たちへ、デザインしたモノの外観イメージを正しく伝達することがその製作目的であり、かつ重要なプレゼンテーションツールとなる。 この演習では実体モデルの製作のために使用する素材に合わせた課題を課す。 アイデアスケッチ(二次元の外観デザインイメージ)にてデザインイメージの展開を行い、それを基に指定したモデル素材を使用して自分のイメージ通りの実体形状(立体の外観デザインイメージ)を製作し、自分の考案通りの外観形状アイデアとして再現していく。 また、実体モデルは自分のアイデア(考えた形)を正しく伝えるための実体のコミュニケーションツールだ。 常にデザインイメージとしてふさわしい『美しいかたちと仕上がり』のデザインモデル作製することを目標として、そのために必要な製作ツールや仕上げ方法などの多様な手法(テクニック)と技能(スキル)を習得、体得する。
授業概要
対面授業で行う。 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、課題に対して各自が考案したデザインを如何に再現(実体化＝視覚化)するか、そのための製作方法や仕上げ方のテクニックなどをトータルに学び体得する。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
特に次週が新しい課題の場合、事前に課題を提示するので、指定数以上のアイデアを必ず演習当日までに考案し、製作に時間のかかるモデル作製作業に集中できるようにしておくこと(可能な限りモデルの製作に時間をかけること)。 各週に行なった製作上のポイントを反復練習し自分のテクニックとして吸収する。 エスキースモデルと完成モデルの製作途中のスナップを撮っておくとよい。 特に使い方などの検討時は使用を想定したスナップを残しておくこと。 完成モデルの撮影は後にポートフォリオ(就活必須アイテム)にも使用できるよう、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
ポートフォリオ (就活必須アイテム) に掲載できるレベルを常に意識しながら、アイデアスケッチのスキニング画像 (スマホではなく スキャナーで画像化)、デザイン製作途中のスナップ、ラフモデルや完成モデル画像 (特に完成モデルはライティングなどに気を配ってスタジオで撮る)、プレゼンシートなど、全ての記録をその都度データ化し、丁寧に整理・分類して誰が見ても分かりやすく残す癖をつけておくこと。後々効率良くデータが活用できる。
教員実務経験
某社マリン系プロダクト関連デザイン提案のためのイメージスケッチ展開、クレイモデリングやフォーム材などによる外観デザインなど。
某社ロードバイク用コンポーネントデザイン提案のためのイメージスケッチ展開、クレイモデリングやケミカルウッドなどのフォーム材による1/1スケールでの外観デザインなど。
主に、医療、分析、計測機器など、専門機器関連デザインのプランニング、スケッチワークによるアイデア展開、デザインプロトタイピングのための各種モデル素材を用いた実体モデリングワーク、3Dモデリングによる外観デザインと3DCG作成など。
パッケージデザイン (ボトル系容器スタイリング) のための3Dモデリングによる外観デザインと3DCG作成、フォーム材や3Dプリンティングによる実体検証など、外観デザイン提案と外観承認用モデルの製作など。

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製作 — 「アシンメトリーなボトルのデザイン」 1 宿題のアイデアスケッチ20案以上の中からできるだけきれいなエスキースモデルを3案以上製作する 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製作 — 「アシンメトリーなボトルのデザイン」 2 エスキースモデル3案以上をできるだけきれいに完成させる 最終モデル1案を絞り込みモデル製作 ※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製作 — 「アシンメトリーなボトルのデザイン」 3 最終モデル1案を美しく完成させ、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、枚数2枚以上で作成する

	※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+塗装によるモデル製作 ― 「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+塗装によるモデル製作 ― 「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製作し、できるだけ美しく仕上げる
6	●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル製作 ― 「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+塗装によるモデル製作 ― 「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+塗装によるモデル製作 ― 「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+塗装によるモデル製作 ― 「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2枚以上でタイトルと副題、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製作と樹脂板成形 ●ケミカルウッドによるモデル型製作と樹脂板成形 ― 「 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製作と樹脂板成形 ― 「 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製作と樹脂板成形 ― 「 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製作する
13	●ケミカルウッドによるモデル型製作と樹脂板成形 ― 「 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 最終モデル1案を完成させ、モデルの撮影、プレゼンシート (コンセプトパネル) をA3サイズ横位置2枚以上で作成する ※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
1 4	●3DCAD演習 Rhinoceros で作成したデータの3Dプリンター出力品の表面仕上げ レクチャー 月曜日の3DCAD演習 において製作した 3Dプリンター出力モデルの表面仕上げ (下地処理方法と下地塗装まで) の仕上げ加工のレクチャーを行う ※3Dプリンター出力品、サンドペーパー、保護メガネ (必須)、作業着などを持参すること 塗装室備品のラッカーサーフェーサーとスプレーガンを使用する 塗装時保護メガネとマスクは必ず着用すること
1 5	■全作品のプレゼンテーションと講評 ●講評 全ての課題の完成モデル、エスキースモデル、印刷したプレゼン (コンセプト) シートA3横を準備し、プレゼンテーションを行う ※ データ提出は親フォルダ名を学籍番号と名前とし、3つの課題の子フォルダーを作成、各々に、プレゼンシートPDF、スケッチ画像入りフォルダ+モデル画像入りフォルダを作成、格納して所定の Dropbox へ提出すること

科目名	デザインスタートアップ 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	才村 昌子、山地 啓之				
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
対面と遠隔の併用授業 1-1 〈表現と伝達デザイン〉才村：遠隔授業 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〉山地：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）		
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〉 山地：グラフィックデザイナー／WEB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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	対面授業 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	対面授業 デジタルとデザイン 画像編集1（Photoshop）
10	対面授業 デジタルとデザイン 画像編集2（Photoshop）
11	対面授業 デジタルとデザイン ドロー描画1（Illustrator）
12	対面授業 デジタルとデザイン ドロー描画2（Illustrator）
13	対面授業 デジタルとデザイン（Photoshop, Illustrator）
14	対面授業 デジタルとデザイン WEBデザイン（Dreamweaver）
15	対面授業 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	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	才村 昌子、山地 啓之				
クラス名	【F】				

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
対面と遠隔の併用授業 1-1 〈デジタルとデザイン〉山地：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：遠隔授業 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
〈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）		
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〉 山地：グラフィックデザイナー／WEB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	対面授業 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	対面授業 デジタルとデザイン 画像編集1（Photoshop）
3	対面授業 デジタルとデザイン 画像編集2（Photoshop）
4	対面授業 デジタルとデザイン ドロー描画1（Illustrator）
5	対面授業 デジタルとデザイン ドロー描画2（Illustrator）
6	対面授業 デジタルとデザイン （Photoshop, Illustrator）
7	対面授業 デジタルとデザイン WEBデザイン（Dreamweaver）
8	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	対面授業 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	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	山角 悦三、小林 文				
クラス名	【A】				

授業目的と到達目標
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
[対面と遠隔の併用授業] ※新型コロナウイルスの感染状況によって、対面授業と遠隔授業は変更する場合があります。変更がある場合はUNIPAにて告知します。 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。 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	[遠隔] 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 一本の線 発想
2	[遠隔] 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 一本の線 試作
3	[遠隔] 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 一本の線 仕上
4	[遠隔] 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 一本の線 発表 コトバによるコミュニケーション 課題B オノマトペを利用した視覚表現 文字発想
5	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字試作
6	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字仕上
7	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字発表
8	[対面] 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	[対面] デジタルとデザイン 画像編集1（PS）
10	[対面] デジタルとデザイン 画像編集2（PS）
11	[対面] デジタルとデザイン ドロー描画1（AI）
12	[対面]

	デジタルとデザイン ドロー描画2 (AI)
1 3	[対面] デジタルとデザイン WEBレイアウト (FW)
1 4	[対面] デジタルとデザイン WEBコーディング (DW)
1 5	[遠隔] 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	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	山角 悦三、小林 文				
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
[対面と遠隔の併用授業] ※新型コロナウイルスの感染状況によって、対面授業と遠隔授業は変更する場合があります。変更がある場合はUNIPAにて告知します。 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。 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	[対面] 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	[対面] デジタルとデザイン 画像編集1（PS）
3	[対面] デジタルとデザイン 画像編集2（PS）
4	[対面] デジタルとデザイン ドロー描画1（AI）
5	[対面] デジタルとデザイン ドロー描画2（AI）
6	[対面] デジタルとデザイン WEBレイアウト（FW）
7	[対面] デジタルとデザイン WEBコーディング（DW）
8	[遠隔] 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 一本の線 発想
9	[遠隔] 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 一本の線 試作
10	[遠隔] 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 一本の線 仕上
11	[遠隔] 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 一本の線 発表 コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字発想
12	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字試作
13	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション

	オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字仕上
1 4	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字発表
1 5	[遠隔] 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	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	杉崎 真之助、木下 芳博				
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。 ※対面・遠隔授業は状況に応じて授業等で更新・告知します。
1-2〈デジタルとデザイン〉木下 対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたときは、 （遠隔授業）に変更する。 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
〈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」を整理しておくことが望ましい。

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）		
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
〈表現と伝達デザイン〉 杉崎 真之助デザイン 杉崎真之助プロフィール 杉崎先生にきいてみよう
特記事項
〈表現と伝達デザイン〉 杉崎 ☐ 表現内容にあわせて用具を準備。筆記用具・製図用具・彩色用具など使いなれたもの ☐ 授業の前半にディスカッション・発表・指導。制作時間は各自で設定、ステップごとに課題を発表 〈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サイズクリアーフォルダ（20 P）、USBメモリ（16GB以上）持参
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／コトバによるデザイン 概要（遠隔）
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（遠隔）
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（遠隔）
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（遠隔）
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（遠隔）
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（遠隔）
7	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 発表（遠隔）
8	【対面】 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	【対面】 デジタルとデザイン 画像編集1（PS）
10	【対面】 デジタルとデザイン 画像編集2（PS）
11	【対面】 デジタルとデザイン ドロー描画1（AI）
12	【対面】 デジタルとデザイン ドロー描画2（AI）
13	【対面】 デジタルとデザイン WEBレイアウト（PS・AI）
14	【対面】 デジタルとデザイン WEBコーディング（DW）
15	合同授業 講評とディスカッション（対面／予定）

科目名	デザインスタートアップ 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	杉崎 真之助、木下 芳博				
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 対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたときは（遠隔授業）に変更する。 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。 ※対面・遠隔授業は状況に応じて授業等で更新・告知します。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
〈デジタルとデザイン〉 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。

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）		
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
〈表現と伝達デザイン〉 杉崎 真之助デザイン 杉崎真之助プロフィール 杉崎先生にきいてみよう
特記事項
〈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サイズクリアーフォルダ（20 P）、USBメモリ（16GB以上）持参 〈表現と伝達デザイン〉 杉崎 ☐ 表現内容にあわせて用具を準備。筆記用具・製図用具・彩色用具など使いなれたもの ☐ 授業の前半にディスカッション・発表・指導。制作時間は各自で設定、ステップごとに課題を発表 ※対面・遠隔授業は状況に応じて授業等で更新・告知します。
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 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	【対面】 デジタルとデザイン 画像編集1（PS）
3	【対面】 デジタルとデザイン 画像編集2（PS）
4	【対面】 デジタルとデザイン ドロー描画1（AI）
5	【対面】 デジタルとデザイン ドロー描画2（AI）
6	【対面】 デジタルとデザイン WEBレイアウト（PS・AI）
7	【対面】 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 カタチ／コトバによるデザイン 概要（遠隔）
9	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 発想（遠隔）
10	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 表現（遠隔）
11	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 発表（遠隔）
12	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 発想（遠隔）
13	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 表現（遠隔）
14	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 発表（遠隔）
15	合同授業 講評とディスカッション（対面／予定）

科目名	デザインスタートアップ 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	才村 昌子、山地 啓之				
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
対面と遠隔の併用授業 1-1 〈表現と伝達デザイン〉才村：遠隔授業 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〉山地：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）		
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〉 山地：グラフィックデザイナー／WEB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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	対面授業 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	対面授業 デジタルとデザイン 画像編集1（Photoshop）
10	対面授業 デジタルとデザイン 画像編集2（Photoshop）
11	対面授業 デジタルとデザイン ドロー描画1（Illustrator）
12	対面授業 デジタルとデザイン ドロー描画2（Illustrator）
13	対面授業 デジタルとデザイン（Photoshop, Illustrator）
14	対面授業 デジタルとデザイン WEBデザイン（Dreamweaver）
15	対面授業 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	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	才村 昌子、山地 啓之				
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
対面と遠隔の併用授業 1-1 〈デジタルとデザイン〉山地：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：遠隔授業 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
〈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）		
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〉 山地：グラフィックデザイナー／WEB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	対面授業 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	対面授業 デジタルとデザイン 画像編集1（Photoshop）
3	対面授業 デジタルとデザイン 画像編集2（Photoshop）
4	対面授業 デジタルとデザイン ドロー描画1（Illustrator）
5	対面授業 デジタルとデザイン ドロー描画2（Illustrator）
6	対面授業 デジタルとデザイン （Photoshop, Illustrator）
7	対面授業 デジタルとデザイン WEBデザイン（Dreamweaver）
8	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	遠隔授業 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	対面授業 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	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	山角 悦三、小林 文				
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
[対面と遠隔の併用授業] ※新型コロナウイルスの感染状況によって、対面授業と遠隔授業は変更する場合があります。変更がある場合はUNIPAにて告知します。 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。 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	[遠隔] 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 一本の線 発想
2	[遠隔] 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 一本の線 試作
3	[遠隔] 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 一本の線 仕上
4	[遠隔] 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 一本の線 発表 コトバによるコミュニケーション 課題 B オノマトペを利用した視覚表現 文字発想
5	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題 B 文字試作
6	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題 B 文字仕上
7	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題 B 文字発表
8	[対面] 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	[対面] デジタルとデザイン 画像編集1（PS）
10	[対面] デジタルとデザイン 画像編集2（PS）
11	[対面] デジタルとデザイン ドロー描画1（AI）

1 2	[対面] デジタルとデザイン ドロー描画2 (AI)
1 3	[対面] デジタルとデザイン WEBレイアウト (FW)
1 4	[対面] デジタルとデザイン WEBコーディング (DW)
1 5	[遠隔] 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	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	山角 悦三、小林 文				
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
[対面と遠隔の併用授業] ※新型コロナウイルスの感染状況によって、対面授業と遠隔授業は変更する場合があります。変更がある場合はUNIPAにて告知します。 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	[対面] 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	[対面] デジタルとデザイン 画像編集1（PS）
3	[対面] デジタルとデザイン 画像編集2（PS）
4	[対面] デジタルとデザイン ドロー描画1（AI）
5	[対面] デジタルとデザイン ドロー描画2（AI）
6	[対面] デジタルとデザイン WEBレイアウト（FW）
7	[対面] デジタルとデザイン WEBコーディング（DW）
8	[遠隔] 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 一本の線 発想
9	[遠隔] 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 一本の線 試作
10	[遠隔] 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 一本の線 仕上
11	[遠隔] 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 一本の線 発表 コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字発想
12	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字試作
13	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション

	オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字仕上
1 4	[遠隔] 表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション オノマトペを利用した視覚表現 課題B 文字発表
1 5	[遠隔] 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	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	杉崎 真之助、木下 芳博				
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。 ※対面・遠隔授業は状況に応じて授業等で更新・告知します。
1-2 〈デジタルとデザイン〉 木下 対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたときは、 （遠隔授業）に変更する。 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
〈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」を整理しておくことが望ましい。

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）		
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
〈表現と伝達デザイン〉 杉崎 真之助デザイン 杉崎真之助プロフィール 杉崎先生にきいてみよう
特記事項
〈表現と伝達デザイン〉 杉崎 ☐ 表現内容にあわせて用具を準備。筆記用具・製図用具・彩色用具など使いなれたもの ☐ 授業の前半にディスカッション・発表・指導。制作時間は各自で設定、ステップごとに課題を発表 〈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サイズクリアーフォルダ（20P）、USBメモリ（16GB以上）持参
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／コトバによるデザイン 概要（遠隔）
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（遠隔）
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（遠隔）
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（遠隔）
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（遠隔）
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（遠隔）
7	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 発表（遠隔）
8	【対面】 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	【対面】 デジタルとデザイン 画像編集1（PS）
10	【対面】 デジタルとデザイン 画像編集2（PS）
11	【対面】 デジタルとデザイン ドロー描画1（AI）
12	【対面】 デジタルとデザイン ドロー描画2（AI）
13	【対面】 デジタルとデザイン WEBレイアウト（PS・AI）
14	【対面】 デジタルとデザイン WEBコーディング（DW）
15	合同授業 講評とディスカッション（対面）

科目名	デザインスタートアップ 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	杉崎 真之助、木下 芳博				
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 対面 ※ただし、特別な環境状況の変化に応じ（対面と遠隔併用授業）、または特別な環境状況が生じたときは（遠隔授業）に変更する。 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。 ※対面・遠隔授業は状況に応じて授業等で更新・告知します。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
〈デジタルとデザイン〉 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。

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）		
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
真之助デザイン（1-1 杉崎）
特記事項
〈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サイズクリアーフォルダ（20P）、USBメモリ（16GB以上）持参 〈表現と伝達デザイン〉 杉崎 □ 表現内容にあわせて用具を準備。筆記用具・製図用具・彩色用具など使いなれたもの □ 授業の前半にディスカッション・発表・指導。制作時間は各自で設定、ステップごとに課題を発表
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 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	【対面】 デジタルとデザイン 画像編集1（PS）
3	【対面】 デジタルとデザイン 画像編集2（PS）
4	【対面】 デジタルとデザイン ドロー描画1（AI）
5	【対面】 デジタルとデザイン ドロー描画2（AI）
6	【対面】 デジタルとデザイン WEBレイアウト（PS・AI）
7	【対面】 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 カタチ／コトバによるデザイン 概要（遠隔）
9	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 発想（遠隔）
10	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 表現（遠隔）
11	表現と伝達デザイン 課題A カタチによるデザイン 発表（遠隔）
12	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 思考（遠隔）
13	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 表現（遠隔）
14	表現と伝達デザイン 課題B コトバによるデザイン 発表（対面／遠隔）
15	合同授業 講評とディスカッション（対面）

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	道田 健、山本 あつし				
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（状況によっては遠隔授業となる場合あり） 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
【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 【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、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	プロダクトデザインについて/空間デザインについて
2	空間のアイディア/ 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	デザインプロデュースについて/課題1（企画書作成）
9	課題1プレゼンテーション/ビジョンとコンセプトについて/プレゼンテーションについて/課題2（企画書作成）
10	課題2プレゼンテーション/企画書について/課題3（企画書作成）
11	課題3プレゼンテーション/課題4（企画書作成）
12	課題4個別指導/過去作品鑑賞
13	課題4個別指導/過去作品鑑賞
14	課題4プレゼンテーション/講評
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	道田 健、山本 あつし				
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（状況によっては遠隔授業となる場合あり） 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
【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 【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、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	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	デザインプロデュースについて/課題1（企画書作成）
9	課題1プレゼンテーション/ビジョンとコンセプトについて/プレゼンテーションについて/課題2（企画書作成）
10	課題2プレゼンテーション/企画書について/課題3（企画書作成）
11	課題3プレゼンテーション/課題4（企画書作成）
12	課題4個別指導/過去作品鑑賞
13	課題4個別指導/過去作品鑑賞
14	課題4プレゼンテーション/講評
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	間宮 吉彦、山本 あつし				
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
【対面と遠隔の併用】 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〉 自らの動機に気づくと共に社会的な背景を捉え、そこから課題を発見し、解決するための構想を行うこと、またそれをわかりやすく伝えていく表現について学びます。
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。

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
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年より、ヒト・コト・モノ・バショに関わるあらゆる領域でデザインの考え方を生かしたプロデュースを数多く手がける。奈良市まち・ひと・しごと創生総合戦略懇話会委員、奈良市奈良国際文化観光都市建設審議会委員、奈良市文化振興計画推進委員会委員、入江泰吉記念写真賞副実行委員長。 narasora、https://narasora.amebaownd.com/

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	[遠隔] 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	[遠隔] 基本デザイン1／デザインの方向性を決定
3	[対面] 基本デザイン2／空間デザイン
4	[対面] 基本デザイン3／家具デザイン
5	[対面] 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	[対面] 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	[対面] 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	[対面] デザインプロデュースについて／課題1（企画書作成）
9	[対面] 課題1プレゼンテーション／ビジョンとコンセプトについて／プレゼンテーションについて／課題2（企画書作成）
10	[対面] 課題2プレゼンテーション／企画書について／課題3（企画書作成）
11	[対面] 課題3プレゼンテーション／課題4（企画書作成）
12	[対面] 課題4個別指導／過去作品鑑賞
13	[対面] 課題4個別指導／過去作品鑑賞
14	[対面] 課題4プレゼンテーション／講評
15	[対面] 合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	間宮 吉彦、山本 あつし				
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
【対面と遠隔の併用】 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
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

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	[遠隔] 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	[遠隔] 基本デザイン1／デザインの方向性を決定
3	[対面] 基本デザイン2／空間デザイン
4	[対面] 基本デザイン3／家具デザイン
5	[対面] 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	[対面] 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	[対面] 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	[対面] デザインプロデュースについて／課題1（企画書作成）
9	[対面] 課題1プレゼンテーション／ビジョンとコンセプトについて／プレゼンテーションについて／課題2（企画書作成）
10	[対面] 課題2プレゼンテーション／企画書について／課題3（企画書作成）
11	[対面] 課題3プレゼンテーション／課題4（企画書作成）
12	[対面] 課題4個別指導／過去作品鑑賞
13	[対面] 課題4個別指導／過去作品鑑賞
14	[対面] 課題4プレゼンテーション／講評
15	[対面] 合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	是枝 靖久、山本 あつし				
クラス名	K				

授業目的と到達目標
デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、空間デザインとプロダクト領域、デザインプロデュース領域の基礎を学びます。デザインは私たちの暮らしのすべてとかわり、あらゆる場面でそのチカラが求められています。より創造的で豊かな未来を切り開くチカラを育みます。
授業概要
対面授業（状況によっては遠隔授業となる場合あり） 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
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 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。 「Rhino 6 入門」著者

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	授業概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン／空間・家具調査（食堂、芸術センター、名作椅子など）
2	基本デザイン1／デザインの方向性を決定
3	基本デザイン2／空間デザイン
4	基本デザイン3／家具デザイン
5	実施デザイン1／モデル・プレゼンシート（コンセプト・スケッチ・図面）制作
6	実施デザイン2／モデル・プレゼンシート（コンセプト・スケッチ・図面）制作
7	実施デザイン3／モデル・プレゼンシート（コンセプト・スケッチ・図面）完成・提出
8	デザインプロデュースについて／課題1（企画書作成）
9	課題1プレゼンテーション／ビジョンとコンセプトについて／プレゼンテーションについて／課題2（企画書作成）
10	課題2プレゼンテーション／企画書について／課題3（企画書作成）
11	課題3プレゼンテーション／課題4（企画書作成）
12	課題4個別指導／過去作品鑑賞
13	課題4個別指導／過去作品鑑賞
14	課題4プレゼンテーション／講評
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	是枝 靖久、山本 あつし				
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
対面授業（状況によっては遠隔授業となる場合あり） 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
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 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。 「Rhino 6 入門」著者

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／デザインの方針性を決定
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について／課題1（企画書作成）
9	課題1プレゼンテーション／ビジョンとコンセプトについて／プレゼンテーションについて／課題2（企画書作成）
10	課題2プレゼンテーション／企画書について／課題3（企画書作成）
11	課題3プレゼンテーション／課題4（企画書作成）
12	課題4個別指導／過去作品鑑賞
13	課題4個別指導／過去作品鑑賞
14	課題4プレゼンテーション／講評
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	道田 健、山本 あつし				
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（状況によっては遠隔授業となる場合あり） 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
【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 【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、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	プロダクトデザインについて/空間デザインについて
2	空間のアイディア/ 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	デザインプロデュースについて/課題1（企画書作成）
9	課題1プレゼンテーション/ビジョンとコンセプトについて/プレゼンテーションについて/課題2（企画書作成）
10	課題2プレゼンテーション/企画書について/課題3（企画書作成）
11	課題3プレゼンテーション/課題4（企画書作成）
12	課題4個別指導/過去作品鑑賞
13	課題4個別指導/過去作品鑑賞
14	課題4プレゼンテーション/講評
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	道田 健、山本 あつし				
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（状況によっては遠隔授業となる場合あり） 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
【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 【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、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	プロダクトデザインについて/空間デザインについて
2	空間のアイディア/ 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	デザインプロデュースについて/課題1（企画書作成）
9	課題1プレゼンテーション/ビジョンとコンセプトについて/プレゼンテーションについて/課題2（企画書作成）
10	課題2プレゼンテーション/企画書について/課題3（企画書作成）
11	課題3プレゼンテーション/課題4（企画書作成）
12	課題4個別指導/過去作品鑑賞
13	課題4個別指導/過去作品鑑賞
14	課題4プレゼンテーション/講評
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	石津 勝、山本 あつし				
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（状況によっては遠隔授業となる場合あり） 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

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	デザインプロデュースについて／課題1（企画書作成）
9	課題1プレゼンテーション／ビジョンとコンセプトについて／プレゼンテーションについて／課題2（企画書作成）
10	課題2プレゼンテーション／企画書について／課題3（企画書作成）
11	課題3プレゼンテーション／課題4（企画書作成）
12	課題4個別指導／過去作品鑑賞
13	課題4個別指導／過去作品鑑賞
14	課題4プレゼンテーション／講評
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	石津 勝、山本 あつし				
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（状況によっては遠隔授業となる場合あり） 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

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	デザインプロデュースについて／課題1（企画書作成）
9	課題1プレゼンテーション／ビジョンとコンセプトについて／プレゼンテーションについて／課題2（企画書作成）
10	課題2プレゼンテーション／企画書について／課題3（企画書作成）
11	課題3プレゼンテーション／課題4（企画書作成）
12	課題4個別指導／過去作品鑑賞
13	課題4個別指導／過去作品鑑賞
14	課題4プレゼンテーション／講評
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	柴田 健児、山納 洋				
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 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。
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 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 ～その空間と椅子のデザイン～ もしくは（理想とする未来のマイショップ ～そのショップ形態と空間のデザイン～） 2-2 デザインプロデュース領域 演習テーマは「リ・デザイン」。自分の周りにあるデザインは、どんな課題をどう解決しているのか。作り手の意図を読み解き、課題に気づき、そこから自分で何かのデザインを変える新たな提案をおこないます。ビジョンを描き、コンセプトを立て、具体的な形に落とし込んでいく企画構想力とプレゼンテーション力を体得します。
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。 ※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（％）
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	地域プロデュース、はじめの一步		
出版社名	河出書房新社	著者名	山納 洋
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
山納 洋 大阪商業大学 非常勤講師（2008～2009） 大阪経済大学 非常勤講師（2011～2012） 大阪芸術大学 客員教授（2017～）

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	自己紹介＆自分が好きなデザイン
9	使いやすさのためのデザイン
10	伝わりやすさのためのデザイン
11	コストダウンのためのデザイン
12	社会のためのデザイン
13	デザインの提案先を知る
14	発表：私が実現したいリ・デザイン
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	柴田 健児、山納 洋				
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 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次元デザインの基礎を体系的に学びます。
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 2-1 デザインプロデュース領域 演習テーマは「リ・デザイン」。自分の周りにあるデザインは、どんな課題をどう解決しているのか。作り手の意図を読み解き、課題に気づき、そこから自分で何かのデザインを変える新たな提案をおこないます。ビジョンを描き、コンセプトを立て、具体的な形に落とし込んでいく企画構想力とプレゼンテーション力を体得します。 2-2 空間デザインとプロダクトデザイン領域 理想とする未来のマイルーム ～その空間と椅子のデザイン～ もしくは（理想とする未来のマイショップ ～そのショップ形態と空間のデザイン～）
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。 ※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（％）
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	地域プロデュース、はじめの一步		
出版社名	河出書房新社	著者名	山納 洋
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
山納 洋 大阪商業大学 非常勤講師（2008～2009） 大阪経済大学 非常勤講師（2011～2012） 大阪芸術大学 客員教授（2017～）

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	自己紹介&自分が好きなデザイン
2	使いやすさのためのデザイン
3	伝わりやすさのためのデザイン
4	コストダウンのためのデザイン
5	社会のためのデザイン
6	デザインの提案先を知る
7	発表：私が実現したいリ・デザイン
8	授業概要説明空間/空間家具調査食堂芸術名作椅子
9	基本デザイン1/デザインの方向性を決定
10	基本デザイン2/空間デザイン
11	基本デザイン3/家具デザイン
12	実施デザイン1/モデル・プレゼンシート（コンセプト・イメージ・スケッチ・図面）制作
13	実施デザイン2/モデル・プレゼンシート（コンセプト・スケッチ・図面）制作
14	実施デザイン3/モデル・プレゼンシート（コンセプト・スケッチ・図面）完成・提出
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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・遠隔の併用授業】 ●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける(初年時教育) ●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。授業時間を有効に使い制作に集中する。制作過程のチェックを受ける。提出期限厳守 丁寧な作業を心がける。 配布したプリントをよく読み自分で理解する。 分からないことがあれば質問し、理解した上で制作する。 出席重視。授業時間を有効に使い制作に集中する。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（％）
視覚表現と技術力	50
主体的な受講姿勢と制作の計画的な遂行	50

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	【遠隔】 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 ※授業終わりに提出
2	【遠隔】 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・イッテン著「色彩論」参考） 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	【遠隔】 課題②【色彩構成／色立体】 ※続けて課題②の制作～授業終わりに提出
4	【遠隔】 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・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	【遠隔】 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～授業終わりに提出
6	【遠隔】 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）にして分割するが、全体の構成を見て線を増やしたり省いたりして調整する。自分独自の分割方法を使っても良い。 テーマを決めイメージに合った分割と配色を考える
7	【遠隔】 課題④【平面構成／面の分割】 続けて課題④の制作～授業終わりに提出
8	【遠隔と対面併用】 課題⑤【造形表現／B1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書き）
9	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 キャッチコピーの検討とビジュアル案の検討
10	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1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
11	【遠隔】 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
12	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 B5サイズでラフスケッチ～B3サイズに拡大～B3ケント紙にフォルム等の完成形をトレースダウン～着彩
13	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】

	B3セント紙に着色～B1サイズに拡大トレースダウン～B1サイズポスターの実制作
1 4	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 B1サイズポスターの実制作
1 5	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 B1サイズポスターの実制作～完成～合評

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	村山 利幸				
クラス名	デザイン基礎 1 【E】				

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
【対面・遠隔の併用授業】 ●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
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	【対面】 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	【対面】 平面構成/タングラム 制作
3	【対面】 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	【遠隔】 平面構成/色立体-2 制作
5	【対面】 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	【遠隔】 平面構成/ユニット-2 制作 ※手作業の技術力の育成
7	【対面】 ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割-1 課題説明 ※面の分割（比率/等比等差等）・構成の理解 色彩計画の実践
8	【遠隔】 平面構成 /面の分割-2 着色制作
9	【対面】 面の分割：プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作-1 課題説明 B2パネル水張り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	【対面】 造形表現/ポスター制作-2 レタリングの説明(書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
11	【遠隔】

	造形表現/ポスター制作-3 A3試作制作
1 2	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-4 A3 をB2に拡大
1 3	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-5 制作：ガッシュ（アクリル絵具・ポスターカラー）による着色
1 4	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-6 制作・レタリング
1 5	【対面】 ポスター制作-7 プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
対面授業 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
出席重視、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（％）
視覚表現、技術力	50
プレゼンテーション	20
受講態度	30

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114三木健		
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、日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、日本グラフィックデザイナー協会新人賞、N.Y.A DC賞など国内外でのデザイン賞を多数受賞。 主な仕事に世界グラフィックデザイン会議コングレスキット、日本アイ・ピー・エム ThinkPadプロモーション、マールブランシュブランディング、コシノヒロコ展プロデュース&アートディレクション、近鉄ホールディングス、大阪薬科大学、京急百貨店、ベルメゾンのシンボルマーク、富山県美術館アートディレクターなど。

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

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	永田 麻美				
クラス名	【A】				

授業目的と到達目標
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
【対面・遠隔の併用授業】 ●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける（初年時教育） ●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
酒類飲料メーカーにおいて30年以上に渡り、商品開発 並びに商品デザインのディレクター&デザイナーを勤める。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 ホームルーム: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	【遠隔】 平面構成 / タングラム 制作
3	【遠隔】 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	【遠隔】 平面構成/色立体 -2 制作
5	【遠隔】 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	【遠隔】 平面構成/ユニット -2 制作 ※手作業の技術力の育成
7	【遠隔】 ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割 -1 課題説明 ※面の分割(比率/等比等差等)・構成の理解 色彩計画の実践
8	【遠隔】 平面構成 / 面の分割 -2 着色制作
9	【対面】 面の分割:プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作 -1 課題説明 B2パネル水張り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	【対面】 造形表現 / ポスター制作 -2 レタリングの説明 (書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
11	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -3 A3 試作制作
12	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -4 A3 を B2 に拡大
13	【遠隔】

	造形表現 / ポスター制作 -5 制作:ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
1 4	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -6 文字入れ
1 5	【対面】 ポスター制作 -7 プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り・ 提出・採点

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	江尻 幹子				
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
【対面・遠隔の併用授業】 ●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける（初年時教育） ●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
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

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 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	【遠隔】 課題説明の動画配信 平面構成 / タングラム 制作
3	【対面】 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	【遠隔】 課題説明の動画配信 平面構成/色立体 -2 制作
5	【対面】 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	【遠隔】 課題説明の動画配信 平面構成/ユニット -2 制作 ※手作業の技術力の育成
7	【対面】 ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割 -1 課題説明 ※面の分割(比率/等比等差等)・構成の理解 色彩計画の実践
8	【遠隔】 課題説明の動画配信 平面構成 / 面の分割 -2 着色制作
9	【対面】 面の分割:プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作 -1 課題説明 B2パネル水張り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	【対面】 造形表現 / ポスター制作 -2 レタリングの説明 (書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
11	【遠隔】

	課題説明の動画配信 造形表現 / ポスター制作 -3 A3 試作制作
1 2	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -4 A3 を B2 に拡大
1 3	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -5 制作:ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
1 4	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -6 文字入れ
1 5	【対面】 ポスター制作 -7 プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
【対面・遠隔の併用授業】 ●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける(初年時教育) ●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：イラストレーション研究会

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 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	【遠隔】 平面構成/タングラム 制作
3	【対面】 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	【遠隔】 平面構成/色立体-2 制作
5	【対面】 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	【遠隔】 平面構成/ユニット-2 制作 ※手作業の技術力の育成
7	【対面】 ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割-1 課題説明 ※面の分割（比率/等比等差等）・構成の理解 色彩計画の実践
8	【遠隔】 平面構成 /面の分割-2 着色制作
9	【対面】 面の分割：プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作-1 課題説明 B2パネル水張り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	【対面】 造形表現/ポスター制作-2 レタリングの説明(書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
11	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-3 A3試作制作
12	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-4 A3をB2に拡大

1 3	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-5 制作：ガッシュ（アクリル絵具・ポスターカラー）による着色
1 4	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-6 文字入れ
1 5	【対面】 ポスター制作-7 プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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・遠隔の併用授業】 ●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける(初年時教育) ●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。授業時間を有効に使い制作に集中する。制作過程のチェックを受ける。提出期限厳守。 丁寧な作業を心がける。 配布したプリントをよく読み自分で理解する。 分からないことがあれば質問し、理解した上で制作する。 出席重視。授業時間を有効に使い制作に集中する。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（％）
視覚表現と技術力	50
主体的な受講姿勢と制作の計画的な遂行	50

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	【遠隔】 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 ※授業終わりに提出
2	【遠隔】 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・イッテン著「色彩論」参考） 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	【遠隔】 課題②【色彩構成／色立体】 ※続けて課題②の制作～授業終わりに提出
4	【遠隔】 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・で連動させ、200mm角の正方形 2 個に視覚効果の異なる連続パターン 2 案を作成する
5	【遠隔】 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～授業終わりに提出
6	【遠隔】 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）にして分割するが、全体の構成を見て線を増やしたり省いたりして調整する。自分独自の分割方法を使っても良い。 テーマを決めイメージに合った分割と配色を考える
7	【遠隔】 課題④【平面構成／面の分割】 続けて課題④の制作～授業終わりに提出
8	【遠隔と対面併用】 課題⑤【造形表現／B1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	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 キャッチコピーの検討とビジュアル案の検討
10	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1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
11	【遠隔】 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
12	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 B5サイズでラフスケッチ～B3サイズに拡大～B3ケント紙にフォルム等の完成形をトレースダウン～着彩
13	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 B3ケント紙に着彩～B1サイズに拡大トレースダウン～B1サイズポスターの実制作

1 4	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 B1サイズポスターの実制作
1 5	【遠隔】 課題⑤【造形表現／B1サイズ観光ポスターの制作】 B1サイズポスターの実制作～完成～合評

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	村山 利幸				
クラス名	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
授業概要
【対面・遠隔の併用授業】 ●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける(初年時教育) ●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	【対面】 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	【対面】 平面構成/タングラム 制作
3	【対面】 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	【遠隔】 平面構成/色立体-2 制作
5	【対面】 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	【遠隔】 平面構成/ユニット-2 制作 ※手作業の技術力の育成
7	【対面】 ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割-1 課題説明 ※面の分割（比率/等比等差等）・構成の理解 色彩計画の実践
8	【遠隔】 平面構成 /面の分割-2 着色制作
9	【対面】 面の分割：プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作-1 課題説明 B2パネル水張り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	【対面】 造形表現/ポスター制作-2 レタリングの説明(書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
11	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-3 A3試作制作
12	【遠隔】

	造形表現/ポスター制作-4 A3 をB2に拡大
1 3	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-5 制作：ガッシュ（アクリル絵具・ポスターカラー）による着色
1 4	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-6 制作・レタリング
1 5	【対面】 ポスター制作-7 プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
対面授業 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
出席重視、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、日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、日本グラフィックデザイナー協会新人賞、N.Y.A DC賞など国内外でのデザイン賞を多数受賞。

主な仕事に世界グラフィックデザイン会議コングレスキット、日本アイ・ピー・エム ThinkPadプロモーション、マールブランシュブランディング、コシノヒロコ展プロデュース&アートディレクション、近鉄ホールディングス、大阪薬科大学、京急百貨店、ベルメゾンのシンボルマーク、富山県美術館アートディレクターなど。

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

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	永田 麻美				
クラス名	【C】				

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
【対面・遠隔の併用授業】 ●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
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
酒類飲料メーカーにおいて30年以上に渡り、商品開発 並びに商品デザインのディレクター&デザイナーを務めてきました。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 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	【遠隔】 平面構成 / タングラム 制作
3	【遠隔】 平面構成/色立体 -2 制作
4	【遠隔】 平面構成/色立体 -2 制作
5	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割 -1 課題説明 ※面の分割(比率/等比等差等)・構成の理解 色彩計画の実践
8	【遠隔】 平面構成 / 面の分割 -2 着色制作
9	【対面】 面の分割:プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作 -1 課題説明 B2/パネル水張り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	【対面】 造形表現 / ポスター制作 -2 レタリングの説明 (書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
11	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -3 A3 試作制作
12	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -4

	A3 を B2 に拡大
1 3	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -5 制作:ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
1 4	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -6 文字入れ
1 5	【対面】 ポスター制作 -7 プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り・ 提出・採点

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	江尻 幹子				
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
【対面・遠隔の併用授業】 ●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける（初年時教育） ●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
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

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 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	【遠隔】 課題説明の動画配信 平面構成 / タングラム 制作
3	【対面】 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	【遠隔】 課題説明の動画配信 平面構成/色立体 -2 制作
5	【対面】 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	【遠隔】 課題説明の動画配信 平面構成/ユニット -2 制作 ※手作業の技術力の育成
7	【対面】 ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割 -1 課題説明 ※面の分割(比率/等比等差等)・構成の理解 色彩計画の実践
8	【遠隔】 課題説明の動画配信 平面構成 / 面の分割 -2 着色制作
9	【対面】 面の分割:プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作 -1 課題説明 B2パネル水張り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案

1 0	【対面】 造形表現 / ポスター制作 -2 レタリングの説明 (書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
1 1	【遠隔】 課題説明の動画配信 造形表現 / ポスター制作 -3 A3 試作制作
1 2	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -4 A3 を B2 に拡大
1 3	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -5 制作:ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
1 4	【遠隔】 造形表現 / ポスター制作 -6 文字入れ
1 5	【対面】 ポスター制作 -7 プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎 1	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
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
【対面・遠隔の併用授業】 ●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	【対面】 ホームルーム：大学生生活の潤滑を図る デザイン基礎1で使うプリントを一括配布 注文画材購入 平面構成／タングラム課題説明 ※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	【遠隔】 平面構成/タングラム制作
3	【対面】 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 分割図形作成との着色 ※明度・彩度・色相の理解と色作り・着色の実践
4	【遠隔】 平面構成／色立体-2 制作
5	【対面】 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	【遠隔】 平面構成／ユニット-2 制作 ※手作業の技術力の育成
7	【対面】 ユニットプレゼンテーション 平面構成／面の分割-1 課題説明 ※面の分割（比率/等比等差等）構成の理解 色彩計画の実践
8	【遠隔】 平面構成/面の分割-2 制作
9	【対面】 面の分割プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作-1 課題説明 B2/パネル水張り・アイデアスケッチとチェック ※ポスターデザインの理解と考案
10	【対面】 造形表現/ポスター制作-2 レタリングの説明（書体・文字表現） ※レタリングの基礎知識の習得と実践
11	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-3 A3試作作品制作
12	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-4 A3をB2に拡大

1 3	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-5 制作：ガッシュ（アクリル絵具・ポスターカラー）による着色
1 4	【遠隔】 造形表現/ポスター制作-6 文字入れ
1 5	【対面】 ポスター制作～プレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	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
「対面／遠隔併用授業」状況により遠隔授業とします。 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 1 dayワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	久保 政夫				
クラス名	「G」				

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	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

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（着色）
3	立体造形モデルの制作
4	立体造形モデルの制作
5	講評会
6	課題Ⅱの説明/ テーマに関するイメージ展開と決定・ラフスケッチ/ 三面デッサン 課題Ⅱ「木製スプーンのデザインと制作」 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す
7	立体造形モデルの制作
8	立体造形モデルの制作
9	オイル磨き（1）/ 課題Ⅱの講評
10	課題Ⅱ作品提出・講評/ 課題Ⅲの説明/ 段ボールを使った透過実験/ イメージスケッチ 課題Ⅲ「素材感を活かした立体造形」 幾何学的形状をベースにダンボール紙の木口（断面）を活かした光源の入った造形物（ランプシェード）を制作する。
11	立体造形物の制作
12	立体造形物の制作
13	立体造形物の制作
14	採寸と三面デッサン/ 課題Ⅲ作品提出・講評/ 本授業まとめ
15	UX／サービスデザイン 1 day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
■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	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 1 dayワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	道田 健				
クラス名	【A】				

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
15	UX／サービスデザイン 1 day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	山野 拓哉				
クラス名	【K】				

授業目的と到達目標
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	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	
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：ストーリーを用いた幾何表現
2	【対面】 多面体の表現
3	【対面】 構造物の表現
4	【対面】 U X / サービスデザイン 1 day 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	【対面】 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/立体を図で表現する/デザインの再現性（三面図）
6	【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
7	【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
8	【対面】 立体造形モデルの制作（2）ヤスリ掛け
9	【対面】 オイル磨き、講評
10	【対面】 課題:幾何立体をモチーフとした道具のデザイン アイディアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
11	【対面】 デザイン検討、材料の切り出し
12	【対面】 立体造形モデルの制作（1）
13	【対面】 立体造形モデルの制作（2）
14	【対面】 立体造形モデルの制作（3）
15	【対面】 講評会

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	林 秀春				
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
[対面] 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、
14	作品提出・講評／本実習のまとめ
15	UX /サービスデザイン 1 day ワークショップ 基礎講義／価値を発見しカタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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
「12月10日より対面授業」 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	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 1 dayワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	榎田 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 ■課題完成提出に向け、各自しっかりスケジュール管理を行うこと。

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】 立体造形モデルの制作（３） オイル磨き 講評
7	【対面】 『課題：ストローを用いた幾何表現』
8	【対面】 多面体の表現
9	【対面】 構造物の表現
10	【対面】 モチーフのデフォルメと表現
11	【対面】 『課題：幾何立体をモチーフとした道具のデザイン』 アイデアスケッチ 製品を幾何立体に分割 図面作成
12	【対面】 デザイン検討 材料の切り出し
13	【対面】 立体造形モデルの制作
14	【対面】 講評会
15	【対面】 U X / サービスデザイン 1 day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021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）に関する感性和造形力を養い、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
「12月10日より対面授業」 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	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 1 dayワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	山野 拓哉				
クラス名	【A】				

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	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
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、講評
7	【対面】 課題【ストローを用いた幾何表現】
8	【対面】 多面体の表現
9	【対面】 構造物の表現
10	【対面】 モチーフのデフォルメと表現
11	【対面】 課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイディアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成
12	【対面】 デザイン検討、材料の切り出し
13	【対面】 立体造形モデルの制作
14	【対面】 講評会
15	【対面】 U X / サービスデザイン 1 day ワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	久保 政夫				
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	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

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（着色）
3	立体造形モデルの制作
4	立体造形モデルの制作
5	講評会
6	課題Ⅱの説明/ テーマに関するイメージ展開と決定・ラフスケッチ/ 三面デッサン 課題Ⅱ「木製スプーンのデザインと制作」 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す
7	立体造形モデルの制作
8	立体造形モデルの制作
9	オイル磨き（1）/ 課題Ⅱの講評
10	課題Ⅱ作品提出・講評/ 課題Ⅲの説明/ 段ボールを使った透過実験/ イメージスケッチ 課題Ⅲ「素材感を活かした立体造形」 幾何学的形状をベースにダンボール紙の木口（断面）を活かした光源の入った造形物（ランプシェード）を制作する。
11	立体造形物の制作
12	立体造形物の制作
13	立体造形物の制作
14	採寸と三面デッサン/ 課題Ⅲ作品提出・講評/ 本授業まとめ
15	UX／サービスデザイン 1 day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎 2	年次	1	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	林 秀春				
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
[対面] 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、
14	作品提出・講評／本実習のまとめ
15	UX /サービスデザイン 1 day ワークショップ 基礎講義／価値を発見しカタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デジタルアーツ 1	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2021年度 前期～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の操作、応用を学び様々な作業を通して魅力的で共感と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
【対面授業で行います】 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。
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

教科書情報			
教科書 1	適宜プリント配布		
出版社名		著者名	
教科書 2			
出版社名		著者名	
教科書 3			
出版社名		著者名	

参考書情報			
参考書名 1			
出版社名		著者名	
参考書名 2			
出版社名		著者名	
参考書名 3			
出版社名		著者名	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	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
4	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
5	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
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	雑誌見開き広告、または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
8	雑誌見開き広告、または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
9	雑誌見開き広告、または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
10	雑誌見開き広告、または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
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	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。 終了後は展示に向けて作品のブラッシュアップと出力（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	ゲームデザイナーになったつもりで販促のプレゼンテーションを行い、互いに評価し合う。 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	ゲームソフトジャケットのデザインまたは音楽CDジャケットのデザイン-1
26	ゲームソフトジャケットのデザインまたは音楽CDジャケットのデザイン-2
27	ゲームソフトジャケットのデザインまたは音楽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	作品をプレゼンテーションし、みんなで評価しあう

科目名	デジタルアート 1	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	【B】				

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「インタラクシオン」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
対面授業 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。
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

教科書情報			
教科書 1	適宜プリント配布		
出版社名		著者名	
教科書 2			
出版社名		著者名	
教科書 3			
出版社名		著者名	

参考書情報			
参考書名 1	適宜紹介		
出版社名		著者名	
参考書名 2			
出版社名		著者名	
参考書名 3			
出版社名		著者名	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項

教員実務経験
グラフィック、Webデザインを中心に活動する現役デザイナーにより、現場で必要となる基本および実践的な技術を指導する。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	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
4	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
5	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
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	雑誌見開き広告、または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
8	雑誌見開き広告、または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
9	雑誌見開き広告、または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
10	雑誌見開き広告、または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
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	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。 終了後は展示に向けて作品のブラッシュアップと出力（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	ゲームデザイナーになったつもりで販促のプレゼンテーションを行い、互いに評価し合う。 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	ゲームソフトジャケットのデザインまたは音楽CDジャケットのデザイン-1
26	ゲームソフトジャケットのデザインまたは音楽CDジャケットのデザイン-2
27	ゲームソフトジャケットのデザインまたは音楽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	作品をプレゼンテーションし、みんなで評価しあう

科目名	デジタルアーツ 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	2021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
対面と遠隔の併用授業 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	対面授業 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	[オンライン授業] 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	[対面授業] 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	[対面授業] 課題2 アクションポーズ①（アナログでラフを描く。スキャンデータを元に線画を描く）A4
5	対面授業 課題2 アクションポーズ②（着色した後、アクション部分にフィルター加工を施す）A4
6	対面授業 課題3 写真をトレース①（写真をトレースしやすく加工を施す）A4
7	対面授業 課題3 写真をトレース②（写真の境界線をなぞりペンタブに慣れる。レイヤーの概念を学ぶ）A4
8	対面授業 課題3 写真をトレース③（着色を施し、アプリケーションの機能を利用しより良い仕上げを施す。トリミングでリサイズする）ハガキ
9	対面授業 課題4 背景を主としたキャラクターイラスト①（パースの基本知識の講義。構想、構図を練る。ラフを描く）A4ヨコ
10	対面授業 課題4 背景を主としたキャラクターイラスト②（線画を清書する）A4ヨコ
11	対面授業 課題4 背景を主としたキャラクターイラスト③（着色を施し、イラストに相応しい仕上げる）A4ヨコ
12	対面授業 課題5 坂道or階段のある背景イラスト①（パースの基本知識の講義。構想、構図を練る。ラフを描く）B4
13	対面授業 課題5 坂道or階段のある背景イラスト②（線画を清書する）B4
14	対面授業 課題5 坂道or階段のある背景イラスト③（着色を施し、イラストに相応しい仕上げる）B4
15	オンライン授業 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	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2021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
対面と遠隔の併用授業 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	対面授業 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	対面授業 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	対面授業 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	対面授業 課題2 アクションポーズ①（アナログでラフを描く。スキャンデータを元に線画を描く）A4
5	対面授業 課題2 アクションポーズ②（着色した後、アクション部分にフィルター加工を施す）A4
6	対面授業 課題3 写真をトレース①（写真をトレースしやすく加工を施す）A4
7	対面授業 課題3 写真をトレース②（写真の境界線をなぞりペンタブに慣れる。レイヤーの概念を学ぶ）A4
8	対面授業 課題3 写真をトレース③（着色を施し、アプリケーションの機能を利用しより良い仕上げを施す。トリミングでリサイズする）ハガキ
9	対面授業 課題4 背景を主としたキャラクターイラスト①（パースの基本知識の講義。構想、構図を練る。ラフを描く）A4ヨコ
10	対面授業 課題4 背景を主としたキャラクターイラスト②（線画を清書する）A4ヨコ
11	対面授業 課題4 背景を主としたキャラクターイラスト③（着色を施し、イラストに相応しい仕上げる）A4ヨコ
12	対面授業 課題5 坂道or階段のある背景イラスト①（パースの基本知識の講義。構想、構図を練る。ラフを描く）B4
13	対面授業 課題5 坂道or階段のある背景イラスト②（線画を清書する）B4
14	対面授業 課題5 坂道or階段のある背景イラスト③（着色を施し、イラストに相応しい仕上げる）B4
15	オンライン授業 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 3	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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
対面で授業を行います。 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
家電製品メーカー勤務、3DCG映像制作会社代表取締役、建築事務所代表取締役, 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へムービーを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

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。 UVテクスチャエディタの基本。
8	エッジのカット、頂点の縫合、エッジの縫合、スムーズの使い方。 部品ごとに切り分ける方法。 難しいけどできるかな。
9	展開図をフォトショにもっていく。 自宅にサイがあるひとはそれでもいいです。 目を描いてみよう。 目の構成要素はなにかな？
10	フォトショで展開図を描く、その1 まずは、顔から
11	フォトショで展開図を描く、その2 下地を塗り、クリッピング
12	フォトショで展開図を描く、その3 ひたすら描く
13	フォトショで展開図を描く、その4 さあ完成
14	完成した作品をレンダリングしよう！
15	完成した作品にライトを入れてレンダリング

科目名	デジタルアーツ 3	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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、ローポリゴンモデルの展開、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
対面で授業を行います。 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
家電製品メーカー勤務、3DCG映像制作会社代表取締役、建築事務所代表取締役, 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へムービーを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

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。 UVテクスチャエディタの基本。
8	エッジのカット、頂点の縫合、エッジの縫合、スムーズの使い方。 部品ごとに切り分ける方法。 難しいけどできるかな。
9	展開図をフォトショにもっていく。 自宅にサイがあるひとはそれでもいいです。 目を描いてみよう。 目の構成要素はなにかな？
10	フォトショで展開図を描く、その1 まずは、顔から
11	フォトショで展開図を描く、その2 下地を塗り、クリッピング
12	フォトショで展開図を描く、その3 ひたすら描く
13	フォトショで展開図を描く、その4 さあ完成
14	完成した作品をレンダリングしよう！
15	完成した作品にライトを入れてレンダリング

科目名	デジタルアーツ 4	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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
対面での授業を行います。 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
家電製品メーカー勤務、3DCG映像制作会社代表取締役、建築事務所代表取締役, 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、初期段階ですすぐにYOUTUBEへムービーを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

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	ボールベクタの処理
11	リグのヒエラルキをまとめる 構造を理解する
12	歩行とは アニメの基礎と歩行のリファレンス
13	ポーズをつけてみる ストレートアヘッドとポーズトゥポーズ
14	キーを打つ
15	一歩歩いたかな おしまいです！

科目名	デジタルアーツ 4	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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
対面での授業を行います。 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
家電製品メーカー勤務、3DCG映像制作会社代表取締役、建築事務所代表取締役, 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、初期段階ですすぐにYOUTUBEへムービーを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

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	ボールベクタの処理
11	リグのヒエラルキをまとめる 構造を理解する
12	歩行とは アニメの基礎と歩行のリファレンス
13	ポーズをつけてみる ストレートアヘッドとポーズトゥポーズ
14	キーを打つ
15	一歩歩いたかな おしまいです！

科目名	デジタルアーツ 5	年次	4	単位数	4
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	天野 真由美				
クラス名					

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。 大阪府や大学から要請が出ない限り対面で行います。オンライン、対面とも同じ内容です。
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
計画性など	20

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

参考書情報			
参考書名 1	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
https://amayun.net/da2021/
特記事項
教員実務経験
東レ株式会社 ファッション企画部 デザイナー

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

アパレルブランド：キュリアスジョージ、HISHIM、HangTen、ファミリア、TEHAMA(クリントイーストウッド)/他

その他のジャンル：上方落語協会、日本聖公会奈良基督教会、日本聖公会京都教区、奈良友の会、シノワズリーモダン、呉服座/他

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。UXUIの説明、デザイン、作成（課題）
2	コンセプトシート提出、UXUIの課題提出。 オンライン授業です。
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。 オンライン授業です。
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。 オンライン授業です。
5	計画の修正、ブラッシュアップ、進行チェック。 オンライン授業です。
6	計画の修正、ブラッシュアップ、進行を個別にチェック。 オンライン授業です。
7	コンセプトに合わせて制作の準備と制作。 オンライン授業です。
8	制作。個別に指導。オンライン授業です。
9	制作。個別に指導。オンライン授業です。
10	中間プレゼンに向けての準備など。 オンライン授業です。
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進行。
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	4	単位数	4
授業期間	2021年度 前期～後期	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
対面と遠隔の併用授業 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。
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

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

参考書情報			
参考書名 1			
出版社名		著者名	
参考書名 2			
出版社名		著者名	
参考書名 3			
出版社名		著者名	
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
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 Disney Studios US Artist, Pixar Animation Studios, https://www.pixar.com
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イン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	対面 デジタルアートの現場について：レクチャー
2	対面 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	遠隔 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	遠隔 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	対面 プレゼンテーション：課題の発表
6	対面 プロジェクト_2：コンセプトアート オリジナルゲーム
7	遠隔 プロジェクト_2：コンセプトアート オリジナルゲーム
8	対面 プロジェクト_2：コンセプトアート オリジナルゲーム
9	遠隔 プロジェクト_2：コンセプトアート オリジナルゲーム
10	遠隔 プロジェクト_2：コンセプトアート オリジナルゲーム
11	対面 プレゼンテーション：課題の発表
12	対面 オオモリ：プロジェクト_3：プロモーション・アイテム オリジナルキャラクター
13	遠隔 プロジェクト_3：プロモーション・アイテム オリジナルキャラクター
14	遠隔 プロジェクト_3：プロモーション・アイテム オリジナルキャラクター
15	対面 オオモリ：プロジェクト_3：プロモーション・アイテム オリジナルキャラクター
16	遠隔 プロジェクト_3：プロモーション・アイテム オリジナルキャラクター
17	対面 オオモリ：プレゼンテーション：課題の発表
18	対面 オオモリ：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	遠隔 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	遠隔 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	対面 オオモリ：プロジェクト_4：アートブック オリジナルイラスト集 ZIN

2 2	遠隔 プロジェクト_4 : アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
2 3	遠隔 プロジェクト_4 : アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
2 4	対面 オオモリ : プレゼンテーション : 課題の発表
2 5	対面 オオモリ : 卒業制作提出、プレゼンテーション-4、審査
2 6	遠隔 作品のブラッシュアップ、展示のための準備
2 7	対面 オオモリ : 冊子制作のためのエディトリアルデザイン。
2 8	遠隔 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。
2 9	対面 オオモリ : 冊子データ入稿。展示のための備品準備。
3 0	対面 オオモリ : 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	デジタルデザインC A D 1	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
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] * [演習] 各階床壁天井作成（2）
7	[対面授業] * [演習] 平面図・立面図・断面図・添景と外観透視図
8	[対面授業] * [演習] 平面詳細図・展開図・添景光源と内観透視図
9	[対面授業] * [課題3]小規模店舗設計；スケッチ、各階床壁天井屋根作成（1）
10	[対面授業] * [課題3]小規模店舗設計；各階床壁天井屋根作成（2）
11	[対面授業] * [課題3]小規模店舗設計；各階床壁天井屋根作成（3）
12	[対面授業] * [課題3] 平面図・立面図・断面図・添景と外観透視図（1）
13	[対面授業] * [課題3] 平面図・立面図・断面図・添景と外観透視図（2） 印刷提出
14	[対面授業] * [課題4] 平面詳細図・展開図・添景光源と内観透視図（1）
15	[対面授業] * [課題4] 平面詳細図・展開図・添景光源と内観透視図(2) 印刷提出

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	松川 睦				
クラス名	DA【A】				

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
対面と遠隔の併用授業 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映像の撮影タイトルCG、TVドラマや映画のVFX合成など

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

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
【対面授業で行います】 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			
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	Illustrator、Photoshopの基本操作の確認-自己紹介シートの作成
2	Photoshopのスキルアップ-1 デジタル素材について/PSでの切り抜き・合成
3	Photoshopのスキルアップ-2 デジタルイラストの作成/ペンタブ/さまざまな形式
4	Illustratorのスキルアップ-1 ツールを使いこなす/ベジェ曲線
5	Illustratorのスキルアップ-2 ツールを使いこなす/文字とレイアウト
6	Illustratorのスキルアップ-3 ツールを使いこなす/さまざまな効果
7	Illustrator作品制作 ベジェ曲線を使ったキャラクター作成-1
8	Illustrator作品制作 ベジェ曲線を使ったキャラクター作成-2
9	Photoshop作品制作 写真を使った車内吊広告-2
10	Photoshop作品制作 写真を使った車内吊広告-2
11	三つ折りパンフレットの作成-1 マーケティング/コンセプトとプランニング
12	三つ折りパンフレットの作成-2 レイアウト案の作成
13	三つ折りパンフレットの作成-3 作品制作
14	三つ折りパンフレットの作成-5 作品制作/完成
15	プレゼンテーション 互いの作品を評価する

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	小川 大地、河南 あすか				
クラス名					

授業目的と到達目標
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(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USB3.0) (必要に応じて) ・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

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	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 2	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 3	Photoshop 10年使える逆引き手帖		
出版社名	SBクリエイティブ	著者名	藤本 圭
参考書名 4			
出版社名		著者名	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL

Adobe Creative Cloud ラーニングとサポート 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	Photoshop基礎 ・画像ファイルの基礎・基礎的なレタッチやトリミングについて
2	illustrator基礎 ・Illustratorで基本的な文字組や画像の配置など
3	Photoshop基礎 ・Photoshopで基本的な文字組や画像の配置など
4	Photoshop基礎 ・Photoshop/Lightroomでの画像加工・切り抜き・レタッチ
5	Photoshop／illustrator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。
6	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
7	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
8	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
9	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）
10	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）
11	ポートフォリオ制作 ・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して実際に制作
12	ポートフォリオ制作 ・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して実際に制作
13	ポートフォリオ制作 ・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して実際に制作
14	ポートフォリオ制作 ・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して実際に制作
15	課題合評

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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が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
対面授業 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	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
教員実務経験
グラフィック、Webデザインを中心に活動する現役デザイナーにより、現場で必要となる基本および実践的な技術を指

導する。

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

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	GD【d】				

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
対面授業 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	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
教員実務経験
グラフィック、Webデザインを中心に活動する現役デザイナーにより、現場で必要となる基本および実践的な技術を指

導する。

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

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
対面と遠隔の併用授業 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・ワーブスタビライザー・モーショントラッキングなど）
10	エフェクト基本・成果物提出（前後半で学んだ内容の制作） 課題提出
11	Premiere基本操作・編集基礎・エフェクト・トランジションなど Photoshop・Illustratorとの連携
12	映像制作、コンテワーク Photoshop・Illustratorでの素材、レイアウト作成
13	映像制作・合評（ブラッシュアップと映像演出の生徒全員での批評）
14	映像制作・合評（最終講師からの批評とブラッシュアップ）
15	合評

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
【対面授業で行います】 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
授業に取り組む姿勢・態度	10
プレゼンテーション	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			
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	Illustrator、Photoshopの基本操作の確認-自己紹介シートの作成
2	Illustrator、Photoshopの基本操作の確認-デジタル素材についてPS ペンタブを使用しデジタルイラストを作成
3	Photoshopのスキルアップ-音楽とビジュアル-1 コンセプトワーク
4	Photoshopのスキルアップ-音楽とビジュアル-2 プランニング
5	Photoshopのスキルアップ-音楽とビジュアル-3 作品制作/完成
6	Photoshopのスキルアップ-音楽とビジュアル-4 プレゼンテーション 互いの作品を評価する
7	Illustratorのスキルアップ-ベジェ曲線を使ったキャラクターの作成-1 コンセプトとプランニング/ベジェ曲線の練習
8	Illustratorのスキルアップ-ベジェ曲線を使ったキャラクターの作成-2 様々な機能
9	Illustratorのスキルアップ-ベジェ曲線を使ったキャラクターの作成-3 作品制作/完成
10	三つ折りパンフレットの作成-1 コンセプトとプランニング
11	三つ折りパンフレットの作成-2 マーケティングと作品制作について
12	三つ折りパンフレットの作成-3 作品制作
13	三つ折りパンフレットの作成-4 作品制作
14	三つ折りパンフレットの作成-5 作品制作/完成
15	プレゼンテーション 互いの作品を評価する

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
【対面授業】 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
授業は対面授業で行います。
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
1 0	画像編集／試作1（ペントタブレット使用可／基本操作）
1 1	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）
1 2	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）
1 3	試作でのプレゼンテーション
1 4	修正・改善
1 5	②③課題 合評・提出

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	実習		
教員名	大平 弘				
クラス名	IL 【A】				

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 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
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
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ンの年鑑掲載作品など、展覧会ポスター・販売促進を中心としたグラフィックデザイン業務。 単行本（錦木蓮著など）・文庫本（小川洋子著など）の装画。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 Photoshopの操作習得2 フィルター効果、透明
4	【対面】 Illustratorの操作習得1 Illustratorにできること、レイヤー、ベジェ曲線
5	【対面】 Illustratorの操作習得2 書体、アウトライン化
6	【対面】 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	【対面】 合評・提出【①ブックカバーに仕立て提出】
8	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 試作でのプレゼンテーション
14	【対面】 修正・改善
15	【対面】 【立体型のカレンダー制作／文字構成・立体表現の可能性をさぐる】作品 合評・提出

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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
対面授業 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	
参考書名 5			
出版社名		著者名	

参考URL
特記事項
教員実務経験
グラフィック、Webデザインを中心に活動する現役デザイナーにより、現場で必要となる基本および実践的な技術を指

導する。

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

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2021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が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
対面授業 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（％）
平常授業での態度	30
授業内容の理解度と技術の習得度	70

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	Photoshop演習：ツールの基本、カラーの編集
2	Photoshop演習：選択、色調補正、レイヤーの編集
3	Photoshop演習：画像のレタッチ・編集
4	Photoshop演習：画像のレタッチ・編集の応用、文字の編集
5	Illustrator演習：ツールの基本、カラーの編集
6	Illustrator演習：選択、レイヤー、オブジェクトの編集
7	Illustrator演習：オブジェクトの編集、文字の編集
8	Illustrator演習：オブジェクトの編集の応用
9	ページレイアウト演習（Photoshop、Illustrator、InDesign）：雑誌の編集
10	Web制作演習（Photoshop、Dreamweaver、HTML）：Webサイトの編集
11	課題制作：パンフレット制作
12	課題制作：パンフレット制作
13	課題制作：パンフレット制作
14	課題制作：パンフレット制作
15	プレゼンテーション、合評

科目名	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	2021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にフォーカスし、毎回テーマを変えながら100以上の事例を通じてケーススタディ。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。
授業概要
毎回、講義テーマを設定。そのテーマにあわせて、デジタルテクノロジーが変えたデザイン事例をケーススタディーしていきます。その新しさの意味を丁寧に分解していきながら、デジタルが広げるデザインの可能性を体感させていく。その事例数は全講義終了までに120以上を目標に。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
スタートから11回はリモートでのオンライン授業形式で実施しましたが、12月7日から、教室での通常需要に戻ります。 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だけでなく、授業後に提供されるリンク先を必ずチェックし、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			
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
1 1 回目まで講義はリモートのオンライン授業形式で実施されましたが、 12月10日の授業より、教室での授業に切り替わります。
教員実務経験

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	1. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／イントロダクション～この20年の流れを俯瞰する。
2	2. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／広告メディア 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解説します。
3	3. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／デザイン活動 デザイン活動領域で、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解説します。
4	4. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／ソーシャルグッド ソーシャルグッド領域で、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解説します。
5	5. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／モバイル 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解説します。
6	6. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／ソーシャルメディア ソーシャルメディア領域で、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解説します。
7	7. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／アウトドア体験 アウトドア体験領域で、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解説します。
8	8. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／展示・インスタレーション 展示・インスタレーション領域で、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解説します。
9	9. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／デジタルファブリケーション1 デジタルファブリケーション領域（国内）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解説します。
10	10. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／デジタルファブリケーション2 デジタルファブリケーション領域（海外）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解説します。
11	11. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／ブックデザイン 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解説します。
12	12. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／広告プロモーション1 広告プロモーション領域で、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解説します。
13	13. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／広告プロモーション2 広告プロモーション領域で、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解説します。
14	14. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／授業内ミニレポートの書き方とレポート提出 紹介した事例の中から、デジタルがデザインをもっとも劇的に変えたと感じた事例をピックアップし、その理由を説明する レポートを提出する。
15	15. デジタルテクノロジーが変えるデザイン／まとめーデジタル論の生かし方 事例を振り返り、デジタル論の生かし方をテーマにまとめ授業を進行する。

科目名	表現技術研究 1	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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 [対面と遠隔の併用授業] ※新型コロナウイルスの感染状況によって、対面授業と遠隔授業は変更する場合があります。変更がある場合はUNIPAにて告知します。 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	[遠隔] 授業ガイダンス 課題解説 課題発表
2	[遠隔] 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	[遠隔] 課題1 テーマ設定、表現アイディア討議。
4	[遠隔] 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	[遠隔] 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
6	[遠隔] 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
7	[遠隔] 課題2 ・アイディア、ラフスケッチプレゼンテーション アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
8	[遠隔] 課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
9	[遠隔] 課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
10	[遠隔] 課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
11	[遠隔] 課題3 イラストレーション原画のデザイン展開 ・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック

1 2	[遠隔] 課題3 イラストレーション原画のデザイン展開 ・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
1 3	[遠隔] 課題3 イラストレーション原画のデザイン展開 ・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
1 4	[対面] 学内展覧会
1 5	[対面] 講評 出力、ファイリング

科目名	表現技術研究 1	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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
[対面と遠隔の併用授業] ※新型コロナウイルスの感染状況によって、対面授業と遠隔授業は変更する場合があります。変更がある場合はUNIPAにて告知します。 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	[遠隔] 授業ガイダンス 課題解説 課題発表
2	[遠隔] 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	[遠隔] 課題1 テーマ設定、表現アイディア討議。
4	[遠隔] 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	[遠隔] 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
6	[遠隔] 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
7	[遠隔] 課題2 ・アイディア、ラフスケッチプレゼンテーション アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
8	[遠隔] 課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
9	[遠隔] 課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
10	[遠隔] 課題2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作
11	[遠隔] 課題3 イラストレーション原画のデザイン展開 ・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック

1 2	[遠隔] 課題3 イラストレーション原画のデザイン展開 ・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
1 3	[遠隔] 課題3 イラストレーション原画のデザイン展開 ・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
1 4	[対面] 学内展覧会
1 5	[対面] 講評 出力、ファイリング

科目名	表現技術研究 2	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	大平 弘				
クラス名	【B】				

授業目的と到達目標
〔展覧会〕を想定し、展覧会計画、ポスターなどの告知物の制作を通し、基本的なグラフィックデザイン「伝える」ことを目的とした考え方や表現手法を学ぶ。また、それらの視点からメインビジュアル・各自作品の表現技法を再考することを目的にします。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 「イラストレーションの展覧会」を想定し、出品作品と案内計画を作成します。 2つの視点 1は展覧会の出品者、イラストレーションの（感覚的）制作者として、2はイラストレーションを使い展覧会の告知・案内（客観的）制作者、イラストレーションのディレクション、グラフィックデザイナーとして、それぞれの役割で制作を進めます。 課題A_B2ポスター、案内 課題B_出品作品
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
イラストレーションは表現手法や技法が限りなく広く存在しています。絵画にみられる表現手法はデザインの領域ときりなせるものではありません。また、コンピュータ上のデジタル表現も同じです。伝統的な技術にうらづけられた工芸作品の肌合いや材質感も必ず制作のヒントを与えてくれるものです。イラストレーション（イラスト）にとどまることなく、他造形表現分野に視野を広げてください。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
提出作品の評価	50
受講態度	30
理解度	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
グラフィックデザインの年鑑掲載作品など、展覧会ポスター・販売促進を中心としたグラフィックデザイン業務。単行本（鍋木蓮著など）・文庫本（小川洋子著など）の装画。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	対面 課題A_B2ポスター、案内 課題B_出品作品 [課題A_1/イラストレーション展/説明] [課題B_1/出品作品/手法と説明] ※最終日にラフを含め制作工程をまとめたファイルを制作し提出していただきます。 ラフ、スケッチ、制作過程の写真を残しておいてください。
2	[課題A_2/施設・ギャラリーのロゴタイプ/ロゴタイプの説明・収集] 展覧会イメージの構築 [課題B_2/出品作品/構想案]
3	[課題A_3/施設・ギャラリーのロゴタイプ/案内（DM/フライヤー）ロゴタイプの収集・ラフ案] [課題B_3/出品作品/構想案・ラフチェック]
4	[課題A_4/施設・ギャラリーのロゴタイプ制作・提出] プレゼンテーション [課題B_4/出品作品/ラフチェック]
5	[課題A_5/案内（DM/フライヤー）試作_形態・サイズの確認] [課題B_5/出品作品/制作]
6	[課題A_6/案内（DM/フライヤー）試作_形態・サイズの確認] [課題B_6/出品作品/制作]
7	[課題A_7/案内（DM/フライヤー）試作_形態・サイズの確認] 途中出品作を使ったプレゼンテーション [課題B_7/出品作品/制作]
8	[課題B_8/出品作品/制作]
9	[課題B_9/出品作品/制作]
10	[課題B_10/出品作品/完成・プレゼンテーション]
11	[課題A_8/B2ポスター案試作・検討] 出品作品を使って制作、プレゼンテーション [課題B_11/出品作品/修正・改善]
12	[課題B_12/出品作品/修正・改善]
13	[作品搬入・展示] ※課題A/Bとも提出 課題A_B2ポスター、案内 課題B_出品作品
14	[課題B_14/出品作品/展覧会]
15	[課題B_15/展覧会] 合評、ファイル（工程のまとめ）提出

科目名	表現技術研究 2	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	大平 弘				
クラス名	【A】				

授業目的と到達目標
〔展覧会〕を想定し、展覧会計画、ポスターなどの告知物の制作を通し、基本的なグラフィックデザイン「伝える」ことを目的とした考え方や表現手法を学ぶ。また、それらの視点からメインビジュアル・各自作品の表現技法を再考することを目的にします。
授業概要
対面と遠隔の併用授業 「イラストレーションの展覧会」を想定し、出品作品と案内計画を作成します。 2つの視点 1は展覧会の出品者、イラストレーションの（感覚的）制作者として、2はイラストレーションを使い展覧会の告知・案内（客観的）制作者、イラストレーションのディレクション、グラフィックデザイナーとして、それぞれの役割で制作を進めます。 課題A_B2ポスター、案内 課題B_出品作品
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
イラストレーションは表現手法や技法が限りなく広く存在しています。絵画にみられる表現手法はデザインの領域と切りはなせるものではありません。また、コンピュータ上のデジタル表現も同じです。工芸作品の肌合いや材質感も必ず制作のヒントを与えてくれるものです。イラストレーション（イラスト）にとどまることなく、他造形表現分野に視野を広げてください。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
理解度	20
提出作品の評価	50
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ンの年鑑掲載作品など、展覧会ポスター・販売促進を中心としたグラフィックデザイン業務。 単行本（鍋木蓮著など）・文庫本（小川洋子著など）の装画。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	【対面】 課題A_B2ポスター、案内 課題B_出品作品 〔課題A_1／イラストレーション展／説明〕 〔課題B_1／出品作品／手法と説明〕 ※最終日にラフを含め制作工程をまとめたファイルを制作し提出していただきます。 ラフ、スケッチ、制作過程の写真を残しておいてください。
2	【対面】 〔課題A_2／施設・ギャラリーのロゴタイプ／ロゴタイプの説明・収集〕 展覧会イメージの構築 〔課題B_2／出品作品／構想案〕
3	【対面】 〔課題A_3／施設・ギャラリーのロゴタイプ／案内（DM/フライヤー） ロゴタイプの収集・ラフ案〕 〔課題B_3／出品作品／構想案・ラフチェック〕
4	【対面】 〔課題A_4／施設・ギャラリーのロゴタイプ制作・提出〕 プレゼンテーション 〔課題B_4／出品作品／ラフチェック〕
5	【対面】 〔課題A_5／案内（DM/フライヤー） 試作__形態・サイズの確認〕 〔課題B_5／出品作品／制作〕
6	【対面】 〔課題A_6／案内（DM/フライヤー） 試作__形態・サイズの確認〕 〔課題B_6／出品作品／制作〕
7	【対面】 〔課題A_7／案内（DM/フライヤー） 試作__形態・サイズの確認〕 途中出品作を使ったプレゼンテーション 〔課題B_7／出品作品／制作〕
8	【対面】 〔課題B_8／出品作品／制作〕
9	【対面】 〔課題B_9／出品作品／制作〕
10	【対面】 〔課題B_10／出品作品／完成・プレゼンテーション〕
11	【対面】 〔課題A_8／B2ポスター案試作・検討〕 出品作品を使って制作、プレゼンテーション 〔課題B_11／出品作品／修正・改善〕
12	【対面】 〔課題B_12／出品作品／修正・改善〕
13	【対面】 〔作品搬入・展示〕 ※課題A/Bとも提出 課題A_B2ポスター、案内 課題B_出品作品
14	【対面】

	[課題B_14／出品作品／展覧会]
1 5	【対面】 [課題B_15／展覧会] 合評、ファイル（工程のまとめ）提出

科目名	プロダクトデザイン 2	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 前期	形態	演習		
教員名	澄川 伸一、ト部 兼慎				
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 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で身に着ける。
授業概要
対面授業 複数の異なるテーマで短時間で上手くプロセスを処理する訓練。 スケッチ CAD レンダリング モデル プレゼンテーションまで。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
8B以上の鉛筆持参 ノートパソコンで三次元キャドとパワポまたはキーノートがインストールされているもの。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
プレゼンテーションによる成果	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

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	近年の話題になったデザインの紹介とその読み込み ポートフォリオの重要性 課題A 簡単なデザインアイテムの課題 スケッチ演習
2	課題A 簡単なデザインアイテムの課題 スケッチ演習 sketchコンセプトのプレゼンテーション
3	課題B 簡単なデザインアイテムの課題 スケッチ演習
4	課題B 簡単なデザインアイテムの課題 スケッチ演習 sketchコンセプトのプレゼンテーション
5	近代デザインの巨匠たちの作品の分析 名作椅子の紹介
6	課題C 自分にとってほしいと思えるチェアデザインの課題 スケッチ演習
7	課題C 自分にとってほしいと思えるチェアデザインの課題 モデル作成の演習 手作業とプリント
8	課題C 自分にとってほしいと思えるチェアデザインの課題 プレゼンテーション
9	近代デザインの巨匠たちの作品の分析 名作オーディオデザインの紹介
10	課題D 自分にとってほしいと思える小型ロボットデザインの課題 スケッチ演習
11	課題D 自分にとってほしいと思える小型ロボットデザインの課題 sketchコンセプトのプレゼンテーション
12	課題D 自分にとってほしいと思える小型ロボットデザインの課題 モデル作成の演習 手作業とプリント 動画作成
13	課題D 自分にとってほしいと思える小型ロボットデザインの課題 プレゼンテーション
14	課題E デザインコンペに向けた演習課題 テーマの設定方法 sketch
15	課題E デザインコンペに向けた演習課題 テーマの設定方法 レンダリングとプレゼンテーション

科目名	プロダクトデザイン 3	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	澄川 伸一、ト部 兼慎				
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 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で身に着ける。
授業概要
対面授業 複数の異なるテーマで短時間で上手くプロセスを処理する訓練。 スケッチ CAD レンダリング モデル プレゼンテーションまで。
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
8B以上の鉛筆持参 ノートパソコンで三次元キャドとパワポまたはキーノートがインストールされているもの。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
プレゼンテーションによる成果	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

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	近年の話題になったデザインの紹介とその読み込み ポートフォリオの重要性 課題A 簡単なデザインアイテムの課題 スケッチ演習
2	課題A 簡単なデザインアイテムの課題 スケッチ演習 sketchコンセプトのプレゼンテーション
3	課題B 簡単なデザインアイテムの課題 スケッチ演習
4	課題B 簡単なデザインアイテムの課題 スケッチ演習 sketchコンセプトのプレゼンテーション
5	近代デザインの巨匠たちの作品の分析 名作椅子の紹介
6	課題C 自分にとってほしいと思えるチェアデザインの課題 スケッチ演習
7	課題C 自分にとってほしいと思えるチェアデザインの課題 モデル作成の演習 手作業とプリント
8	課題C 自分にとってほしいと思えるチェアデザインの課題 プレゼンテーション
9	近代デザインの巨匠たちの作品の分析 名作オーディオデザインの紹介
10	課題D 自分にとってほしいと思える小型ロボットデザインの課題 スケッチ演習
11	課題D 自分にとってほしいと思える小型ロボットデザインの課題 sketchコンセプトのプレゼンテーション
12	課題D 自分にとってほしいと思える小型ロボットデザインの課題 モデル作成の演習 手作業とプリント 動画作成
13	課題D 自分にとってほしいと思える小型ロボットデザインの課題 プレゼンテーション
14	課題E デザインコンペに向けた演習課題 テーマの設定方法 sketch
15	課題E デザインコンペに向けた演習課題 テーマの設定方法 レンダリングとプレゼンテーション

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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。レスポンスデザインを理解する。制作に必須のDreamweaver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。レスポンスデザインの企画からデザイン、コーディングを学ぶ。大阪府や大学から要請が出ない限り対面で行います。オンライン、対面とも同じ内容です。
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	50
HTML、CSS、コーディングの理解度	30
Dreamweaverの理解度	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
テキスト・ファッショ、キャド、設計：

東レ株式会社 ファッション企画部 デザイナー：

主にテキスタイルデザインプログラミング、スタイル画、服飾デザイン

メルボ紳士服株式会社：メンズレディスゴルフウェア、カジュアルウェアのデザイン&ニットテキスタイルデザイン

東レ・アムテックス株式会社：企画部 主にカー用品のテキスタイルデザインプログラミング

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/他

アパレルブランド：キュリアスジョージ、HISHIM、HangTen、ファミリア、TEHAMA(クリントイーストウッド)/他

その他のジャンル：上方落語協会、日本聖公会奈良基督教会、日本聖公会京都教区、奈良友の会、シノワズリーモダン、呉服座/他

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。Dreamweaverの画面構成、HTMLの基本的な要素のマークアップ操作、CSSの基礎
2	Dreamweaverでidやclassを設定してデザインを組み立てる方法を学ぶ オンライン授業です。
3	Dreamweaverで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 オンライン授業です。
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。オンライン授業です。
5	webデザインのためのPhotoshopとIllustratorの基本操作を学ぶ オンライン授業です。
6	PhotoshopとIllustratorを使ってワイヤーフレームを制作
7	Photoshopで画像合成、テキストレイアウト、フィルターやレイヤー効果、web用画像保存方法を学ぶ。
8	Illustratorでsvgの書き出し、編集、Dreamweaverと連動させてページ作成
9	Javascriptを応用したサイトを制作
10	動きのあるサイト企画、作成
11	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。
12	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。
13	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
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	年次	3	単位数	2
授業期間	2021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。レスポンスデザインを理解する。制作に必須のDreamweaver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。レスポンスデザインの企画からデザイン、コーディングを学ぶ。大阪府や大学から要請が出ない限り対面で行います。オンライン、対面とも同じ内容です。
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	50
HTML、CSS、コーディングの理解度	30
Dreamweaverの理解度	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
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/他
 アパレルブランド：キュリアスジョージ、HISHIM、HangTen、ファミリア、TEHAMA(クリントイーストウッド)/他
 その他のジャンル：上方落語協会、日本聖公会奈良基督教会、日本聖公会京都教区、奈良友の会、シノワズリーモダン、呉服座/他

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。Dreamweaverの画面構成、HTMLの基本的な要素のマークアップ操作、CSSの基礎
2	Dreamweaverでidやclassを設定してデザインを組み立てる方法を学ぶ
3	Dreamweaverで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PhotoshopとIllustratorの基本操作を学ぶ
6	PhotoshopとIllustratorを使ってワイヤーフレームを制作
7	Photoshopで画像合成、テキストレイアウト、フィルターやレイヤー効果、web用画像保存方法を学ぶ。
8	Illustratorでsvgの書き出し、編集、Dreamweaverと連動させてページ作成
9	Javascriptを応用したサイトを制作
10	動きのあるサイト企画、作成
11	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。
12	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。
13	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
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	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	森 巧尚				
クラス名	DM				

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ション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、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、インタラクション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
対面と遠隔の併用授業
大きく2種類の方法で授業を行う 1. [学習] Unityで2Dの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] 企画から実制作までをグループワーク形式と個人形式で行う
準備学修(予習・復習)・受講上の注意
本授業は、コンピュータと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 (%)
課題1	20
課題2	40
課題3	40

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/ ZIG-Project, https://zig-project.com/ Unity, https://unity.com/ja
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	【対面】 [学習]/[実践]：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？SONY「MESH」を体験する
2	【遠隔】 [実践]：インタラクションの設計と実践<課題1>（企画/実装） SONY「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」を作る
3	【対面】 [実践]：インタラクションの設計と実践<課題1>（デバッグ/発表） SONY「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」を作る
4	【対面】 [学習]/[実践]：Unityでの画面の作り方、スクリプトの使い方 「Unity」の基本的な操作方法を理解する
5	【遠隔】 [学習]/[実践]：Unityでキー入力と、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	【遠隔】 [学習]/[実践]：Unityでパラパラマンガを動かす 「Unity」のアニメーションの作り方と操作方法を理解する
7	【遠隔】 [学習]/[実践]：Unityで複数シーンを切り換える 「Unity」のシーン作成と読み込む方法を理解する
8	【遠隔】 [学習]/[実践]：Unityでアイテムをたくさん登場させる 「Unity」のプレハブの作り方と使い方を理解する
9	【遠隔】 [学習]/[実践]：Unityで回数を数えてスコアを作る 「Unity」のUIテキストの使い方と数の数え方
10	【対面】 [学習]：コントローラーや「ZIG SIM」でUnityを動かす 「Unity」の操作環境を考える
11	【遠隔】 [実践]：オリジナルゲームの制作<課題2>（企画/実装） 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
12	【対面】 [実践]：オリジナルゲームの制作<課題2>（作品制作開始） 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
13	【対面】 [実践]：オリジナルゲームの制作<課題2>（作品制作） 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
14	【対面】 [実践]：オリジナルゲームの制作<課題2>（作品の完成） 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
15	【対面】 [実践]：オリジナルゲームの制作<課題2>（作品の鑑賞会） 自由なテーマでオリジナル作品を制作する

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2021年度 後期	形態	演習		
教員名	山角 悦三				
クラス名	D P				

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、それぞれのメディアの基本特性と役割を研究します。 また、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、クロスメディアにおいての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
[対面と遠隔の併用授業] ※新型コロナウイルスの感染状況によって、対面授業と遠隔授業は変更する場合があります。変更がある場合はUNIPAにて告知します。 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、メディアで発信されていること、発信されているメディアによって情報が異なることや 事実ではない操作など、情報の多様化の時代においての問題を研究します。 メディアが社会にあた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。

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(北村陽子ノ

			訳)
参考書名 3	Design for the Other 90% 世界を変えるデザイン		
出版社名	英治出版	著者名	シンシア・スミス(北村陽子ノ訳)
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	[遠隔] ●授業ガイダンスとレクチャー メディアとは? ・マス媒体 ・電波媒体 ・プリント媒体 ・インターネット
2	[遠隔] <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	[遠隔] <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	[遠隔] <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	[遠隔] <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	[遠隔] <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	[遠隔] <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	[遠隔] <2021年のキーワード> 課題C ●キーワード選択～調査
9	[遠隔] <2021年のキーワード> 課題C ●情報精査～まとめ
10	[遠隔]

	<2021年のキーワード> 課題C ●発表
1 1	[遠隔] <捨てていくもの、置いていくもの。> 課題D ●調査～資料収集
1 2	[遠隔] <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
1 3	<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
1 4	[対面] <捨てていくもの、置いていくもの。> 課題D ●ポスター発表
1 5	[対面] <ポートフォリオ> 課題E この研究からみえてきたこと

科目名	メディア論	年次	3	単位数	4
授業期間	2021年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	松澤 真木				
クラス名					

授業目的と到達目標
メディアで「本当のこと」がわかると、本当に思いますか？ メディアとは、離れたところにある情報や知識を運ぶツール＝便宜にすぎません。「本当のこと」とは、言ってしまうと、情報の発信源まで自分で行ってその目で見たり、当事者に直接会って根掘り葉掘り聞くでもない限り、簡単にわかるものではそもそもないのです。 そういう意味では、メディアとは便利なものとも言えます。上手に使いたいものです。 ところが難儀なことに、毎日のああでもないこうでもないの中で、メディアのありようも人間にとっての意味もいま「変化すること」をやめてはくれないのです。さあ困った。 それでも皆さんは、そんな複雑かつ正体不明の「メディア社会の海」を、泳いでいかざるを得ません。授業の目的は、そのための準備です。そして30回の授業で「いまのメディア」が見せるその姿を、たとえ片鱗でもつかむこと。これが授業の目標です。 方法としては、メディアを巡る事実や現象の「中身」に集中します。情報の容れ物、装置としてのメディアの「輪郭」は描きます。最初に述べた通り、それそのものは便宜にすぎないからです。
授業概要
〔対面授業〕 講師の専門である放送や映像を軸に、メディアの世界で起き続ける最新状況にキャッチアップしていきます。また同時に歴史も踏まえ、個人にとり、社会にとり、人間にとり、その意味するところを考えます。 授業中、皆さんに意見も求めます。不定期に簡単なリポートも書いていただきます。 予定は常にアップデートし、動的に進めます。当シラバスには参考として、前年度の内容を別途記しました。今年度も同様の方向性で、それぞれの時点における最新の材料を提供していきたく考えています。 ※新型コロナウイルス感染症にかかる衛生面（消毒等）、健康管理、行動面（ソーシャルディスタンスの保持等）においては教員、学生とも特に注意するものとします。
受講上の注意
皆さんにはありとあらゆる「メディア」を巡る現象や事実に対して「自分自身の見方、考え方」を鍛えていっていただきたいと思っています。大切なのは主体的な思考。自分で意識的に考える、ということです。 それを前提に、同時代の情報の仕入れを絶えず行ってください。別記した前年度の授業内容も参考になると思います。「何でも幅広く」でもいいですし、あるいは自分自身の志向で「集中して深く」でもむろん構いません。

成績評価方法・基準	
種別	割合（％）
学年末試験	40
授業に取り組む姿勢	60

教科書情報			
教科書 1	必要な資料を毎回配布します。		
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	

参考書情報			
参考書名 1	授業の途上で随時紹介していきます。		
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
授業の途上で随時紹介していきます。
特記事項
教員実務経験
在阪民放局における講師の実務経験（バラエティー、ドキュメンタリー、報道・社会教養、情報系等各番組のディレクター、プロデューサー。ほか編成、コンテンツ開発、コンプライアンス推進等）に基づき授業を行います。

授業計画（各回予定）	
授業回	授業内容
1	新型コロナウイルスとの闘い――インターネットは人類社会にどう作用するか、メディアに私たちは“100%の信頼”を置くことができるのか。 テキスト：‘In the Battle Against Coronavirus, Humanity Lacks Leadership’（Y.N.Harari氏による米TIME誌への寄稿, 2020年03月15日）
2	コロナ下のリーダーたち、その政策とメディア――渦中のリーダーたちをメディアはどう伝えているか。安倍晋三首相、トランプ米大統領、小池百合子東京都知事らの例からメディアの特質を探る。 テキスト：「首相の便乗なぜ炎上」「トランプ節非常時でも 連日の会見」「知事が平日夕方にライブ配信」ほか（朝日新聞 2020年04月04日, 22日, 05月05日ほか）
3	インターネット, SNS万能の時代。“自分でない人になる”とは――「Vチューバー」「電凸」「自粛警察」をキーワードに。バーチャル＝仮の、架空の社会に「存在」できるようになった人間たち。「自分」とは誰のことなのか。 テキスト：「バーチャルの分身、光と影」「あいちトリエンナーレ芸術監督 津田大介氏が語る企画中止の全貌」ほか（朝日新聞 2020年04月07日, 産経新聞 2019年09月02日ほか）
4	社会×個人×メディア：その緊張関係は歴史の中でどう変化したか――ネット以前と以後、そして各時代のメディア環境と日本人の心情。これら両面で考えてみる。 テキスト：「黒川検事長辞職で安倍政権『もう持たない』ツイッターデモで深まった政治不信」「被害者の実名報道なぜ必要 メディア主張と遺族や市民感情に溝」ほか（AERA 2020年05月25日, 神戸新聞 2019年12月02日ほか）
5	“身近なメディア”が伝える情報の価値、そして意味は――コロナ禍の逆境。市民の身近なメディア＝ラジオ、ブロック紙、ローカル紙、海外地方紙などの現在を知り、考える。 テキスト：「ライブハウス苦境に負けへん FM大阪 名物店長ら迎えて新番組」「新型コロナ拡大と米地方紙の苦境」ほか（朝日新聞 2020年05月30日, 読売新聞 2020年04月10日ほか）
6	進行する社会のバーチャル化。いま“リアル”とは――ITのリーダーらが唱えるごとく、コロナ後の世界は本当に変わるのか。人類だけが持つ「共同体」はついに変質するのか。 テキスト：「コロナ契機 デジタル化急速に進む 米グーグルCEOが見解」「共感力を必要とする社会 / 山際寿一」ほか（朝日新聞 2020年04月30日, NHK総合 2019年11月05日放送 ほか）
7	“コロナ関連”から一度離れて――テレビの「深夜番組」を考える。このごろ元気な深夜番組、果たして「ゴールデン昇格」は局の都合なのか。 テキスト：「深夜でもアウトの衝撃映像を連発『クレージージャーニー』の魅力」「深夜番組がゴールデン進出してつまらなくなる、の真実」ほか（マイナビニュース 2015年07月29日, 日経doors 2018年05月26日ほか）
8	日本語は“便利”か？ ほかし、あいまい表現から考える――「桜」問題、検事長定年延長、そしてコロナ。国会を舞台に、最近にわかに露見した「ほかし」の功と罪。 テキスト：「逆風国会1強たそがれ 陰る求心力、解散にも暗雲」「『等』の正体 あいまいさ、世界で通じぬ / 石川和男他」ほか（朝日新聞 2020年06月18日, 同 2020年06月17日ほか）
9	表現行為における作家性、作り手の当事者性とは――作家性＝作り手の内面の発露、当事者性＝関与のありかた。どう捉えるか。2020東京五輪を撮る河瀬直美、1964を撮った市川崑。森達也、原一男、そして戦中期の亀井文夫。古今のドキュメンタリー作家らを題材に。 テキスト：「TOKYO再び 河瀬直美さん×山本晋也さん」「映画『靖国』上映中止をめぐる大議論」※抜粋

	「たたかう映画 ドキュメンタリストの昭和史」※抜粋 ほか（朝日新聞 2019年01月03日, 創出版 2008年06月26日, 岩波新書 1989年08月21日ほか）
10	凶器とも化すSNS。“共存”していくための提言は可能か――木村花さん事件、伊藤詩織さんの被害。救済、表現の自由をどう考えるか。 テキスト：「SNSが牙をむく時 被害者を救う制度、次々と壁 / 荻上チキ他」「伊藤詩織さん ネットの中傷で精神的苦痛 賠償求め提訴」ほか（朝日新聞 2020年07月01日, NHK NEWS WEB 2020年06月08日ほか）
11	メディアのカイシャをテーマに。テレビ東京の「らしさ」とは――コロナの逆境の中、次々と打ち出す新戦略。そして業界の就職人気は1位。ヨソにはない番組を量産するテレ東の「らしさ」は、一体何で出来ている？ テキスト：「制作の裏側や生ライブ配信 テレ東無観客フェス」「テレビ東京が就職したい放送局1位に輝いた理由 苦節56年にして」ほか（朝日新聞 2020年06月20日, 現代ビジネス 2020年07月08日ほか）
12	日本人に“パロディー”は可能か。あるいは欧米流思考回路の産物か――外国特派員協会が作った「東京五輪エンブレム」パロディーが炎上。試されたのは日本人の受容力？そしてパロディーとはそもそも何なのか。 テキスト：「コロナのデザイン取り下げ 外国特派員協会が謝罪」「パロディーとニッポン / 横山久芳他」「『眼を廻す機械』浮世絵師が皮肉るのは」ほか（産経新聞 2020年05月21日, 朝日新聞 2020年07月14日ほか）
13	コロナを巡る心の問題。“大きな綱”を掛けるには――コロナ禍がもたらした暮らしの変化、心の変調。目をつぶれないのなら、私たちはどう乗り越えるか。メディアは救いになれるのか。 テキスト：「上沼恵美子 コロナ鬱？『快傑えみちゃんねる』終了と『紅白』の影」「共感疲労 コロナで苦しむあなたへ：テレビを消してラジオをつけよう」「ありがとうの魔力 / ひうらさとる他」ほか（夕刊フジ 2020年08月01日, Yahoo!ニュース 2020年04月11日, 朝日新聞 2020年07月18日ほか）
14	視聴映像：「ドキュランドへようこそ #フォロー・ミー インスタの偽り」NHK ETV 2020年03月20日ほか 放送 原題：#followme 制作：VPRO（オランダ） 世界で10億を超える人が利用するInstagram、中でも若い世代に訴求するインフルエンサーは企業からも注目の的。影響力は本物なのか？フォロワーを売買するビジネスなど、巨大プラットフォームの内幕を描く。 議論：人気アプリが人気なのは、背後に意図を持つ者がいるからなのかかもしれない。それを知ったなら、どう対処すればいいのだろうか。
15	視聴映像：「NHKスペシャル デジタルVSリアル 第1回 - フェイクに奪われる“私”」NHK総合 2020年04月05日ほか 放送 事実よりはるかに拡散力を持つと言われる「フェイク」が、世界中で混乱を巻き起こしている。メキシコではフェイクがリンチ殺人に発展。ほか世論を誘導するディープフェイク、フェイクポルノなど、氾濫するウソ情報＝フェイクの最前線と、それらとの闘いを紹介する。 議論：人々を集団暴走させてしまうネット社会。操作される心理の“底”にあるものとは何か。
16	視聴映像：「NHKスペシャル デジタルVSリアル 第2回 - さよならプライバシー」NHK総合 2020年04月12日ほか 放送 スマホに入力したあらゆるデータから出来上がるもう一人の自分、それが「デジタル・ツイン」。番組ではある被験者のデジタル・ツインを作る実験を。被験者が提供したデータだけで、本人の経済状況、女性関係、将来予測される行動までが次々とあらわにされていく。そしてもし、権力の側が市民のデジタル・ツインを作ってしまったら―― 議論：デジタル・ツインとは、本当に「自分」なのか。違うなら「それ以外の自分」とは何なのか。
17	視聴映像：「たけしのその時カメラは回っていた 驚き！日本の戦争プロパガンダ」NHK総合 2020年09月21日ほか 放送 第二次世界大戦中に日本の軍部が展開したプロパガンダを、数々の発掘映像で紹介していく。開戦時の大本営発表はウソ＝失敗を隠す撮り直しだった。五軍神の神風特攻隊出陣はウソ＝あちこちのフィルムをつぎはぎした、加工映像だった――など。 議論：情報への耐性を持続けることはできるか。もし自分がこの時代に生きていたら、果たしてどう行動したか。
18	視聴映像：①「ウワサの保護者会 AI時代 何を勉強すれば？」NHK ETV 2020年05月09日ほか 放送 AIの実用化が進む。いつかAIが人間に代わって仕事をするかも。すると子どもの将来は？これからを生き抜くため、子どもたちはどんな勉強をすればいいのか。 ②「田村淳のコンテンツHolic 人工知能が人類を襲う」MBS 2020年10月08日放送 ゲーム「Detroit: Become Human」が予言する、AIが進化した未来の社会。「お前は支配されてはならない」という言葉を“指令”と解釈したAIが自由意志を持ち、反乱を起こす。ゲストのAR開発者 川田十夢は「AIへの接し方を改めるべき」と警告する。 議論：AI時代の到来に受け身のままでいいのか。いま考えておかなければいけないのは何なのか。
19	視聴映像：「BS1スペシャル マルクス・ガブリエル コロナ時代の精神のワクチン」NHK BS1 2020年10月03日ほか 放送 公衆衛生の課題から経済の危機、社会の在り方、人々の心の問題へと広がっていくコロナのパンデミック。

	哲学は有効な解となり得るか。「精神をむしろ毒への免疫力は、思考によって導き出せる」――話題のドイツ人哲学者マルクス・ガブリエルが、コロナ時代への処方箋を説く。 議論：新自由主義、科学崇拜、唯物史観の批判的検証を主張するガブリエル。どの話に最も共鳴できたか。その理由は何か。
20	視聴映像：「BS世界のドキュメンタリー ウソについての本当の話」NHK BS1 2020年10月16日ほか 放送 原題：Die Wahrheit über die Lüge / The Whole Truth about Lying 制作：Gruppe 5 Film Produktion, ZDF（ドイツ） 「ポスト真実」＝真実とウソの境界が消滅する時代。どんな人でも1日2回はウソをつく。言葉を覚えたばかりの幼児も、いや餌いならされた豚でさえも。しかしそもそもなぜなのか。何のためなのか。 脳科学、心理学、歴史、動物行動学。あらゆる角度の実験映像と証言で「ウソの真実」を解き明かす。 議論：あなたはウソをつくか。自分のウソを許せるか。他人のウソを許せるか。この話はウソだ――あなたは一体なぜ、それを確信できるのか。
21	視聴映像：「BS1スペシャル 独裁者ヒトラー 演説の魔力 前編」NHK BS1 2020年08月14日ほか 放送 「独裁者」と言われたアドルフ・ヒトラー。しかし彼の政策遂行を可能にしたのは、当時のドイツ大衆による圧倒的な肯定＝支持だった。その武器は「演説」。比類なき彼の演説力は、精緻を極めたメディア戦略と融合。ドイツ国民の脳内へと一人残らず叩き込まれていった。 前編は初期武装蜂起の破綻から投獄、ナチ党の伸長、第二次世界大戦開戦直前まで。ヒトラーが語った150万語のビッグデータや証言で「演説の魔力」の正体に迫る。 議論：紹介されたヒトラーのプロパガンダ手法を踏まえ、ドイツ国民の内面や社会に当時、何が起きていたと考えるか。
22	視聴映像：「BS1スペシャル 独裁者ヒトラー 演説の魔力 後編」NHK BS1 2020年08月14日ほか 放送 後編はポーランド、ソビエト侵攻から戦局の転換、ベルリン陥落、敗戦まで。ユダヤ、スラブ人排斥とアリア人至上主義。ニュルンベルク党大会、リーフェンシュタール、労働奉仕団、ヒトラーユーゲント。存命の元少年兵らが証言。ある者は目を潤ませ、ある者は高らかに歌い、いまでも消えることのないヒトラーへの崇拜を告白する。 議論：現代社会により引き寄せて分析。フェイク、ヘイト、相互監視、自己責任論。国内外の状況に照らし、どのようなことに気付いたか。
23	視聴映像：「ドキュランドへようこそ セルフポートレート」NHK ETV 2020年11月06日ほか 放送 原題：Seivportrett / Self Portrait 制作：Speranza Film（ノルウェー） 主人公はノルウェーの写真家、レネ・マリー・フォッセン。拒食症のフォッセンの被写体は、自分自身の姿。少女の時、写真は時間を止められると気付いた。痛みの中に美があるはず――彼女は言う。 番組はフォッセンの死までを追う。生は壮大な贈り物。だけど手に負えない。最後に言い残し、彼女は画面から去っていく。 議論：今回は「写真」というメディア。撮るという行為を含め、それが主人公に与えたものは何だったか。
24	視聴映像：「BS世界のドキュメンタリー ソーシャルメディアの“掃除屋”たち 前編」NHK BS1 2020年10月26日ほか 放送 原題：Cleaners 制作：Grifa Filmes, WDR, NDR, rbb, VPRO, I Wonder Pictures, NHK, gebrueder beetz filmproduktion 世界中の記者がアクセスを試みてきたSNS検閲作業の舞台裏。フェイスブックのコンテンツから“不適切なもの”を削除する、フィリピン・マニラの作業場への取材に成功した国際共同作品。 表向きはいいものだとされている“掃除屋”はフィリピン国内だけで数千人、1人当たりの処理量は1日に2万5千件。 報道写真は「残虐な映像」として削除。風刺画は「人権に配慮」と削除。彼らのリテラシーは問われない。フェイスブック幹部が議会に召喚される。「優秀なエンジニアたちが最善を尽くしています」――幹部は堂々、言い放つ。 議論：自分たちもSNSのユーザー。番組から何を問題と捉えたか。
25	視聴映像：「BS世界のドキュメンタリー ソーシャルメディアの“掃除屋”たち 後編」NHK BS1 2020年10月27日ほか 放送 原題：Cleaners 制作：Grifa Filmes, WDR, NDR, rbb, VPRO, I Wonder Pictures, NHK, gebrueder beetz filmproduktion 後編は他の諸国にも取材。SNSを規制し、強権を振るうトルコの政権。ミャンマーではSNSがロヒンギャ排除の世論を形成。“掃除屋”が住むフィリピンでは、反政府の言論は不可能に。しかし「大統領の優れた面をあなたも見ろべき」と、当の“掃除屋”たちは意に介さない。 議論：番組では精神に重い負担を負う“掃除屋”らも紹介。語られたいくつもの矛盾を、どう考えたか。
26	視聴映像：「100分de名著スペシャル 100分deメディア論 前半」NHK ETV 2020年04月18日ほか 放送 最後の2回は締めくくりのテーマとして「メディアとどう向き合うか」。視聴するのはEテレ「100分de名著」のスペシャル版。メディアを論じた4つの名著を研究者、作家らと共に読み解く。 前半は米ジャーナリスト、ウォルター・リップマンの「世論」と、エドワード・サイードの「イスラム報道」。前者ではステレオタイプという概念の淵源を知り、後者ではオリエンタリズムをキーワードに、メディアバイアスの生成過程を読み解く。 議論：2つの著書が説いた中で、認識を新たにすることは何だったか。
27	(2020年度 放送学科3回生 実習発表会)

2 8	視聴映像：「100分de名著スペシャル 100分deメディア論 後半」NHK ETV 2020年04月18日ほか 放送後半で紹介するのは、山本七平の「『空気』の研究」と、ジョージ・オーウェルの古典「一九八四年」。どちらもこのコロナ禍でネットの話題となり、再び読まれている本でもある。 前者は日本人にとり、ある意味で理解のしやすいテーマ。大小の人間集団を支配し、行動を呪縛する「空気」の存在を挙げ、その正体を暴く。後者は言わずと知れた“名著”。超監視社会となったディストピアを描くが、スタジオでは「ネットの世界では“見られてない方が不安”だ」との指摘も。 議論：2つの著書が説いた中で、認識を新たにすることは何だったか。
2 9	前年度の授業は次の通り行いました： ※スケジュール 〔前期〕05月08日-08月07日（第01回-第13回） 〔後期〕09月18日-01月29日（第14回-第28回） ※内容 第01回-第13回：UNIPAによるテキストでの授業と課題の提示、レポート提出 第14回-第28回：映像を視聴し、テーマに沿って出席者間で議論（第19回まで：遠隔 / 第20回以降：対面）
3 0	前年度の授業は次の通り行いました： ※スケジュール 〔前期〕05月08日-08月07日（第01回-第13回） 〔後期〕09月18日-01月29日（第14回-第28回） ※内容 第01回-第13回：UNIPAによるテキストでの授業と課題の提示、レポート提出 第14回-第28回：映像を視聴し、テーマに沿って出席者間で議論（第19回まで：遠隔 / 第20回以降：対面）