

科目名	情報論	年次	1	単位数	4
授業期間	2026 年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	岩井 憲一				
クラス名					
授業目的と到達目標					
現代社会を支える情報技術および情報教育の根幹を担う「情報」の理論について学ぶ。 受講者は、情報理論についての基礎的な知見を身につける。					
授業概要					
【対面授業】本科目では、情報の基礎的な理論を学ぶことによって、現代社会における様々な事柄のあり方について理解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					
講義資料は毎回の授業で原則として PDF の形で配布する。空いている時間を利用して課題を完成させて、次回講義時までに理解しておくこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
各課題およびレポート			70		
平常の授業に取り組む姿勢			30		
教科書					
教科書 1	授業展開にあわせて適宜、講義資料(PDF)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	前期オリエンテーション				
2	n 進法(1)				
3	n 進法(2)				

4	集合(1)	
5	集合(2)	
6	関係と関数(1)	
7	関係と関数(2)	
8	中間演習	
9	代数系(1)	
10	代数系(2)	
11	代数系(3)	
12	代数系(4)	
13	論理と証明(1)	
14	論理と証明(2)	
15	前期最終演習	
16	後期オリエンテーション	
17	ブール代数(1)	
18	ブール代数(2)	
19	ブール関数と論理回路(1)	
20	ブール関数と論理回路(2)	
21	記号列と言語(1)	
22	記号列と言語(2)	
23	中間演習	
24	グラフ(1)	
25	グラフ(2)	
26	ICT教育(1)	
27	ICT教育(2)	
28	ICT教育(3)	
29	後期最終演習	
30	総合演習	

科目名	情報論	年次	1	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	横川 十帆				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・メディアテクノロジーについて歴史的な背景を知り、専門的な知識を獲得する。</li> <li>・多種多様な情報を整理する方法を学び、実践的な課題解決能力を養う。</li> <li>・情報技術にまつわる社会問題を認識し、テクノロジーを批評的に捉える視座を獲得する。</li> </ul>					
授業概要					
<p>「情報」について、コンピュータサイエンス、メディア論、芸術実践論、知的財産権、メディア考古学などの観点から総合的に学ぶ。</p> <p>各回ごとに配布する資料をもとに、講義形式で授業を行う。随時、本授業に関連のあるニュース記事の紹介を行う。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>授業の進行具合、学生の理解度によって講義内容を変更する可能性がある。</p> <p>グループワークは行わない。受講生の学習環境次第ではコンピュータを用いた演習を行う。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
リアクションペーパー			60		
授業内小テスト			40		
教科書					
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・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	初回ガイダンス
2	情報とメディアの基本
3	メディアテクノロジーの歴史 1
4	メディアテクノロジーの歴史 2
5	メディアテクノロジーの歴史 3
6	メディアテクノロジーの歴史 4
7	情報の記号化・符号化 1
8	情報の記号化・符号化 2
9	コンピューターの歴史 1
10	コンピューターの歴史 2
11	ネットワークとプロトコル
12	インターフェースと情報デザイン 1
13	インターフェースと情報デザイン 2
14	小テスト
15	小テスト復習
16	アクセシビリティ
17	情報メディアと芸術 1
18	情報メディアと芸術 2
19	情報メディアと芸術 3
20	情報メディアと芸術 4
21	情報と知的財産権 1
22	情報と知的財産権 2
23	情報と知的財産権 3
24	コンピューターと音文化
25	コンピューターと映像文化
26	ソーシャルメディア
27	情報と国際社会
28	情報セキュリティ
29	小テスト
30	小テスト復習

科目名	情報科学	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	講義		
教員名	鍵本 聡				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>情報技術の進展により、コンピュータの高機能化、小型化、低価格化が促進され、芸術活動においてもコンピュータが多く用いられるようになってきており、コンピュータの知識・技術を体系的まとめた情報科学の理解が必要である。</p> <p>本講義では、コンピュータを用いた芸術、メディアアートにおいて有用な情報科学の知識を修得し、コンピュータの理解が芸術活動の一助になることを目指す。また昨今日覚ましい発展を遂げているAI(人工知能)についても積極的に取り上げる。</p>					
授業概要					
情報の基本概念, コンピュータの歴史, コンピュータの構成と動作のしくみ, 情報の表現, 情報通信ネットワークと情報セキュリティについて解説する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
コンピュータやインターネットがどのような仕組みで動いているのか、わかりやすく解説していきます。普段からコンピュータや携帯電話、インターネットをたくさん触っておいてください。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題提出			60		
小テスト 20 点満点×2 回			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	算数で読み解くコンピュータのしくみ				
出版社名	技術評論社	著者名	馬場敬信		
参考書名2	図解でやさしくわかる ネットワークのしくみ超入門				
出版社名	技術評論社	著者名	網野衛二		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

授業は参考書として紹介した2冊の本「算数で読み解くコンピュータのしくみ」(前半)および「図解でやさしくわかる ネットワークのしくみ超入門」(後半)の内容に沿って解説していきます。また各教科書を終えるたびに簡単な小テスト(20点満点×2回)を実施します。購入が必須ではありませんが、教科書を持っていた方がわかりやすいと思います。

#### 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25年以上の教員経験、サイエンスライターとして25年以上執筆活動経験を持つ教員が、情報科学の最先端を紹介する。

#### 授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	ガイダンス, コンピュータの世界への第一歩
2	コンピュータをコンピュータらしくしたプログラム内蔵方式
3	ビットを単位として情報を表現する
4	ビットを単位として命令を表現する
5	ビットを単位として処理する
6	入力だけで出力が決まる回路 — 組み合わせ回路
7	記憶をする回路 — 順序回路
8	コンタの世界でプログラムを作る — ソフトウェアへの第一歩 ●●小テスト1回目●●
9	ネットワークを学ぼう
10	データはネットワークをどう流れる?
11	ネットワークモデルを知ろう
12	ネットワークモデルのプロトコルを知ろう
13	ネットワーク内のサーバーの働きを知ろう
14	ネットワークの管理と運用を学ぼう
15	ネットワークのセキュリティを強化しよう、まとめ ●●小テスト2回目●●

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	広田 高雄				
クラス名	情報処理概論Ⅱ				
授業目的と到達目標					
Web ページの構成方法や構造を理解し、その基本操作と Web ページ構築手法および画像処理の基本技術の習得を目指す。 また、Web ページの使い易さを向上させるために、Web ユーザビリティについても学習する。					
授業概要					
この授業はワープロで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。従ってPCの基本操作ができるか、情報処理概論Ⅰ履修後の受講が望ましい。授業では、Web ページの構造や構成要素等について解説し、それをアピールするための構成を考える。さらに、画像処理ソフトウェアを活用して全体をより魅力的なものに仕上げる。本授業では、Web ページ制作するためのソフトウェアとして Dreamweaver、画像処理ソフトウェアとして Adobe Photoshop を活用する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
講義資料は授業中に配布する。 欠席した場合は『遅滞なく』情報教育研究室(9-505)で受理して、次回講義までに各自で課題を作成して提出すること。 ※授業はどんどん先にすすむので、UNIPA の Q&A を積極的に利用して質問してください。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題とその完成度			95		
授業に取り組む姿勢			5		
教科書					
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義資料を配布する。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	情報トピックス 2026				
出版社名	日経 BP	著者名	奥村晴彦(三重大学名誉教授)佐藤義弘(津田塾大学)中野由章(工学院大学付属中高校)他		
参考書名2	インターネットの光と影 Ver.7				
出版社名	北大路書房	著者名	情報教育学研究会(IEC) 情報倫理教育研究グループ		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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			
元医療機器メーカーで産業用ロボットのシステム開発を行った後、高等学校情報科教諭を行い、高等学校情報科授業およびネットワーク管理実務の経験を活かして、具体的な指導方法を授業する。			
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 Web ページの基礎(概要解説)		
2	Dreamweaver の基本操作(ファイルサーバの利用方法、課題の提出方法も含む)		
3	簡単な Web ページの作成		
4	テーブル の作成		
5	フレームの設定①( Web ページの分割)		
6	フレームの設定②( 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	HTML、CSS、JavaScript		
11	最終課題 Web ページの作成(1)		
12	最終課題 Web ページの作成(2)		
13	最終課題 Web ページの作成(3)		
14	課題提出と動作確認・相互評価(1)		
15	課題提出と動作確認・相互評価(2)		

科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2026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する。HTMLや CSS を使って、Web サイトを構築する。また、Web ページの使い易さを向上させるために、Web ユーザビリティについても学習する。					
授業概要					
PC ルームにおいて、実際にパソコンを操作する。HTML や CSS の知識を学修しながら初歩的な Web サイトを作成していく。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>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。</p> <p>宿題や課題の提出締切は、理由に拘わらず厳守する。</p> <p>なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目なので、これらどの科目から履修しても問題がない。</p>					
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	2026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。授業を通して、学際的な知識や考え方を習得してもらいたい。					
授業概要					
Web ページ作成ソフトの一つである Dreamweaver を用いて、Web ページ作成の基本的な技術を学習する。はじめに、Dreamweaver の基本操作と基本的な Web ページの作成手順を理解する。また、できるだけ分かりやすい Web ページを目標に、レイアウトや、より巧緻な Web ページ作成の方法を学習する。あわせて画像処理ソフトの基本操作についても学習する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
前回までに学習した内容を十分理解して、授業を受けてもらいたい。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題と平常点の総合評価			100		
教科書					
教科書1	資料プリント等を配布する。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
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	2026年度前期	形態	演習		
教員名	岩井 憲一				
クラス名					
授業目的と到達目標					
Web ページの構成要素や構造を理解させ、基礎的な Web ページの作成を目的とする。 Web ページ制作ツールとしてテキストエディタ+ブラウザを活用して、Web ページの構築手法の基礎技能の習得を目指す。					
授業概要					
【対面授業】本科目では、1つのページでPCとスマートフォンの両方に対応できるレスポンス Web のサイト構築に必要なスキルを習得させる。 Web ページ制作ツールとしてテキストエディタ+ブラウザを利用して Web ページの制作実習を行う。 具体的には HTML と CSS の技術について学んでいく。 HTML は文章や図等の内容構造を示す言語であり、CSS は文章や図の配置(デザイン)を制御する枠組みである。 Web には独特の言い回しや構造が存在し、常に前回までの応用となることから、毎回それまでの内容について身につけて授業に臨む必要がある。 さらに、学期末には制作した Web ページの作品発表を予定しているため、あらかじめどのようなものを作りたいのかなど常に自ら考え学んでいく姿勢が必要となるので、受け身の履修はおすすめしない。					
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原則として PDF の形で配布する。最新の Web サイト構築の技能となるため、技術面で少々難しいことから、授業終了後、空いている時間を利用して前回までの課題を完成させて、次回講義時に備えておくことが望ましい。 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。 しかし、本科目は、ある程度の情報処理スキルもしくは思考法を必要とすることから、情報処理概論Ⅰを履修済みであることを強く求める。 できれば機器や思考法に慣れるという意味合いで情報処理概論Ⅲも履修済みであることが望ましい。					
成績評価方法・基準					
種別		割合(%)			
課題となる作品(Web サイト)の完成+発表会での発表+まとめ		70			
平常の授業に取り組む姿勢		30			
教科書					
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義資料(PDF)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, <a href="https://blogs.adobe.com/japan/serialization/web-dreamweaver-basics/">https://blogs.adobe.com/japan/serialization/web-dreamweaver-basics/</a> } {Photoshop でアニメーション GIF を作成, <a href="https://helpx.adobe.com/jp/photoshop/how-to/make-animated-gif.html">https://helpx.adobe.com/jp/photoshop/how-to/make-animated-gif.html</a> }			
特記事項			
USB メモリが必要です。(容量は基本的にそれほど必要ではありません。) 新たに購入する必要はありませんが、必ず用意しておいてください。 できれば初回からあるといいですね。 メモリを忘れた場合は、自分宛てにファイルを添付してメールで送るといいと思います。 しかし手間は増えますのであくまで一つの代替法ですよ。 必ず毎回の保存やバックアップを取っておいてくださいね。 メモリが壊れてファイルが無くなったら自己責任です。 提出ができなければその分評価は無情に下がりますよ。			
教員実務経験			
これまでに依頼を受けて企業のサイト構築や SEO 等のコンサルテーションを行ったことがあります。 SEO とは検索エンジン最適化の意味で、要は Google 検索で上位になるような指導をしたということです。 その他に Web アプリケーション構築をベースとした研究開発を行っています。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	全体のガイダンス(課題の提出方法も含む) Web ページの概要(構成要素、構造、特性)の解説テキストエディタの使い方		
2	HTML と CSS の基本		
3	画像を作成してみよう。		
4	CSS について学ぼう。		
5	画像の配置 テキストを画像に回り込ませる。		
6	Web ページの背景を作ってみよう。 背景に関するプロパティを使いこなそう。		
7	要素を重ねて雑誌風レイアウトを作ろう。		
8	CSS で見出しを作ろう。		
9	HTML5 における<header>タグについて グローバルナビゲーションについて		
10	ハンバーガーメニューについて		
11	レスポンス Web デザインについて		
12	SPA(Single Page Application)について(1)		
13	SPA(Single Page Application)について(2)		
14	CSS アニメーション Web ページ最終制作		



科目名	情報処理概論Ⅱ	年次	1	単位数	2
授業期間	2026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					
<p>Web ページの制作の基本的な技法の習得を目的とする。Web ページの構造を理解し、画像編集ソフト等を用いて Web コンテンツを作成し、それらを用いて Web ページを制作する能力の涵養を目指す。現在 Web アプリの開発では AI の利用が非常に活発であるが(私自身の開発でも AI を活用している) AI を用いる場合でも有用な情報も伝えてゆきたいと思っている。</p>					
授業概要					
<p>本科目では大学がライセンスを取得した Dreamweaver を用いた Web ページ作成手法を習得する。手を動かしながら簡単な例題から始めて複雑な Web ページ を作成できるように授業を進めてゆく。最後の数コマを使って自身の作品(最終課題)を制作・提出する。情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ は全て独立した 科目であり、どの科目から履修してもよい。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>授業資料の配布、課題の出題と答案の提出は全て UNIPA 経由で行います。最終課題の提出も同様です。提出物は複数ファイル(ウェブページやそこで表示される画像等)を入れたフォルダです。フォルダを直接 UNIPA に提出するのではなく、フォルダを圧縮して作成したファイルを提出します。フォルダの圧縮の仕方は最初の授業で説明します。授業に関する連絡事項を UNIPA に掲示する事が有りますので掲示には注意して下さい。授業では Adobe Dreamweaver を利用します。利用には芸大のメールアドレスによる認証が必要です。認証の手順は最初の授業で説明します。</p> <p>作業の説明は皆で一緒に手を動かしながら進めていきますので、初心者でも大丈夫です。途中で操作に付いていけなくなった人が居たら説明を繰り返します。質問時間も取りますのでその時尋ねるのも O.K. です。単位の取得には最終課題(最後の数コマで制作する作品)の提出が必須です。ウェブページの内容は学生さん自身で考えて作成して下さい。残念ながら過去に他人の文章をコピー(一部改変)したものを提出した例が有りましたが、そういうものの提出は認められません。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
最終課題(Web ページ)と平常の受講状況に基づく総合評価。最終課題の提出は必須。			100		
教科書					
教科書1	自作の資料を授業時に配布。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					

出版社名		著者名	
参考書名3			
出版社名		著者名	
参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
最近はパソコンに触れた事のない学生さんも珍しくありませんので、キーボードの打鍵の練習方法やパソコンの効率的な操作方法等、基本事項に関して必要に応じて授業で取り上げます。それによって授業の進め方や時間配分が多少変動する場合があります。			
教員実務経験			
担当教員は自身の研究の成果の一つとしてウェブアプリ(JavaScript と Java 言語を使用)を開発しています。			
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。Dreamweaver の基本操作。		
2	段落と画像を表示するページの作成。ファイルに保存された画像を表示するためのウェブページ (HTML ファイル)を作成します。画像ファイルとウェブページのファイルそれぞれが置かれたフォルダの位置関係に注意を払う習慣を付けましょう。		
3	リンクの作成。		
4	イメージマップ。		
5	Web ページ用の画像作成。		
6	表の作成と編集。		
7	プロパティウィンドウの活用。		
8	GIF アニメーション。		
9	HTML と CSS。		
10	ページ内リンク。		
11	リスト(箇条書き)とこれまでの授業内容の復習。各種練習問題。		
12	最終課題の作成。		
13	最終課題の作成。		
14	最終課題の作成。		
15	最終課題の作成、提出、公開。単位の取得にはこの課題の提出が必須です。		

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2026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、Excelを使用して簡単な分析ができるスキルを身につける。					
授業概要					
PC ルームにおいて、実際にパソコンを操作する。Excel で参照や数式を自在に扱えるように学修する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
わずかな時間でも毎日 PC で Excel を操作する。 宿題や課題の提出締切は、理由に拘わらず厳守する。 なお、情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは、それぞれ独立した科目なので、これらどの科目から履修しても問題がない。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
平常の授業態度			50		
宿題&課題			50		
教科書					
教科書1	授業展開にあわせて適宜、印刷物や PDF ファイルを配布する。				
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	2026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					
<p>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。授業を通して、学際的な知識や考え方を習得してもらいたい。</p>					
授業概要					
<p>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。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>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。</p>					
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	2026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					
<p>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。</p>					
授業概要					
<p>【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。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>講義資料は毎回の授業で原則として PDF の形で配布する。          空いている時間を利用して課題を完成させて、次回講義時まで理解しておくこと。          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。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
最終課題とレポート			70		
平常の授業に取り組む姿勢			30		
教科書					
教科書1	授業展開にあわせて適宜、講義資料(PDF)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
------

USBメモリが必要です。(容量は基本的にそれほど必要ではないです。)  
 新たに購入する必要はありませんが、必ず用意しておいてください。  
 できれば初回からあるといいですね。  
 初回の授業でもお話ししますが、毎回の課題は必ず「1つのブックファイルにシートを追加して保存する形」で作成してください。  
 それ以外では評価対象としないので、注意してください。  
 メモリを忘れた場合は、自分宛てにファイルを添付してメールで送るといいと思います。  
 しかし手間は増えますのであくまで一つの代替法ですよ。  
 ただし、いろいろと事故の元にもなりますので、ファイル名は例えば「授業中に指定したファイル名」を「授業中に指定したファイル名\_1-3」のようにしてから保存するといいですよ。(日付もいれると良いと思います。)  
 同じファイル名で送ると確認が大変ですし、上書きの危険性もありますので。  
 ちなみにこの例では「1回目から3回目」の内容となります。  
 必ず毎回の保存やバックアップを取っておいてくださいね。  
 メモリが壊れてファイルが無くなったら自己責任です。  
 提出ができなければその分評価は無情に下がりますよ。  
 USBメモリ内、自宅PC内のように少なくとも2箇所以上での保存を強くお勧めします。

教員実務経験
--------

これまで Excel の指導実績があります。	
------------------------	--

授業計画(各回予定)
------------

授業回	授業内容
1	全体のガイダンス(課題の提出方法も含む) Excel の基本操作(データ入力)
2	Excel の基本(1)(四則演算、数式、関数、罫線)
3	Excel の基本(2)(表のレイアウト(1))
4	Excel の基本(3)(表のレイアウト(2))
5	Excel の基本(4)(クイック分析)
6	Excel の基本(5)(グラフ作成(1))
7	Excel の基本(6)(グラフ作成(2))
8	条件処理
9	検索処理
10	データベース処理(1)
11	データベース処理(2)
12	統計処理(1)
13	統計処理(2)
14	ピボットテーブルとクロス集計
15	マクロ処理 最終課題とレポートのお知らせ

科目名	情報処理概論Ⅲ	年次	1	単位数	2
授業期間	2026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					
<p>表計算ソフト Excel を用いた表の作成やグラフを用いた表示、数式を用いた計算を学習する。単純に操作の仕方を覚えるのではなく、Excel 固有の概念を理解した上で自力で問題を解決出来る能力の涵養を授業の目標とする。最近では AI を用いた Excel の数式生成が活用されつつあるが、数式の正しさは(少なくとも現段階では)人間による確認が必要である。本授業では数式の意味や問題から数式の導き方も説明する。これらの知見は AI を活用する上でも有用であると私は考えている。</p>					
授業概要					
<p>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幾つかの問題を出題する。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。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>私が UNIPA で授業資料を配布し、私の説明を聞いた後に皆さんが UNIPA に課題を提出する形で授業を進めます。授業に関する注意事項等を UNIPA の掲示で通知する事が有りますので、掲示は常時確認して下さい。</p> <p>授業では色々な数式を紹介しますが、言葉だけでなく具体的な例題を用いて説明します。まず例題をしっかりと理解してそれを少し変更する形で数式に慣れてゆけるように授業を進めます。さらに数式を用いて問題解決を解決するための考え方についても説明します。</p> <p>各授業の前半で操作や入力を行う際には皆で一緒に手を動かしますが、操作や入力が遅れてついていけなくなった人が居たら再度繰り返します。後半の作業時に質問してくれても O.K. です。</p> <p>最後の授業でこれまでの授業の理解度を確認するための問題を複数出題します。問題といっても過去の授業の内容、特に授業で説明した例題や課題を思い出せばすぐに解ける程度の難易度です。配布資料にヒントも付いています。受講者を振り落とすのではなく、過去に学んだ内容を思い出してもらおう事を目的としています。</p> <p>単位の取得にはこの最後の授業の問題の答案の提出が必須です。六割くらいは出来る事が求められます。答案は通常の課題と同様、UNIPA 経由で提出します。</p> <p>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やパソコンの効率的な操作法も説明します。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
最後の授業時に実施する小テストの評価、及び平常の受講状況に基づく総合評価			100		
教科書					
教科書1	UNIPA で資料を配布する。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					

参考書名1			
出版社名		著者名	
参考書名2			
出版社名		著者名	
参考書名3			
出版社名		著者名	
参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
近年同じクラスに Excel に慣れている人とパソコンの初心者が含まれている事が多いのですが、最初のうちはパソコンの操作そのものについても必要に応じて説明します。段々 Excel の実践的な問題を扱いますが、皆さんの理解度に合わせて授業の進め方をある程度調整する場合も有ります。初心者を見捨てず Excel 経験者にも歯応えが有る授業を目指します。			
教員実務経験			
Excel は業務の一環(書類作成やデータ出力等)として使っています。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業の進め方の説明とパソコン初心者のための操作説明。メモ帳を用いた CSV ファイル編集。		
2	効率的な表入力。簡単な数式の紹介。		
3	表の集計。統計データを用いて集計に関する数式を学習します。		
4	文字列の結合。演算子を用いる方式と関数を用いる方式それぞれを説明します。		
5	日時に関する数式。Excel では日時を用いた計算も可能です。計算の意味を理解出来るよう、データとしての日時の表現を学習します。		
6	日時処理の続き。		
7	日時処理の応用。複数の関数の組み合わせ方を学習します。		
8	条件分岐。場合によって結果を選択するための関数です。業務で実用的な数式を組む際にしばしば必要になります。		
9	セルの勘定。指定された範囲の中からある条件を満たすセル(Excel の表の升目)の個数を勘定する関数とその応用例を学習します。		
10	条件分岐の続き。与えられた問題を分析し、正しい結果を得るための数式へと落とし込むにはどうすれば良いのでしょうか？条件分岐の応用問題を通じて数式を組む際の考え方を説明します。		
11	セルの範囲指定。数式が処理する範囲を計算によって確定する方法を学びます。これを使いこなせるようになれば Excel 初心者は卒業ですね。		
12	セルの範囲指定続き。		
13	データ検索。表の中から特定の条件を満たすデータを取得する方法を学びます。表が大き過ぎて手作業でデータを探すのが困難な場合に威力を発揮します。		
14	グラフ作成。作成したデータ(表)を直感的に把握するためにグラフという形で可視化するやり方を学習します。		

15	<p>これまでの授業の理解度を確認するために幾つかの問題を出題します。単位の取得にはこれらの問題の答案の提出が必要です。六割くらいは出来るようになって欲しいです。</p> <p>答案の作成に関して他者に相談するのは口頭でも SNS その他の手段でも厳禁ですが、授業時でも書籍の持ち込みやネットの検索は自由です。とはいえ難易度的には過去の授業で出題された課題を真面目にこなしていればすらすら出来るようになる程度の内容です。「あ、これ授業で説明されていたのでは?」「授業の例題に良く似ている」と思い出せるようなヒントも付いていたりして?</p>
----	--

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2026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					
現代のビジネス社会において、自信の制作した作品や技術、製品、アイデアなどを、クライアントや上司などに説明する「プレゼンテーション」の重要性はどんどん増してきている。本授業では Microsoft「PowerPoint」を用いて、プレゼンテーションツールの使用法を学んだ後、そこから簡単な動画を作成することで簡単な情報発信を手法を学ぶ。					
授業概要					
本科目ではエンジニアおよび情報教員、さらにはライターとしての経験を活かし、プレゼンテーションツールによる情報発信を習得する。具体的には Microsoft「PowerPoint」の基本を学習したのち、画像処理ソフト PhotoShopなどを活用しながら、各自のプレゼンテーション能力を磨く。 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。 毎回授業時に作成する提出課題で採点する。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題			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	
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	
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 25 年以上の教員経験、サイエンスライターとして 25 年以上執筆活動経験を持つ教員が、その企画スキルを活かしてプレゼンテーションのノウハウを授業する。	
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、プレゼンテーション作成のための環境説明 Microsoft「PowerPoint」の紹介
2	スライド・配布資料、プレゼンテーションの印刷設定【自己紹介課題(kadai-A)作成】
3	スライド挿入、変更、並べ替え【おススメ作品紹介課題(kadai-B)作成】
4	テキストの書式設定、リンク挿入図の挿入、グラフィック要素挿入、スライド上の図形並べ替え、グループ化【おススメ作品紹介課題(kadai-C)作成】
5	表、グラフを挿入、メディアを挿入【現代社会の変化を紹介する課題(kadai-D)作成】
6	アニメーションを設定、アニメーションと画面切り替えのタイミングを設定【架空商品の紹介(kadai-E)作成】
7	Adobe PhotoShop の紹介【簡単な画像処理課題(kadai-F)作成】
8	Adobe PhotoShop【絵はがき課題(kadai-G)作成】
9	Adobe PhotoShop【画像切り抜き課題(kadai-H)作成】
10	Adobe PhotoShop【コラージュ課題(kadai-J)作成】
11	Adobe Animate【簡単なアニメーション動画(kadai-K)作成】
12	動画課題作成(1 回目)
13	動画課題作成(2 回目)
14	動画課題作成(3 回目)【課題動画(kadai-L)作成】
15	提出課題鑑賞会、最後のまとめ

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	演習		
教員名	広田 高雄				
クラス名	情報処理概論Ⅳ				
授業目的と到達目標					
PowerPoint を活用したスライドの作成や、プレゼンテーションの技法といった実践的な知識・技能の習得を目指す。					
授業概要					
MS PowerPoint の操作およびプレゼンテーション技法の学習により、効果的なプレゼンテーションができるスライドを作成する。またスライドに挿入する画像の加工なども行う。 講義中に実際に発表したり相互評価を行うなどして、実践的なプレゼンテーション能力を身に付ける。 (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					
講義資料は授業中に配布する。欠席した場合は『遅滞なく』情報教育研究室(9-505)で受理して、次回講義までに各自で課題を作成して提出すること。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題とその完成度			50		
発表			40		
授業に取り組む姿勢			10		
教科書					
教科書1	講義時に資料を配布する。				
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	インターネットの光と影 Ver.7				
出版社名	北大路書房	著者名	情報教育学研究会(IEC)情報倫理教育研究グループ		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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	
元医療機器メーカーで産業用ロボットのシステム開発を行った後、高等学校情報科教諭を行い、高等学校情報科授業およびネットワーク管理実務の経験を活かして、具体的な指導方法で授業する。	
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(ファイルサーバの利用方法、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 MS-PowerPoint の基本操作①
2	MS-PowerPoint の基本操作②(画像等の利用)
3	MS-PowerPoint の応用機能
4	MS-PowerPoint によるアニメーション
5	プレゼンテーション実習①
6	マルチメディアデータの扱い( Adobe Photoshop による画像の作成 )
7	プレゼンテーション技法
8	プレゼンテーション技法に基づいたスライドの作成①
9	プレゼンテーション技法に基づいたスライドの作成②
10	プレゼンテーション実習②
11	最終課題作成(1)
12	最終課題作成(2)
13	最終課題作成(3)
14	最終課題の発表(1)
15	最終課題の発表(2)課題提出と相互講評

科目名	情報処理概論Ⅳ	年次	1	単位数	2
授業期間	2026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					
<p>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、「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。授業を通して、学際的な知識や考え方を習得してもらいたい。</p>					
授業概要					
<p>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。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。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>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。</p>					
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	効果的なスライドのデザインについて
13	より良いプレゼンテーションのための工夫
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	2026年度前期	形態	演習		
教員名	久米 出				
クラス名					
授業目的と到達目標					
聞き手の心を動かす発表(プレゼン)を実現するためのノウハウを学ぶ。実際に発表を行ってノウハウの習得度合いを確認する。さらに聴衆として他者の発表を聴き、質疑応答に参加する事によって自他の発表を客観的に評価する能力を涵養する。					
授業概要					
発表の準備(聴衆の分析、戦略の構築)に関する基本事項とパワーポイントを用いた発表資料の作成法を説明する。授業の内容を活用して実際に発表を行うと共に他者の発表を評価する。情報処理概論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは全て独立した科目であり、どの科目から履修してもよい。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
UNIPAで授業資料を配布します。授業では複数回プレゼンをします。プレゼンでは発表者の講演に続いて参加者の皆さんによる質疑応答も含めます。発表者以外の人達もただ話を聞くだけでなく、質疑応答に積極的に参加する事が自身のプレゼン能力を向上させる上で重要なのです...が、皆が皆、人前で話すのが得意なわけでは無いですね。そういう人達のために初めは簡単な自己紹介的なものから始めて、そこから発表のネタ作り、話の組立て方やスライドの表現、発表練習の仕方、本番での振舞い方、上手な質問をするための話の聞き方、質疑応答での「これさえ気を付ければ大丈夫」的な事柄を一つ一つ実践出来るように授業を進めて行きます。慣れてきたらある程度まとまった時間(参加人数や授業の進捗に応じて決定)を使ってプレゼンをします。幾つか技術的倫理的な注意事項(発表スライドの作り方や質疑応答時の作法等)はありますが、話の内容に関しては基本自由です。「何を話したら良いのか分からない」という人のために過去の例を紹介したり、必要であれば個別に相談に応じます。 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。単位の取得には最後の発表の実践とレポート提出が必須です。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
発表(必須)、発表評価レポート(必須)、平常の受講状況に基づく総合評価			100		
教科書					
教科書1	自作の資料を授業中に配布。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			

参考書名3			
出版社名		著者名	
参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
授業期間中に複数回プレゼンを実施する関係上、受講者数(つまりプレゼンする人数)によって授業の進め方を調整する事が有ります。予めご了承下さい。発表の順番は事前に籤引きで決定します。自身の発表の予定日には必ず出席して下さい。止むを得ない事情で出席出来ない場合には速やかに連絡して下さい。			
教員実務経験			
担当教員は自身の研究に関して国内外でプレゼンした経験を有しています。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業の進め方の説明と初心者のためのパソコン操作説明。パワーポイントの基本的な操作。スマートフォン世代の皆さんのために速打 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してもらいます。以下の授業内容は授業の受講者(つまり発表者)の人数によって多少変更される事があります。		
2	プレゼンの準備の概要。聴衆分析と戦略の立て方。スライド中のテキスト表現に関する注意。講演や質疑応答の要諦。		
3	アニメーション。		
4	独自デザインの制作。		
5	二回目の発表準備。		
6	二回目の発表と講評。		
7	発表の事例研究。自身の発表の評価と改善すべき項目の洗い出し。		
8	最後の(三度目の)発表資料作成。		
9	最後の(三度目の)発表資料作成。		
10	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。		
11	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。		
12	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。		
13	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。		
14	最後の(三度目の)発表。単位を習得するためにはこの発表への発表が必要です。		
15	自他の発表を評価し、レポートとして提出。単位の取得にはこの課題の提出が必須です。発表が上手く出来なかった人はここで挽回するチャンスです。		

科目名	図学	年次	1	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	壺井 勘也				
クラス名					
授業目的と到達目標					
図学を通して知るデザインの楽しさとおもしろさを具体的に理解し、世界各地に存在する建築構造物はもとよりビジュアルに表現されたデザイン商品からプロダクトデザイン・インダストリアルデザインに応用された製品やファッション界における楽しいグッズに至るまでのデザイン力をつける					
授業概要					
対面授業で行う。前期(具現化された形態を基に図学の基本を習得する) 後期(具体的に表現方法を理解し作図による演習をする) 造形作家、公共事業、モニュメントを制作するにあたり、完成予想図を作成する技術を習得する。 高校美術・工芸教諭としての基礎知識、作図、画法の習得が必須。 以上今日までの職務経験において必要とされる。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
特に後期からの授業においては配布された資料をもとに事前に予習し、理解を深める。講義された内容を反復する。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
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	古代エジプトに始まる幾何学の理解と学習。
2	古代ギリシャにおける数学を応用した幾何学の説明。
3	古代ローマにおける遺跡に見られる建造物から始まる形態の学習。
4	江戸期における日本の実測図学の歴史を研究。
5	日本における幾何学紋様を調査し伝統文化の中で息づく図案の面白さを知る。
6	ヨーロッパにおける幾何学紋様を調査し伝統文化の中で息づく図案の面白さを知る。
7	生活・文化の中に息づく図学について考察。
8	生活・文化の中に息づく図学について考察。
9	生活・文化の中に息づく図学について考察。
10	生活・文化の中に息づく図学について考察。
11	インテリアデザインに活用された図学の基本。
12	ビジュアルデザインに活用された図学の基本。
13	インダストリアルデザインに活用された図学の基本。
14	コンストラクション・コンポジションの理解。
15	一点透視図法の技法を習得。
16	一点透視図法の技法を習得。
17	一点透視図法の技法を習得。
18	二点透視図法の技法を習得。
19	二点透視図法の技法を習得。
20	二点透視図法の技法を習得。
21	アイソメ投影法の研究。
22	アイソメ投影法の研究。
23	アクソメ投影法の研究。
24	アクソメ投影法の研究。
25	インダストリアルデザインの中心に船舶及び自動車における作図法の研究。
26	インダストリアルデザインの中心に船舶及び自動車における作図法の研究。
27	建築構造物を実際に表現する力を身につける。
28	建築構造物を実際に表現する力を身につける。
29	建築構造物を実際に表現する力を身につける。
30	自動車のパースを自由課題として提出。

科目名	西洋美術史	年次	1	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	小谷 訓子				
クラス名					
授業目的と到達目標					
この授業は、本学建学の精神を表す五角形の理念全てに関わる「基礎的な芸術力」を養う教科として、西洋美術史の基礎的な知識を身につけてもらうことを目的とする。西洋古代からの芸術作品を歴史の流れの中で学ぶことは、学生が時代に即しながら「自己」や「自己流」そして自分の作品を創造する時に、重要な刺激やインスピレーションを与える。授業のコンテンツが「過去」の「西洋」の「芸術作品」であることから、五角形の中でも特に CREATIVITY と GLOBAL の側面に深く関わっているところの「基礎的な芸術力」を育成することがこの授業の目標である。					
授業概要					
この授業では、主に絵画、彫刻、建築を取り上げ、西洋世界における美術の歴史を学んでいく。その手続きとしてまずは、各芸術作品の「線」「色彩」「光」「構成(構図)」「形態」「空間」「媒体」を分析し、その作品が所属する時代と地域における様式的特色を認識する。その上で、作品に映し出された社会の状況、政治的なメッセージ、イデオロギー、慣習、作家の意図やパトロン在意図などを歴史的に把握していく。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
毎週、授業に関する指示や詳細を UNIPA でチェックすること。 授業資料のスライド・リストと教科書を参考に、毎回の講義内容をノートに書きとめて、復習をしっかりとすること。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
前期末試験			45		
後期末試験			45		
授業の取り組み・伸び率・その他			10		
教科書					
教科書1	『西洋美術史』				
出版社名	美術出版社	著者名	秋山聰・田中正之監修		
教科書2	『いちばん親切的な西洋美術史』				
出版社名	新星出版社	著者名	池上英洋他著		
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			
授業内容や、進行のペースを変更する場合があります。			
教員実務経験			
最終学歴がアメリカの大学院の Ph.D.なので、アメリカでの研究生活が長く、留学中にプリンストン大学付属美術館においてルネサンス期の素描作品の展示会を2回ほど部分担当したこともある。その他イタリアやフランスなどヨーロッパにも研究調査だけでなく留学経験もあるので、グローバル・スタンダードを意識した授業を展開する。但し、この授業に関しては西洋美術史の概説なので、それほど専門的なことには触れず、芸術作品を分析する際に必要な基本的なポイントを講義する。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	イントロダクション: 西洋美術史という学問について		
2	古代ギリシャ美術		
3	古代ローマ美術		
4	古代美術の総まとめ		
5	初期キリスト教美術とビザンチン美術		
6	ロマネスク美術		
7	ゴシック美術		
8	中世美術の総まとめ		
9	初期ルネサンス美術		
10	イタリア・ルネサンス美術①		
11	イタリア・ルネサンス美術②		
12	北方ルネサンス美術		
13	ヴェネツィア・ルネサンス美術		
14	ルネサンス美術の総まとめ		
15	古代美術・中世美術・ルネサンス美術の総括と前期末試験		
16	マニエリスム美術		
17	バロック美術①		
18	バロック美術②		
19	ロココ美術		
20	ルネサンス・バロックから近代世界へ		
21	新古典主義美術		
22	ロマン主義美術		
23	19世紀美術①		
24	19世紀美術②		
25	印象主義絵画		
26	ポスト印象主義絵画		
27	20世紀美術①		
28	20世紀美術②		

29	モダン・アート総まとめ
30	16世紀～20世紀美術の総括と後期末試験

科目名	西洋美術史	年次	1	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	石井 元章				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>建学の精神の国際的視野に立って、西洋美術作品の鑑賞を通じ、西洋美術の見方・考え方を学ぶと共に、ヨーロッパ社会の美術や文化との豊かな関わりを理解し、美術を愛する心と豊かな感性を育む。明治以降、日本が手本としたヨーロッパにおける美術の流れを大まかに理解して、近代から現代に連なる日本美術の理解を助け、ひいては現代を生きるための知識と感性を養う。</p>					
授業概要					
<p>【対面授業】古代ギリシア・ローマ文明から説き起こし、完成された一つの文明としての古代ヨーロッパ世界を理解する。ついで、キリスト教が中心となる中世の社会や美術を理解する。その後、古代と中世の交わる文明としての15世紀の初期ルネサンスにまで到達する。作品に込められたメッセージや政治性・社会性をも理解し、美術作品を「読む」作業を繰り返し行う。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>高校レベルの世界史の基礎知識を持っていることが望ましい。世界史を選択しなかった場合でも、『もういちど読む山川世界史』などである程度の知識を得てから出席してほしい。また、授業中に出てきた作品については図書館で調べてより深い理解へと向かう努力をしてほしい。美術史も知識の積み重ねが物を言う。したがって、授業で解説したことは、その日のうちにしっかりと復習して、次の回に備えてほしい。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
学年末試験(2/3の出席が受験の前提)			100		
教科書					
教科書1	カラー版 西洋美術史				
出版社名	美術出版社	著者名	高階秀爾監修		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	西洋絵画の主題物語 I 聖書編 II 神話編(絶版の可能性あり、ネット通販で購入したり、図書館で閲覧したりすることが望ましい)				
出版社名	美術出版社	著者名	諸川春樹監修		
参考書名2	新装版 西洋美術解説事典(絶版の可能性あり、ネット通販で購入したり、図書館で閲覧したりすることが望ましい)				
出版社名	河出書房新社	著者名	ジェイムズ・ホール		
参考書名3	小学館世界美術大全集				
出版社名	小学館	著者名			
参考書名4					

出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	オリエンテーション「美術作品をいかに『読む』か」 まず、科目の名前を「西洋」「美術」「歴史」に分けてそれぞれの意味を説明し、本講義で何を扱うのかを解説する。ついで、ティツィアーノとマネの作品を取り上げながら、そこに込められたメッセージの解説を行なう。		
2	様式から古典様式までのギリシア美術 1「クレタ美術とミュケーナイ美術」 ギリシア半島における文化の発展に先立つ時代を取り上げる。その中で、古代地中海世界の超先進国であったエジプトからギリシア世界がいかに多くのことを学んだかを理解する。		
3	様式から古典様式までのギリシア美術 2「陶器画の発展」 幾何学模様の時代からコリントスを中心とする動物文の陶器、そしてアテナイで制作されたアッティカ様式の壺絵の展開を概説する。その中で、ギリシア美術、すなわち、ヨーロッパ美術の中核をなす人間への関心のあり方を理解する。		
4	厳格様式から古典様式までのギリシア美術 3「エトルリア美術とギリシア古典期の建築」 ギリシア文明とほぼ同時代にイタリア半島で栄えたエトルリア美術について理解する。また、ギリシア美術の最盛期と考えられる古典期の建築様式について理解する。その際、ヨーロッパ建築様式の基礎をなすイオニア、ドーリア、コリントスなどのオーダーについて学ぶ。		
5	厳格様式から古典様式までのギリシア美術 4「彫刻の発展」 クリティオス作《少年像》に端を発し、厳格様式、古典様式へと展開するギリシア彫刻の流れを理解し、その中核にある「コントラポスト」の概念について学ぶ。		
6	「白い文明」DVD NHK で放送された番組を鑑賞し、「ヨーロッパ文明の揺り籠としてのギリシア文明」という概念がいかにして作られていったか、そしてギリシア文明が純粋な「白い文明」として捏造されたかを理解する。		
7	「ヘレニズム美術」 アレクサンダー大王の死以降の時代を扱う。ヘラ(国としてのギリシアのギリシア語名)の文化が地中海の大きな領域へと拡大していくヘレニズム(ヘラ風)文化の特質と、我々が知るギリシア彫刻の多くがこの時代に属することを理解する。その中で宗教と密接に結びついていた美術が変質する様子を学ぶ。		
8	ローマ美術 1「アウグストゥスの時代まで」 共和制から王政に至るローマの歴史と文化を理解する。現代社会の基礎が古代ローマにあることを理解する。「パリスの審判」から「ローマの建国」に至る所謂ローマ建国神話について学ぶ。		
9	ローマ美術 2「アウグストゥスの時代以降」 初代皇帝となるアウグストゥスの時代から五賢帝時代を経て、ローマの滅亡へと至る時代と美術の流れを理解する。そこに見える歴史主義・記録主義という、ギリシア文明と異なるローマ文明の特質を理解する。		
10	ローマ美術 3「ポンペイの遺跡」 紀元 79 年に起こったヴェスヴィオス山の噴火によって埋没した古代都市ポンペイの悲劇と現在の研究状況について学ぶ。395 年に東西に分裂したローマ帝国の西半分(西ローマ帝国)が 476 年に滅亡するまでの末期の歴史と文化を学ぶ。		

11	「ローマ帝国」DVD NHK で放映された番組を鑑賞し、ローマの繁栄と滅亡の原因を探る。現在進行中の我々の現代文明の行き先をも占う古代ローマ帝国の状況を学ぶことで、我々が今後どのように生きるべきかを考える。
12	「キリスト教における救済のメカニズム1」 姉妹宗教と言われるユダヤ教、キリスト教、イスラム教の関連を考え、その中で何故キリスト教は生まれなくてはならなかったのか、すなわち、神はキリストを通じてどのように人々を救済しようとしたのかを理解する。その中で「ゴルゴタ」や「受肉」の意味も解説される。
13	「キリスト教における救済のメカニズム2」 キリスト教の教義が説く救済のメカニズムが、美術作品の中にどのように現れているかを、作品を見ながら理解する。
14	「初期キリスト教美術1」 古代世界と重なるキリスト教誕生期の歴史を学び、その中で自らの信仰を隠すために人々がいかにかに隠語的な図像を生み出していったかを理解する。
15	「初期キリスト教美術2」 キリスト教が弾圧されていた時代に殉教した人々が、教義によってどのように聖人の列に加えられたか(列聖)を理解し、聖人伝や聖人の典型的図像が生み出されていく様を学ぶ。
16	「教会の勝利の時代」 コンスタンティヌス帝によりキリスト教が許され、ついで国教になると、キリスト教の教義確立が目指された歴史を学ぶ。その中で、図像がどのように変化していくかを理解する。
17	「ビザンティン美術」 西ローマ帝国で社会・文化が大きく変化していった時代に、東ローマ帝国ではどのような動きがあったのか、政治と宗教はどのような関係にあったのかを理解する。また、その後移ってきたトルコ人によりイスラム教が信仰され、その中でキリスト教の教会が変容していくことを理解する。
18	「初期中世美術1」 ゲルマン民族の移動とそれに続くフランク王国の成立によって現代のヨーロッパの基礎が築かれたことを理解する。写本装飾に関連して、写本、印刷、修道院などの歴史について学ぶ。
19	「初期中世美術2」 写本装飾の作品を鑑賞し、修道院や貴族の邸宅における写本制作について学ぶ。日本人の繊細な装飾感覚に近い、ケルト人の装飾について理解を深める。
20	「ロマネスク様式1」 聖遺物崇敬やロマネスク建築の構造について理解する。聖ヤコブの遺体の発見が引き起こした全ヨーロッパ的な巡礼の動きと、それに基づく聖堂の構造変化について理解する。
21	「ロマネスク様式2」 栄光のキリスト図像について学び、それが意味する修道院を中心としたこの時代の宗教活動を理解する。
22	「ゴシック様式1」 文化の担い手の社会層が一段下がることによって、宗教美術のあり方が変わることを、それが修道院長シュジェールの下にサン・ドニで起こることを理解する。「聖母マリア」を重視する教義が現れることも学ぶ。
23	「ゴシック様式2」 各地に大聖堂が数多く建設され、その装飾の中でステンドグラスが生まれることを理解する。
24	「国際ゴシック様式1」 14世紀 社会的混乱と封建制の動揺、すなわち、教皇のアヴィニョン幽囚、教会の大分裂(シスマ)、黒死病の流行、百年戦争などについて学び、その中で貴族を担い手とする優美な美術が生まれることを理解する。
25	「国際ゴシック様式2」 同じ時代にイタリアでジョットが絵画に革新を起こし、それによって遠近法の基礎が築かれたことを理解する。また、その変革が社会的な変質によって引き起こされたものであることを学ぶ。
26	「国際ゴシック様式3」

	ジョットと同時代のシモーネ・マルティーニの作品や、ジョットに先立つニコラ・ピサーノの彫刻作品について学ぶ。
27	「ルネサンス概説1」 ルネサンスの概念とそれを生み出した15世紀前半のフィレンツェの美術を理解する。特に建築におけるブルネレスキ、彫刻におけるドナテッロ、絵画におけるマザッチョの役割を学ぶ。
28	「ルネサンス概説2」 マザッチョに続く15世紀半ばから後半にかけてのフィレンツェ絵画について学ぶ。
29	「ルネサンス概説3」 ドナテッロに続く15世紀半ばから後半にかけてのフィレンツェ彫刻について学ぶ。
30	授業のまとめと筆記の学年末試験。

科目名	工芸Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	井上 剛				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>素材と技術を基にした「工芸」としてのものづくりを、その歴史、素材概要などの基礎知識と、各技法の実習を通して学習する。  ガラス工芸の基礎技法について、実作業を経験し、素材からモノができるまでのプロセスを理解する。</p>					
授業概要					
<p>【対面授業】</p> <p>1) ホットワークー吹きガラスの成形行程を理解し、器物を制作することで、用についての理解を深める。  2) キルンワークー電気炉を用いた制作技法を実践する。ガラス素材の特性についての理解を深める。  3) コールドワークー様々なガラスの加工方法を理解し、基礎技術を習得する。また、素材を組み合わせて造形を試みる。  教員は、各技法で制作してきた経験を活かし、ガラス工芸全般について総合的に指導する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
各ガラス工芸技法などについて事前リサーチ					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
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	1 日目 授業ガイダンス ガラス工芸の概要／作業		
2	1 日目 キルンワーク(フュージング) 技法と制作行程の説明／色板ガラスのカットと成形／素材特性の説明と窯入れ作業		
3	1 日目 キルンワーク(キルンキャスト) 粘土原型の制作		
4	1 日目 キルンワーク(キルンキャスト) 石膏型の制作／ガラス材料の選択と充填		
5	1 日目 キルンワーク(キルンキャスト) 焼成準備と窯入れ／焼成管理とプログラミング		
6	2 日目 ホットワーク(吹きガラス) 吹きガラス概要・設備・機材の説明／作業の注意と工房での立ち振る舞い／道具の扱いとガラスの巻き取り		
7	2 日目 ホットワーク(吹きガラス) ペーパーウエイトのつくり方		
8	2 日目 ホットワーク(吹きガラス) タンブラーのつくり方		
9	2 日目 ホットワーク(吹きガラス) 制作作業－タンブラー		
10	2 日目 ホットワーク(吹きガラス) 制作作業－色ガラスを使って		
11	3 日目 バーナーワーク(エアバーナー) とんぼ玉の基礎		
12	3 日目 バーナーワーク(エアバーナー) とんぼ玉の制作		
13	3 日目 コールドワーク ガラス加工法の基礎		

14	3日目 コールドワーク ガラス加工の実践／作品仕上げ
15	3日目 講評会と授業のまとめ

科目名	メディア論	年次	3	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	田村 正志				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>インターネットで個人の制作したコンテンツ(情報)が瞬時に世界に届く時代。  メディア＝マスメディア(テレビ、ラジオ、新聞など)の時代は終わり、メディアで多様な個人が、双方向に発信する状況が到来しています。  「メディア」とは、伝達回路と情報の両方を意味すると考えます。  「記名」と「匿名」の情報は錯綜し、「真実」と「フェイク」の見極めは困難を極めます。  急激な変化を続けるメディアの中であって、自分はどうのようにメディアと向き合い、情報を取捨選択して生きてゆくのか、そしてどんな情報を発信してゆくのかを考えるための基</p>					
授業概要					
<p>【対面授業】  様々なメディアの発展の背景・歴史を振り返りながら、最新のメディア状況や、その問題点を考える材料(映像資料など)について検討し、学生の皆さんと共に考えを深めてゆきたいと考えます。  メディアの状況は、刻一刻と変化して行きます。それに応じて、授業内容、参考素材なども随時、更新して行きます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>メディアから情報を受け取ると同時に、自分が「情報を発信する存在であること」を念頭に置いて、考えを深めてほしいと思います。メディアについて考えることは、自分自身の生きる姿勢を考えることにも繋がってきます。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業に取り組む姿勢			60		
授業内レポート			40		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					

出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
朝日放送テレビ(関西 6 チャンネル)での制作(ドラマ、バラエティー番組)、スポーツ(プロ野球中継)、報道情報番組(ドキュメンタリー、生ワイドショー)、CSR 推進(出前授業、SDGs)のディレクター、プロデューサー業務や、スカイA(CSテレビ局)での制作、番組宣伝などの実務経験を生かして、授業を行いたいと考えています。テレビに限らず様々なメディアの特徴、可能性を考えながら他者の自由を損なわない情報発信の重要性を考えて行きたいと考えています。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	総合ガイダンス		
2	インターネット		
3	インターネットと世論		
4	スマートフォン		
5	メタバース		
6	新聞		
7	日本の新聞		
8	電話とラジオ		
9	映画①プロパガンダ		
10	映画②メッセージ性、芸術性		
11	映画③映画の闇～MEE TOO 運動		
12	人間というメディア		
13	OSINT		
14	テレビ		
15	テレビとスポーツ		
16	演劇		
17	AI chatGPT		
18	ノンフィクション		
19	ドキュメンタリー番組		
20	ジャニーズ性加害問題		
21	写真週刊誌(スクープ誌)		
22	雑誌		
23	写真		
24	音楽の力		
25	戦争と芸術		
26	「国民メディア」の衰退と社会の分断		
27	授業内レポート※日程変更の可能性あり		

28	アーカイブの重要性
29	ディープフェイク
30	情報と人間

科目名	金工論	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	講義		
教員名	植田 千香子				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>金属工芸の基礎知識を理解して学び、金属工芸で用いられている技法(彫金・鍍金・鍛金)・歴史を知り、現代の金属工芸について学ぶ。          受講を通じて金工の基礎的な知識、技法、作家のものづくりへの姿勢を学び各自の作品制作に結びつける。</p>					
授業概要					
<p>金属工芸では様々な作品が作られている。時代の特徴的な作品をピックアップし、それらはどんな技法、素材で作られたかを深掘りする。プリント、動画等を用いて解説していき、各自の作品制作の手助けとする。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出感想文			60		
受講態度			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	工芸家のための金属ノート金属ノート				
出版社名	香取一男	著者名	香取一男		
参考書名2	金工の伝統技法				
出版社名	理工学社	著者名	香取正彦・伊尾敏雄・井伏圭介		
参考書名3	金工の着色技法				
出版社名	理工学社	著者名	長野裕・伊尾健二		
参考書名4	黄金有情				
出版社名	里文出版	著者名	大角幸枝		
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	
鍛金作家の教員が幅広い視野で金工について述べます。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業説明 金属工芸の主な技法彫金 鋳金 鍛金
2	金属の成立ち □金 銀 銅 錫 鉄「五金」について ※金属キャラ
3	縄文 弥生時代 □青銅器 銅鐸 銅鏡 銅戈について ※マイ銅鐸
4	※おさらいクイズ
5	古墳時代 藤木古墳 □彫金について(魚子 毛彫 蹴り彫り 打ち出しなど) ※マイ古墳
6	奈良時代 大仏 □鑄造について ※マイ大仏
7	平安時代 平泉金色堂 □金箔について ※マイ玉手箱
8	刀 □刀鍛冶 刀剣クイズ
9	兜 □ かわり兜 ※マイ兜
10	茶道 お茶道具 □鍛金について ※侘び寂びとは
11	幕末・明治の刀装金具 □彫金について(象嵌など)
12	幕末 明治 の超絶技巧 □煮色仕上げについて
13	幕末 明治 の超絶技巧 ※おさらいクイズ
14	□根付けを考える ※マイ根付け
15	※根付けアイデアの発表

科目名	陶芸論	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	講義		
教員名	東野 真紀				
クラス名					
授業目的と到達目標					
陶芸の歴史を学び、土器や陶器や磁器といった焼物の魅力を学び、日本の文化の多様性と普遍性について、国際的視野に立っての展開に基づき、概観することを目的とする。 また陶芸に関して、美術工芸、文化と広く学ぶことにより、新しい視野で考えることができるよう、知識を増やす様々な経験を増やすよう、歴史の文脈を知って、作品を作るときの自身の創造性を豊かにするようになる。					
授業概要					
日本の陶芸について、縄文時代から現代に至るまでの歴史を、社会的・文化的な背景を考えながら、その特徴をとらえる。縄文土器、渡来した須恵器、茶の湯とともに洗練された中世の工芸、近世の磁器の意匠などについて説明する。 また可能な状況であれば、武者小路千家の教職を持つ教員とともに茶の湯点前の体験をする。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
レポートを必ず提出すること。陶芸のみならず、日本の美術や工芸に関する展覧会を積極的に行きに行くこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
受講態度・小レポート			50		
レポート			50		
教科書					
教科書1	増補新装[カラー版]日本やきもの史				
出版社名	美術出版社	著者名	荒川正明		
教科書2					
出版社名		著者名			
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	【対面】 陶芸史概説 日本の歴史の大きな流れを捉える。
2	【対面】 縄文土器について 長い歴史を持ち、強い個性を持つ縄文土器について学ぶ。
3	【対面】 弥生土器について 技法的には大きく変化をしないながらも、変化のあった弥生土器について学ぶ。
4	【対面】 須恵器について アジアの文化・陶芸の影響について考える。
5	【対面】 中世の文化と陶芸について
6	【対面】 茶の湯の文化と陶芸について 1
7	【対面】 茶の湯の文化と陶芸について 2
8	【対面】 茶の湯の文化と陶芸について 3
9	【対面】 近世の陶芸について 1
10	【対面】 近世の陶芸について 2
11	【対面】 近世の陶芸について 3
12	【対面】 近代の陶芸について1
13	【対面】 近代の陶芸について2
14	【対面】 現代の陶芸について
15	【対面】 授業のまとめ・レポート発表

科目名	染織論	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	講義		
教員名	舘 正明、尾原 久永				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>建学の精神の総合のための分化と境界領域の開拓に基づき、新分野の開拓につとめるため、染織やテキスタイルに関する事柄を体系的に学び、染織家やテキスタイルデザイナーとしての創造性ある知識の習得を目的とする。</p> <p>受講により得た知識を各自の制作、研究へ反映させることを目標とする。</p>					
授業概要					
<p>各回毎に染織に関わるキーワードを挙げ、画像や動画による講義を行う。(舘)</p> <p>テキスタイルデザインの変遷とテキスタイル産業の未来までを具体的な事例を通して講義する。(尾原)</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
染織やテキスタイルに関する情報等を取集し、展覧会等を見に行くこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
レポート			40		
授業態度			40		
プレゼンテーション			20		
教科書					
教科書1	適宜必要な資料を配布する				
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	染み染み染みる日本の心「染め」の文化				
出版社名	淡交社	著者名	福本繁樹		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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	
(館)染色家の教員が制作、発表で得た知見を生かし、染織に関する講義を行う(尾原)現役テキスタイルデザイナー及びデザイン会社経営者の教員が実践で得た知見を生かし、テキスタイルデザインに関する講義を行う	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	染織について
2	「染め」について ①
3	「染め」について ②
4	「織り」について①
5	「織り」について②
6	テキスタイルデザインについて①(私の染織論—私のこれまでの変遷)
7	テキスタイルデザインについて②(テキスタイルデザインの変遷—日本と海外)
8	テキスタイルデザインについて③(色彩の考え方—流行色)
9	テキスタイルデザインについて④(プロモーション—展示会や情報発信、PR)
10	テキスタイルデザインについて⑤(これからのテキスタイル産業)
11	「ファイバーアート」について
12	「染織と現代美術」について
13	「染織と反復」について
14	「染織と偶然」について
15	プレゼンテーションと授業のまとめ

科目名	服飾史	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	講義		
教員名	中野 朋子				
クラス名					
授業目的と到達目標					
日本の服飾の成立過程とあり方、現在に受け継がれる「きもの」文化の発生と変遷や多様性について講義する。日本の衣服の根源と流行の創造、継承について知り、考えることで、自身の作品制作の基礎知識、舞台衣裳等の選定の際の基礎知識、絵画制作に際しての基本知識等をひろく学び、創作活動に活用することができるようになることを目標とする。					
授業概要					
日本の服飾文化に関して、中国文化の影響と日本独自の服飾文化の成立・発展、社会状況の変化と服飾文化の変容(「きもの」の成立)、染織技術の発展と流行の発生・変遷に重点をおいて授業を行う。特に、江戸時代の染織技術の発展とそれに伴う流行の発生・変遷について大阪や京都を中心とした地域に焦点を当てながら丁寧に紹介する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
日本の服飾史について取り扱う講義である。 ※西洋服飾史については取り扱わないので注意すること。 《予習》 ・日本の服飾について論じるため、日本における各時代の時代区分等についてあらかじめ予習して授業にのぞむことが望ましい。 ・きものや服飾に関連する展覧会などに足を運ぶことを推奨する。 《復習》 ・授業中に紹介する作品あるいは関連する絵画作品等が掲載された書籍・図版等を図書館等で確認することで授業内容を復習することが望ましい。 《評価》 ・評価は下記によって総合的に行う。 (1)授業内容を確認するためのリアクションシートの記入・提出 (2)授業に取り組む姿勢 (3)期末に実施するレポート課題 (4)その他 必要に応じて教員が指定する展覧会の見学レポートを実施する場合がある なお、評価の配分は「成績評価方法・基準」に示したとおりとする。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
平常点(授業態度)			10		
授業時間中に課す課題(リアクションシート)			40		
期末のレポート課題			50		
教科書					
教科書1	教員作成のプリントを使用する				
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	特に指定しない		
出版社名		著者名	
参考書名2			
出版社名		著者名	
参考書名3			
出版社名		著者名	
参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
<p>大阪歴史博物館勤務、学芸員(工芸史、染織・服飾史担当)</p> <p>工芸史を専門としています。染織・服飾史の研究をライフワークとしており、染織品の研究としては、大阪随一の両替商で豪商として知られた鴻池家が所蔵していた「名物裂」と呼ばれる染織品についての調査研究のほか、「上代裂」と呼ばれる法隆寺や正倉院に伝来した染織品の調査研究を行ってきました。現在は、近代の大阪を中心として取引された「捺染プリント」についての研究も手がけています。博物館での学芸員としての仕事では、工芸全般について研究し、なかでも近代工芸と茶の湯工芸についての調査研究を広範に手がけています。</p> <p>服飾関連の仕事(展覧会の企画運営)としては、2010年に大阪歴史博物館で開催した「華やぎの装い 鴻池コレクション展」において、鴻池家の女性たちの暮らしを彩った小袖などの華やかな衣装や婚礼調度などを紹介したほか、オーストラリア・メルボルンでの KIMONO 展も担当してきました。また、2014年に開催した「意匠を読み解く 小袖の魅力」展では、きもの(小袖)の文様に込められた意味を丁寧に読み解くことで、身に纏う“美術品”であった小袖とそこに込められた美意識、そして美しい小袖の製作に腐心した職人の技に注目して“小袖をみる”ことを提案しました。昨年には大阪・心齋橋で260年間営業した呉服商・小丸丸に関する展覧会(「心齋橋ときもの展」)も手がけました。</p> <p>所属外の仕事としては、2024年に大阪中之島美術館の特別展「決定版! 女性画家たちの大阪」において「描かれたキモノ —女性画家たちがみた大阪の〈最先端〉ファッション—」と題した講演会を行ったほか、【OSAKA MUSEUMS 学芸員 TALK &amp; THINK】(YouTubeによる講演会)において「おおさか“派手好き”の真実を探る」と題したお話をさせていただいたり、2025年に大阪中之島美術館にて開催された上村松園展の服飾や髪型に関するアドバイザーも務めました。</p> <p>こうした経験を踏まえ、日本の服飾文化やその拡がりについて幅広く講義していきます。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	講義のガイダンスならびに日本服飾史の概要 ・「服飾」とはなにか		
2	日本古代の服飾の推移と大陸の服飾文化の影響 ・飛鳥時代から奈良時代の服飾と中国および朝鮮半島からの影響について		
3	日本古代の服飾の推移と大陸の服飾文化の影響 ・中国および朝鮮半島からの影響について		
4	平安時代から鎌倉時代の服飾 ・束帯と女房装束の変遷		
5	武家の台頭と服飾の変容 ・武家に好まれた服飾について		
6	桃山時代の服飾		

	・桃山時代に流行した服飾とそのデザインならびに加工技術について
7	江戸時代の服飾と諸工芸 ・江戸時代の服飾の大まかな変遷と服飾以外の諸工芸のデザイン傾向、両者の異同について考える
8	江戸時代前期の服飾 ・江戸時代前期の服飾の変遷や加工技術について論じる
9	江戸時代中期の服飾 ・江戸時代中期の服飾の変遷や加工技術について論じる
10	江戸時代後期の服飾 ・江戸時代後期の服飾の変遷や加工技術について論じる
11	江戸時代の大阪の服飾 ・江戸時代後期を中心に、江戸地域とは異なる大阪の服飾の好みを探る
12	江戸から明治の「舶来趣味」(外国染織の利用、相関性) ・江戸時代から明治時代に多く舶載された諸外国の染織について知り、これらの染織品が日本の服飾にどのような影響を与えたのかについて考える
13	近代の服飾① ・明治時代の新政府主導で推進された西洋化が人々の服飾にどのような影響を与えたのか。「きもの」「洋服」「和服」という語の成立にも注目しつつ論じる
14	近代の服飾② ・大正から昭和初期の「東京」地域と「大阪」地域の服飾流行の相違や共通点について、同時期に製作されたきもに加え、多彩な絵画作品などを参照することでより理解を深めていく
15	服飾史講義のまとめ ・講義内容を振り返り、日本の服飾の成立過程とあり方やその多様性について振り返る

科目名	ガラス工芸論	年次	2	単位数	4
授業期間	2026年度 前期	形態	講義		
教員名	穉吉 学、佐々木 雅浩				
クラス名					
授業目的と到達目標					
ガラス工芸の歴史的変遷、素材としての特徴、技法に至るまで幅広く考察しながら、現代ガラス、将来へのガラスへと結びつけて行く。					
授業概要					
PCプレゼンテーションや動画による講義と、参考作品を実際に手で触って実感してもらいながら授業を進める。学生にはリサーチ発表とレポート課題提出を必須とする。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
リサーチ発表			60		
レポート課題			30		
積極的な授業態度			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	世界ガラス工芸史				
出版社名	美術出版社	著者名	中山公男 編		
参考書名2	「自分だけの答え」が見つかる 13歳からのアート思考				
出版社名	ダイヤモンド社	著者名	末永 幸歩		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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					

佐々木 雅浩（集中講義担当）愛知教育大学教授  
 現代ガラス造形作家である教員が、国内外で広く制作活動と作品発表を行ってきた経験を活かし、美術作品の見方、ガラスの特性、制作技法、将来性について授業する。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	ガラス技法論Ⅰ ガラスの制作技法と設備見学 ガイダンス
2	図書館見学 大学の蔵書を把握する(期末レポートあり)
3	ガラス工芸史Ⅰ 古代
4	ガラス工芸史Ⅱ 中世
5	ガラス工芸史Ⅲ 近代
6	ガラス技法論Ⅱ 素材としての特徴(ひずみ・徐冷・電気炉焼成プロセス)
7	現代ガラスの文脈Ⅰ 20世紀美術 現代彫刻
8	現代ガラスの文脈Ⅱ スタジオグラスムーブメント
9	現代ガラスの文脈Ⅲ 「工芸」としてのガラス(日本の美「茶の湯」の発展とその歴史)
10	芸術家・中川幸夫のドキュメンタリー鑑賞 現代美術と華道とガラスの接点
11	リサーチプレゼン制作
12	リサーチプレゼン制作
13	リサーチプレゼン発表
14	リサーチプレゼン発表
15	リサーチプレゼン発表レポート提出『芸術に関する本を読んで』4000字
16	<集中講義・1日目> 美術作品鑑賞方法Ⅰ ガイダンス
17	<集中講義・1日目> 美術作品鑑賞方法Ⅱ 美術史
18	<集中講義・1日目> 美術作品鑑賞方法Ⅲ 工芸史
19	<集中講義・1日目> 美術作品鑑賞方法Ⅳ 世界ガラス工芸史
20	<集中講義・1日目> 美術作品鑑賞方法Ⅴ 日本ガラス工芸史
21	<集中講義・2日目> 吹きガラスデモⅠ
22	<集中講義・2日目> 吹きガラスデモⅡ
23	<集中講義・2日目> 自作品について
24	<集中講義・2日目> ガラス工芸の現在
25	<集中講義・2日目> ガラス技法論Ⅲ 技法の発展
26	<集中講義・3日目> ガラス材料学
27	<集中講義・3日目> ガラス工業の世界
28	<集中講義・3日目> 制作のための環境づくり
29	<集中講義・3日目> 卒業後の進路紹介
30	<集中講義・3日目> グループワーク・記述試験

科目名	情報技術論	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	講義		
教員名	笠居 聡宏				
クラス名					
授業目的と到達目標					
インフラの基礎としてのインターネットにおける情報技術の基本的な仕組みを理解し、クリエイティブやメディアとのコンバージェンス(融合)によって実現可能なプロジェクト等についての知識を養う。					
授業概要					
インターネットの基礎、情報技術(IT、ICT)の基礎、またこれらを使ったネットビジネスの現状を学習する。授業内で2度の理解度チェック(小テスト)を行う。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
教材の配布、小テストなどには、GoogleWorkspace のアカウント(学籍番号@osaka-geidai.info)が必要です。受講前に GoogleClassroom のインストール、ログイン可能か(パスワード忘れなど)確認しておくこと。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、GoogleClassroom に開設した問題ページにスマートフォンから回答する形式とします。理解度テストを受験しない場合、あるいは得点から判断して理解できていないと思われる場合は、出席数が充分であっても単位認定しません。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
小テストによる理解度チェック			60		
授業への取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	
特記事項	
授業に使用したスライドを PDF にて配布します	
教員実務経験	
(株)電通デジタルにおいてテクニカルディレクターを務める教員が、多数のネットメディアコンテンツの制作に携わった実務経験を活かして、IT 技術およびインターネットの仕組み等について解説を行い、デザイナーにとって必要な技術知識を習得させる講義を行う。	
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 — 小テスト1
9	情報セキュリティ — ネットに潜む危険
10	WEB アプリケーション — 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	生成 AI の仕組み(基礎)
15	後半のまとめ理解度チェック — 小テスト2

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	2026年度 後期	形態	講義		
教員名	佐久間 英彰				
クラス名					
授業目的と到達目標					
この授業では、世界中のデジタル技術を利用した広告やキャンペーンの事例紹介を学びます。この技術を採用することでどのような世界が拡張したのかなどと言った戦略的思考を学びます。学生はデジタル技術を活用したクリエイティブなデザインを理解し、未来のデザイン現場での活用方法を具体的に考える能力を身につけてもらうことを目指します。					
授業概要					
この授業では、デジタルマーケティング戦略やデジタル広告の効果測定についての講義ではなく、デジタル技術を利用したクリエイティブな広告やキャンペーンの事例紹介、新しいテクノロジー(例:AR/VR、AIなど)を活用したインタラクティブな広告の可能性について論じます。難しい理論は排除し、デジタルを駆使したクリエイティブなデザインの考え方を、体系的に学んでもらいます。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
1999年から広告会社でマス広告からデジタル広告へのシフトを時代と共に経験した現役のクリエイターです。プライベートでも個人活動をし、デザインという視点で新しいプロダクトやブランドを生み出した経験を持ちます。これらの経験をもとに、デジタルマーケティングの深い洞察とクリエイティブな探求を实践。現場での直接的な経験を授業に反映させ、理論と実践の融合に努めています。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業への積極的参加			0.5		
授業理解度をはかる授業内レポートの評価			0.5		
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			
<p>1999 年から広告会社でマス広告からデジタル広告へのシフトを時代と共に経験した現役のクリエイターです。プライベートでも個人活動をし、デザインという視点で新しいプロダクトやブランドを生み出した経験を持ちます。これらの経験をもとに、デジタルの深い洞察とクリエイティブな探求を実践。現場での直接的な経験を授業に反映させ、理論と実践の融合に努めています。</p>			
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／デジタルで拡張する意義		
2	デジタルで日常の体験を拡張する 1		
3	デジタルで日常の体験を拡張する 2		
4	デジタルで日常の体験を拡張する 3		
5	デジタルでメディアを拡張する		
6	デジタルでプロモーションを拡張する		
7	デジタルで映像表現を拡張する		
8	デジタルで身体を拡張する 1		
9	デジタルで身体を拡張する 2		
10	デジタルでデザイン/プロダクトを拡張する		
11	デジタルで音楽/アートを拡張する		
12	デジタルでエンタメを拡張する		
13	デジタルで社会課題を拡張する		
14	デジタルで SDGs を拡張する		
15	デジタルで未来を拡張する／総括		

科目名	情報マネジメント	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	講義		
教員名	福武 徹、中元 ゲン				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>「情報」とその「マネジメント」についての基礎的な知識とスキルの習得を目的とし、「情報マネジメント力」を効果的に活用しながら、自己や組織・社会に対してのプロデュース能力の獲得。  「情報とAI」をテーマとした基礎知識と実践方法の習得。</p>					
授業概要					
<p>本授業では、「情報の種類」やその情報の取り扱いに必要な知識(資格、法律、リスクマネジメント etc)を学びながら、実社会での「情報マネジメント」の重要性を深く理解したうえで、将来のビジネススキルに期待できる「応用力とプロデュース力を備えた、情報マネジメント感覚(センス)」と「パーソナル・ケイパビリティ」の獲得の一助に。全15回のうち、3回は「情報とAI」をテーマとしたAIを活用してデザインや一般業務を行う実践的なトレーニングを行います。  ChatGPT や Adobe Firefly など最新 AI の動向や実践における効果的な使い方を学びます。(AI の業界は変化が早いので講義の時期によっては内容が変わる可能性があります。)</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・講義前に配布されるテキストや教材を事前に読んでおくことを推奨します。</li> <li>・関連する Web サイトや文献などを事前に調べ、講義に臨んでください。</li> <li>・講義内容を復習し、理解が不十分な部分は速やかに補完するようにしてください。・レポートや課題提出の期限を守り、定められた形式に従って提出してください。</li> </ul>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業内テストおよび課題レポート提出など					
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			
<p>この授業は中元、福武の2名の講師により行われます。</p> <p>講師1：中元ゲン(全15回のうち12回担当)  アートディレクター、グラフィックデザイナー。  広告制作会社でデザイン、映像などの制作・ディレクション・プロデュースを経験。情報プロデュース・デザイン&amp;リスクマネジメント分野による組織運営に関わる。  情報セキュリティ・リスクマネジメント担当経験者。国内外広告賞受賞多数。</p> <p>講師2：福武徹(全15回のうち3回担当)  プロダクト/UI/UX/サービスデザイナー、人間中心設計専門家  HCD(Human Cent</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	イントロダクション(オリエンテーション?)~ 「情報とは?職業とは?」●なぜ情報を「マネジメント」するのか?●なぜ「働く」のか?		
2	「情報をさわる」●情報を扱う職業・職種とそのレベル&スキル		
3	「情報をあつかう」●情報管理にまつわる資格 ●自己分析と適正		
4	「情報を守る」●情報とガバナンス ●法制度と情報倫理		
5	「情報は財産」●知的財産権の保護と運用		
6	「情報と幸福」●情報の進化 vs プライバシー		
7	「情報とAI_01」●AI 活用に関する基礎講義(福武) #PCを持参してください。		
8	「情報は光。情報は闇」●情報リスクマネジメント		
9	「君は将来なににしてる?Part1」●ジブン情報。キャリアをデザインするために…キャリアデザイン前編		
10	「君は将来なににしてる?Part2」●「人生いろいろ」。キャリアデザイン【特別講義】		
11	「情報をあやつるか?情報にあやつられるか?」●情報技術とビジネス		
12	「情報とAI_02」●AIを使った実践講義(福武) #PCを持参してください。		
13	「情報とAI_03」●AIを使った実践講義(福武) #PCを持参してください。		
14	「君の未来にはなにが待つ?」●キャリアと現場と情報マネジメントのリアル…キャリアデザイン後編		
15	「情報を味方につけよう」●情報マネジメントおさらい&総括		

科目名	情報マネジメント	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	講義		
教員名	福武 徹、中元 ゲン				
クラス名					
授業目的と到達目標					
「情報」とその「マネジメント」についての基礎的な知識とスキルの習得を目的とし、「情報マネジメント力」を効果的に活用しながら、自己や組織・社会に対してのプロデュース能力の獲得。 「情報とAI」をテーマとした基礎知識と実践方法の習得。					
授業概要					
本授業では、「情報の種類」やその情報の取り扱いに必要な知識(資格、法律、リスクマネジメント etc)を学びながら、実社会での「情報マネジメント」の重要性を深く理解したうえで、将来のビジネススキルに期待できる「応用力とプロデュース力を備えた、情報マネジメント感覚(センス)」と「パーソナル・ケイパビリティ」の獲得の一助に。全15回のうち、3回は「情報とAI」をテーマとしたAIを活用してデザインや一般業務を行う実践的なトレーニングを行います。ChatGPT や Adobe Firefly など最新AIの動向や実践における効果的な使い方を学びます。(AIの業界は変化が早いので講義の時期によっては内容が変わる可能性があります。)					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>講義前に配布されるテキストや教材を事前に読んでおくことを推奨します。</li> <li>関連するWebサイトや文献などを事前に調べ、講義に臨んでください。</li> <li>講義内容を復習し、理解が不十分な部分は速やかに補完するようにしてください。</li> <li>レポートや課題提出の期限を守り、定められた形式に従って提出してください。</li> </ul>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業内テストおよび課題レポート提出など					
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	
<p>この授業は中元、福武の2名の講師により行われます。</p> <p>講師1: 中元ゲン(全15回のうち12回担当)  アートディレクター、グラフィックデザイナー。  広告制作会社でデザイン、映像などの制作・ディレクション・プロデュースを経験。  情報プロデュース・デザイン&amp;リスクマネジメント分野による組織運営に関わる。  情報セキュリティ・リスクマネジメント担当経験者。国内外広告受賞多数。</p> <p>講師2: 福武徹(全15回のうち3回担当)  プロダクト/UI/UX/サービスデザイナー、人間中心設計専門家  HCD(Human Cent</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	イントロダクション(オリエンテーション?)~ 「情報とは?職業とは?」●なぜ情報を「マネジメント」するのか?●なぜ「働く」のか?
2	「情報をさわる」●情報を扱う職業・職種とそのレベル&スキル
3	「情報をつかう」●情報管理にまつわる資格 ●自己分析と適正
4	「情報を守る」●情報とガバナンス ●法制度と情報倫理
5	「情報は財産」●知的財産権の保護と運用
6	「情報と幸福」●情報の進化 vs プライバシー
7	「情報とAI_01」●AI 活用に関する基礎講義(福武) #PCを持参してください。
8	「情報は光。情報は闇」●情報リスクマネジメント
9	「君は将来なににしている?Part1」●ジブン情報。キャリアをデザインするために・・・キャリアデザイン前編
10	「君は将来なににしている?Part2」●「人生いろいろ」。キャリアデザイン【特別講義】
11	「情報をあやつるか?情報にあやつられるか?」●情報技術とビジネス
12	「情報とAI_02」●AIを使った実践講義(福武) #PCを持参してください。
13	「情報とAI_03」●AIを使った実践講義(福武) #PCを持参してください。
14	「君の未来にはなにが待つか?」●キャリアと現場と情報マネジメントのリアル・・・キャリアデザイン後編
15	「情報を味方につけよう」●情報マネジメントおさらい&総括

科目名	製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	演習		
教員名	山野 拓哉、是枝 靖久				
クラス名	PD				
授業目的と到達目標					
プロダクトデザイナーとしての必要な製図能力と読解能力を身につけ自身が創作する作品の図面化ができる。					
授業概要					
対面授業製図の基礎を反復学習し知識を身につける。身近なプロダクト製品を選びその形状を図面化する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
課題は極力当日に仕上げる。課題の提出期限の厳守。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題クオリティ			40		
課題提出率			30		
授業態度			30		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		
参考 URL					
特記事項					
感染症の状況により、対面からリモートの授業に変更する場合があります。					
教員実務経験					

山野 拓哉  
 家電メーカーのプロダクトデザイン部門に所属。プロダクトデザイナーとしての製品開発、ならびにプロダクトデザイン部門への 3D データ作成の支援。  
 是枝靖久  
 reeddesign 代表プロダクトデザイナー  
 家庭用品、医療機器等の筐体設計。特に3D CAD を活用したデザインプロセスを中心に企業向けデザインソリューションををを提供。  
 「Rhino6入門」著者

授業計画(各回予定)

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

	図面(椅子-1)を元にモデリング
15	【対面】 3D-CAD (Rhinceros)でデータ作成 図面(椅子-2)を元にモデリング

科目名	製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	藤原 幹				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>平面、立体、空間の情報を共通シンボル等によって適切に伝達する合理的手段として製図がある。一般的にモノづくりに於ける設計図と捉えられるが、製作に関わるモノ以外でも活用がされている。建学の精神の「実用的合理性の重視」に基づき、その図法の理解及び表現できる応用能力を身に付けることを目的とする。</p>					
授業概要					
<p>この授業に於いては JIS 製図規則に代表される機械系、建築系製図等の目的に沿った図法の種類（一角法、三角法、軸測投影法、透視図法）と作図法の相違点を理解すると共に、「意図」を伝える為の方法を学ぶ。</p> <p>1. ルールと基礎  2. 言語、文字と同様に情報要素を図形にして伝達する手法及び目的別に見る作図方法。  3. 応用力を具体的に発展させる。『企画～エスキース～プレゼンテーション』</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>演習課題は授業時間内に完了させることが基本である。従って次回の授業に持ち込まないように完成させておくことが理解の向上につながる。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業の取り組み状況(規定の授業時間数に満たない場合は評価をしない)と課題の提出状況(課題未提出は評価をしない)			100		
教科書					
教科書1	プリント配布(配布プリントは毎回、授業には持参をすること)				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	インテリア設計の実技				
出版社名	彰国社	著者名			
参考書名2	JIS にもとづく標準製図法				
出版社名	オーム社	著者名			
参考書名3	基礎製図演習(1)				
出版社名	パワー社	著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
<p>毎回授業の初めに説明を行う。遅刻すると理解できない場合があるので欠席、遅刻には注意すること。  (授業取組の状況)(特別な理由なく連続して欠席すると、この科目の評価は要しないと判断する。)  配布するプリントは受講者分しかなく、日時が経過すると処分するので、欠席者は速やかに資料を請求すること。  評価は授業取組の状況および課題提出状況、それぞれ基準を満たさなくては評価をしない。</p>			
教員実務経験			
空間デザイナー、ディレクターとしての実務経験を持つ教員が、その実務経験を活かして、製図技術の指導を行う。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業に於ける準備及び注意、製図用具の説明、製図文字の練習、線の種類、縮尺、図の画きかた1		
2	線の種類、縮尺、図の画きかた2と製図用具の使い方		
3	線の役割とルール(折り紙建築)		
4	正投影図(第一角法、第三角法)		
5	軸測投影図(アクソメトリック)		
6	JISに基づく製図法(グランド押エ)		
7	空間を表現する(平面図)1 空間を表現する(天井伏図)2		
8	空間を表現する(展開図)3 パースペクティブの基本		
9	平行透視図(一点透視図)		
10	有角透視図(二点透視図)		
11	プレゼンテーション 応用課題 考案(コンセプト、エスキース)		
12	プレゼンテーション 応用課題 作図(三面図)		
13	プレゼンテーション 応用課題 作図(透視図)		
14	応用課題 ブラッシュアップ及び提出		
15	プレゼンテーション 合評		

科目名	製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	演習		
教員名	石原 明由子				
クラス名	A				
授業目的と到達目標					
<p>平面、立体、空間の情報を共通シンボル等によって適切に伝達する合理的手段として製図がある。一般的にモノづくりに於ける設計図と捉えられるが、製作に関わるモノ以外でも活用がされている。建学の精神の「実用的合理性の重視」に基づき、その図法の理解及び表現できる応用能力を身に付けることを目的とする。</p>					
授業概要					
<p>この授業に於いては JIS 製図規則に代表される機械系、建築系製図等の目的に沿った図法の種類（一角法、三角法、軸測投影法、透視図法）と作図法の相違点を理解すると共に、「意図」を伝える為の方法を学ぶ。</p> <p>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～製図～プレゼンテーション』</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>演習課題は授業時間内に完了させることが基本である。従って次回の授業に持ち込まないように、極力完成させておくことが理解の向上につながる。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題の提出状況			50		
授業の取り組み姿勢			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	インテリア設計の実技				
出版社名	彰国社	著者名			
参考書名2	JIS にもとづく標準製図法				
出版社名	オーム社	著者名			
参考書名3	基礎製図演習(1)				
出版社名	パワー社	著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
<p>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)</p> <p>配布するプリントに関して、欠席者は翌週の授業時に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。</p>			
教員実務経験			
空間デザイナーとしての実務経験を持つ教員が、その実務経験を活かして、製図技術の指導を行う。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業に於ける準備及び注意、製図用具の説明、製図文字の練習線の種類、縮尺、図の画きかた1		
2	線の種類、縮尺、図の画きかた2と製図用具の使い方		
3	線の役割とルール(折り紙建築)		
4	正投影図(第一角法、第三角法)		
5	軸測投影図(アクソメトリック)		
6	JISに基づく製図法(グランド押エ)		
7	空間を表現する(平面図)1 空間を表現する(天井伏図)2		
8	空間を表現する(展開図)3 パースペクティブの基本		
9	平行透視図(一点透視図)		
10	有角透視図(二点透視図)		
11	応用デザイン課題		
12	応用デザイン課題		
13	応用デザイン課題		
14	応用デザイン課題		
15	プレゼンテーション合評		

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	宮田 昌彦				
クラス名	GD[a]				
授業目的と到達目標					
デザイン学科各コースの学びで写真との関係は密接で重要です。写真の授業ではデジタルカメラを使い写真の原理や基礎的な撮影知識を学びます。グラフィックデザインやキャラクターデザイン、背景のアイデア、物の見方、表現に活かせるように学びます。					
授業概要					
写真の原理や理論、著名な国内外の写真家を紹介します。広告写真でなにが起きているか、撮影現場の様子。デジタル一眼レフカメラによるテーマを持った課題の撮影を通じ写真の基礎知識を学びます。自分で撮影することにより写真原理を理解します。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
写真教科書「写真ってなんだ」を使い写真の基礎原理を理解します。					
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	
上記のプランは変更、入れ替えを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します。印刷負担金(価格)は¥100で受講者購入が必須になります。デザイン学科所有のデジタルカメラを使い撮影 ¥実習を行う際、実習撮影の利便性から SD カードを購入¥1,000 前後をお勧めします(初回の授業で講師が選定基準などを具体的に紹介します)	
教員実務経験	
広告写真撮影を生業とする現役講師3名が撮影現場での技法、デザイナー、ディレクター、広告代理店担当との打ち合わせの実績を活かしてデザイン学科 CD の各コースに即して写真の基礎知識を実習と講義を通じ行う。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	目標用紙記入 写真教科書 P.1~2 操作・ピント合わせを学ぶ 実習① Pモード 講師がスタジオで受講生をポートレート撮影実演もある
2	初回実習①の講評 写真教科書(以下、教科書)P.4 絞りの意味を知る(講義) 絞り効果を考えモノを持参し撮影実習②
3	②実習講評 教科書 P.5 Sモード シャッタースピード、ぶれ効果・止め効果を知る【実習③】
4	③講評 教科書 P.13~14 冊子課題解説 講師独自授業(族やピンホール実習)や国内外の写真家紹介
5	【実習④】Pモード 教科書 P.6 ISOを活用 テーマは「芸大の不思議な場所」
6	④の講評 【実習⑤】教科書 P.7 ズームレンズで画角の違いを学ぶ
7	⑤の講評 教科書 P.9 光を学ぶ P.10 ホワイトバランス 色温度 実習⑥
8	⑥の講評 教科書 P.11~12 構図を学ぶ 実習⑦
9	教科書 P.17~18 モデル撮影と同じタイミング配分でシュミレーション人物撮影実習⑧
10	実習⑦⑧の講評 講師独自課題(族やピンホール実習)や国内外の写真家紹介
11	教科書 P.17~18 プロのモデル人物撮影実習⑨
12	講評⑨ 教科書 P.13~14 ZINE 制作課題の指導・コンセプトシート提出
13	教科書 P.13~14 冊子(ZINE)制作課題撮影
14	ZINE 冊子制作課題(デザインワーク、プリントアウト、製本) 提出
15	ZINE 冊子課題 講評

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2026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					
デザインと写真は密接に関係しています。本授業では、デジタル写真の基礎的な撮影知識や構図を学び、写真とデザインの関係性を理解します。さらに、写真表現を通して観察力や構成力を養い、今後のデザイン制作や物の見方・表現力の向上につなげることを目標とします。					
授業概要					
<p>本授業は、講義と実習を組み合わせながら進めます。</p> <p>カメラの原理や写真史、国内外の写真家の表現を学ぶと同時に、毎回テーマに基づいた撮影実習を、デジタル一眼レフカメラおよびミラーレス一眼カメラを使用していきます。</p> <p>一眼カメラの基本操作や構図などの基礎を身につけた後、広告やポスター制作、モデル撮影など、実際の仕事現場を想定した課題にも取り組みます。</p> <p>また、学内で他学科の同世代学生による写真展や作品展示が開催されている場合には鑑賞の機会を設け、可能であれば作家本人から作品意図や制作背景について話を聞く機会も設けます。制作と鑑賞の双方を体験することで、自身の表現を客観的に見つめ直す視点を養います。</p> <p>「撮る・選ぶ・組む・デザインする」という一連の制作プロセスを体験しながら、写真を単なる素材としてではなく、表現として成立させる力を育てます。</p> <p>最終課題では、各自がコンセプトを立案し、写真集として完成させます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキスト『写真ってなんだ』を参考に、写真の原理および基礎事項について理解を深めてください。</li> <li>・授業では一人一台の一眼カメラを貸与します。半期を通して使用する精密機器のため、取り扱いには十分注意し、丁寧に使用してください。なお、私物の一眼カメラを所有している場合は、授業で使用することも可能です。ただし、授業内容に支障のない機種をご使用ください。使用を希望する場合は、事前にご相談ください。</li> <li>・授業開始時刻および提出物の締切は厳守してください。</li> <li>・やむを得ない事情等により欠席または遅刻する場合は、授業開始時刻までに必ず連絡してください。</li> </ul>					
成績評価方法・基準					
種別		割合(%)			
(平常点)受講態度、レポート提出状況、授業への受講姿勢		20			
(実習課題)各回の撮影実習課題への取り組み状況および提出作品		20			
写真集制作課題への取り組み状況および提出作品。写真集制作、コンセプトの明確さ、構成力、写真の完成度、デザイン性、独自性 などの評価		60			
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			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業計画は進行状況等により変更する場合があります。</li> <li>・教科書『写真ってなんだ』(有料)は、初回授業時に配布または購入方法を案内します。</li> <li>・授業開始時刻および提出物の締切は厳守してください。</li> </ul>			
教員実務経験			
<p>広告写真をはじめとする撮影を生業とし、作品展の開催や出版など作家活動も行っている Photographer が担当します。撮影現場で培った実務経験を活かし、各コースの特性に即した写真の基礎知識と実践的な表現方法を、講義および実習を通して指導します。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	目標管理シート記入、講師の自己紹介。デジタル一眼レフまたはミラーレスカメラの原理と基本操作。実際にデジタル一眼レフまたはミラーレスカメラの操作。課題テーマに沿って学内を撮影。		
2	1 回目授業で撮影した画像をもとに、テーマに沿ったポスターを Photoshop や Illustrator などのツールを使用して A4サイズで作成。提出、及び評価。		
3	講義 カメラの歴史。写真の歴史。 カメラの仕組み、絞り・シャッタースピードの仕組みを学び理解を深める。撮影実習、作品提出、及び評価。		
4	講義 世界の写真家。 カメラの仕組み、ズームレンズ・ISO の仕組みを学び理解を深める。撮影実習、作品提出、及び評価。		
5	講義 日本の写真家 基本的な構図の撮り方の説明。前授業までの知識を応用し、それぞれのテーマに沿って撮影実習、作品提出、及び評価。		
6	アンリカルティエブレソン、奈良原一高等の有名モノクロ作品を紹介。 モノクロで撮影実習、構図や空間の意識し 撮影実習、作品提出、及び評価。		
7	組み写真のコンセプトなどを説明、 「組み写真」で撮影実習、構図や空間の意識し撮影実習、作品提出、及び評価。		
8	カメラの原点、カメラオプスキュラについて講義 ピンホールカメラ製作、撮影実習、作品提出、及び評価。		
9	プロモデル撮影のシュミレーション、リハーサル。スタジオ撮影・外で2~3人班でその人らしさを考え撮影。モデル撮影でのポーズなど撮影案を模索。		
10	最終提出物、写真集制作課題のルール説明。 写真集制作にあたって学内をロケハン、構想を深めコンセプトシートを作成提出。		

11	プロモデル撮影実習、学内ロケとスタジオにて撮影実習、作品提出。
12	モデル撮影の作品評価 写真集掲載写真撮影及び制作(デザインワーク、プリントアウト、製本)
13	写真集掲載写真撮影及び制作(デザインワーク、プリントアウト、製本)
14	最終課題提出日 写真集制作課題制作(デザインワーク、プリントアウト、製本) 授業終了時間までに提出(時間厳守)
15	最終課題写真集の講評 写真授業総括

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	演習		
教員名	小川 大地				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>写真は、光の造形であるといわれます。 光について学び「もの」への多様な眼差しを身につけることによって「伝わる」写真を撮影し、ポートフォリオへの実際的活用を目指します。</p>					
授業概要					
<p>対面授業 ポートフォリオやプレゼンテーションなどの「評価対象」に活用する写真は普段自由に撮影している写真とは異なり「見るひと」を意識したものが求められます。 評価の高い作品を目指すためには「光」について理解を深め、完成度を高めることが必要となります。 また自身の制作物を「写真」として客観的な視点で見ることにより「制作物・もの」への深い理解を得て「他者」へ伝える多角的方法について考えていきます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>制作にあたって必要な記憶メディアを事前に準備・毎回持参してください。(必須) SDカード(32GB以上※推奨64GB) USBメモリー(32GB以上※推奨64GB/USB3.0)(必要に応じて※あれば持参) ・デジタル一眼レフカメラ ・スマートフォン・スマートデバイス等 ・SDカードやUSBメモリーから作業端末(PC/タブレット/スマホ等)へのデータ移動に必要なアダプター</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
撮影の取り組みと写真の完成度			50		
デザイン要素の評価			25		
ポートフォリオ課題の完成度			25		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			

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

科目名	写真	年次	2	単位数	2
授業期間	2026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	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	西村 仁見				
クラス名					
授業目的と到達目標					
デザイン学科各コースの学びで写真との関係は密接で重要です。写真の授業ではデジタルカメラを使い写真の原理や基礎的な撮影知識を学びます。グラフィックデザインやキャラクターデザイン、背景のアイデア、物の見方、表現に活かせるように学びます。					
授業概要					
本授業は、講義と実習を組み合わせながら進みます。カメラの原理や写真史、国内外の写真家の表現を学ぶと同時に、毎回テーマに基づいた撮影実習を、デジタル一眼レフカメラおよびミラーレス一眼カメラを使用していきます。一眼カメラの基本操作や構図などの基礎を身につけた後、広告やポスター制作、モデル撮影など、実際の仕事現場を想定した課題にも取り組みます。また、学内で他学科の同世代学生による写真展や作品展示が開催されている場合には鑑賞の機会を設け、可能であれば作家本人から作品意図や制作背景について話を聞く機会も設けます。制作と鑑賞の双方を体験することで、自身の表現を客観的に見つめ直す視点を養います。「撮る・選ぶ・組む・デザインする」という一連の制作プロセスを体験しながら、写真を単なる素材としてではなく、表現として成立させる力を育てます。最終課題では、各自がコンセプトを立案し、写真集として完成させます。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキスト『写真ってなんだ』を参考に、写真の原理および基礎事項について理解を深めてください。</li> <li>・授業では一人一台の一眼カメラを貸与します。半期を通して使用する精密機器のため、取り扱いには十分注意し、丁寧に使用してください。なお、私物の一眼カメラを所有している場合は、授業で使用することも可能です。ただし、授業内容に支障のない機種をご使用ください。使用を希望する場合は、事前にご相談ください。</li> <li>・授業開始時刻および提出物の締切は厳守してください。</li> <li>・やむを得ない事情等により欠席または遅刻する場合は、授業開始時刻までに必ず連絡してください。</li> </ul>					
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		40			
実習撮影の取り組みと提出		30			
受講態度、レポートなど提出		30			
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			
<p>・上記のプランは変更、入れ替えをする場合があります。</p> <p>・教科書「写真ってなんだ」は授業の初回で配布します。印刷負担金(価格)は¥100で受講者購入が必須になります。</p> <p>・デザイン学科所有のデジタルカメラを使い撮影実習を行う際、実習撮影の利便性から SD カードを購入をお勧めします (初回の授業で 講師が選定基準などを具体的に紹介します)</p> <p>・授業開始時刻および提出物の締切は厳守してください。</p>			
教員実務経験			
<p>広告写真撮影を生業とする現役講師3名が撮影現場での技法、デザイナー、ディレクター、広告代理店担当との打ち合わせの実績を活かしてデザイン学科 CD の各コースに即して写真の基礎知識を実習と講義を通じ行う。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	目標用紙記入 写真教科書 P.1~2 操作・ピント合わせを学ぶ 実習① Pモード 実際にデジタル一眼レフまたはミラーレスカメラの操作。課題テーマに沿って学内を撮影。		
2	初回実習①の講評 写真教科書(以下、教科書)P.4 絞りの意味を知る(講義) 絞り効果を考えモノを持参し撮影実習②		
3	②実習講評 教科書 P.5 Sモード シャッタースピード、ぶれ効果・止め効果を知る【実習③】		
4	③講評 教科書 P.13~14 冊子課題解説 講師独自授業(族やピンホール実習)や国内外の写真家紹介		
5	【実習④】Pモード 教科書 P.6 ISOを活用 テーマは「芸大の不思議な場所」		
6	④の講評 【実習⑤】教科書 P.7 ズームレンズで画角の違いを学ぶ		
7	⑤の講評 教科書 P.9 光を学ぶ P.10 ホワイトバランス 色温度 実習⑥		
8	⑥の講評 教科書 P.11~12 構図を学ぶ 実習⑦		
9	教科書 P.17~18 モデル撮影と同じタイミング配分でシュミレーション人物撮影実習⑧		
10	実習⑦⑧の講評 講師独自課題(族やピンホール実習)や国内外の写真家紹介		
11	教科書 P.17~18 プロのモデル人物撮影実習⑨		
12	講評⑨ 教科書 P.13~14 ZINE 制作課題の指導・コンセプトシート提出		
13	教科書 P.13~14 冊子(ZINE)制作課題撮影		
14	ZINE 冊子制作課題(デザインワーク、プリントアウト、製本) 提出		
15	ZINE 冊子課題 講評		

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	2026年度 後期	形態	演習		
教員名	木村 正彦				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につける。</p> <p>企業さまの制作企画担当者の方に来ていただき、企画からデザインまでの具体的な商品説明のオリエンテーションをします。</p> <p>一つの商品を、エンドユーザーに届けるための企画全般を組み立てる。</p> <p>全体的にどんなコンセプトで、どんな媒体を使うのか？また、視覚的な表現をどう構築するのかをデザイン制作する。</p> <p>リアルな企業からの声も聞く事もでき、経済性など、デザイン構築する上にも世間の考え方など汲み取ることができると考える。</p>					
授業概要					
企画から制作物のラフデザインまでをコンセプト構築、媒体・ビジュアル提案までを、予定として、1チーム5人前後で4チーム前後に分けて制作する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
デザインの世界は環境問題、経済活動など時代反映にも関係がありますのでニュース等など時事にも日頃から関心を持ってください。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
グループ制作採点及び個人の受講態度			100		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			

参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
流通業界会社で38年勤務。ポスター、TVCM、新聞広告など多くの広告制作や企画・イベントなどの立案、実行等、様々なデザインにクリエイティブディレクターとして携わった経験を生かす。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業概要及び企画書制作に関する座学。チーム分け。		
2	企業さまからの商品オリエンテーション&質問。 各チームにてブレスト開始。		
3	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
4	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
5	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
6	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
7	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
8	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
9	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
10	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
11	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
12	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
13	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
14	各チームでアドバイス等を受けながら、コンセプト、媒体、視覚表現構築、企画書を制作する。		
15	企業さまに対して企画書プレゼンテーション及び合評。		

科目名	グラフィックデザイン研究1	年次	3	単位数	2
授業期間	2026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					
<p>「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。</p>					
授業概要					
<p>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。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>下記サイト参照 <a href="https://ken-miki.net/blog/">https://ken-miki.net/blog/</a>  三木組奮闘記にある過去の授業での取り組みをドキュメントで紹介。考え方・作り方・学び方の参照にする。</p>					
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, <a href="http://ken-miki.net">http://ken-miki.net</a> TED, <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=enb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=enb_logo</a>	
特記事項	
教員実務経験	
<p>アートディレクター・グラフィックデザイナー 『りんご』を題材にしたデザインの基礎実習『APPLE』の開発者。 一連の『APPLE』のデザインが、国内外の多数のデザイン賞を受賞。 書籍『APPLE』が、英・中・日・韓の4ヶ国語で出版される。 国内外の美術館やギャラリーで『APPLE+』展を開催。 TEDをはじめとする世界の各都市で『APPLE』の講演やワークショップを開催。 2018年に大阪芸術大学、芸術情報センター、図書館内に『りんごデザイン研究所』が開設される。 主な受賞に第18回亀倉雄策賞、日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、日本グラフィックデザイナー協会新人賞、N.Y.ADC賞など国内外でのデザイン賞を多数受賞。 主な仕事に世界グラフィックデザイン会議コングレスキット、日本アイ・ビー・エム ThinkPad プロモーション、マールブランシュブランディング、コシノヒロコ展プロデュース&amp;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。</p>	
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	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	高橋 善丸				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>社会の諸問題からその解決への提案を考える、それに答えられるシステムやアイデアを提案する。そのための各種ビジュアルコミュニケーションツールを、目的達成のために、表現をコントロールし、トータルにイメージ管理してより効果をあげることはとても重要である。</p> <p>社会の中にある問題の認識からオリジナル提案までを縦断して体験し、その考え方と手法を学び、同時に自身の立ち位置と指針を探る。</p>					
授業概要					
<p>現状をリサーチした上での自由な発想から目的を見極め、提案に導くまでを4つのステップで縦断して体験。そこからいかに目的達成のための効果的な視覚表現を生み出すか。最後に作り上げたトータルイメージ戦略を編集して1冊のブックを作る。この授業では、グラフィックデザインの領域を俯瞰しながら、思考のプロセスとその表現を学ぶ。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
課題作品を仕上げるのが目的ではなく、あくまでそれに至るプロセスを学ぶのである。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
取り組み姿勢及び作品評価			100		
教科書					
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	こちいい文字				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高橋善丸		
参考書名2	こちいい本				
出版社名	パイ インターナショナル	著者名	高橋善丸		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
kokokumaru.com	
特記事項	
教員実務経験	
<p>タイポグラフィを中心とした視覚コミュニケーションを探求している。グラフィックデザイナー・アートディレクターとして、アジアから欧米まで国内外での講演、審査員、展覧会などの多くの企画に参加し、多数の受賞歴もある。多くの著書も発刊しており、作品が美術館でのコレクションもされている。自身のデザイン事務所を持ち、50年に渡る実務経験を生かした包括的指導をする。</p>	
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	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	前田 高志				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>本授業では、デザイナーとして社会に出るために必要な思考力と提案力を養う。自らの判断軸を明確にし、市場や社会の文脈と接続しながら、自分という存在を構造的に提案できる力を身につける。</p> <p>課題設定からコンセプト設計、構造化、プロモーションに至るまでのプロセスを重視し、思考と提案の往復を通して実務や作品制作の質を高める。セルフブランディングを通じて、自身の価値を整理し、それを社会へ発信する方法を学ぶ。</p>					
授業概要					
<p>自分というデザイナーを社会にどう位置づけ、どう伝えるかを研究する。制作物そのものではなく、制作に至る思考のプロセスと提案の構造を重視する。</p> <p>自己理解、課題発見、コンセプト設計、プレゼンテーション、プロモーション設計を段階的に行い、最終的に自己ブランドの提案としてまとめる。講義とゼミ形式を併用し、対話と講評を重ねながら思考の精度を高める。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>日頃より自身の制作や社会事象を客観的に観察し、言語化する習慣を持つこと。毎回のワークは思考の積み重ねであるため、継続的な整理と再構築を行うこと。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業への参加態度、課題提出物および最終プレゼンテーションの内容を総合的に評価する。			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	デザインノート Premium 前田高志の全仕事 デザインの攻略本				
出版社名	誠文堂新光社	著者名	(編)デザインノート編集部		
参考書名2	勝てるデザイン				
出版社名	幻冬舎	著者名	前田高志		
参考書名3	愛されるデザイン				
出版社名	幻冬舎	著者名	前田高志		
参考書名4					
出版社名		著者名			

参考書名5	
出版社名	著者名
参考 URL	
https://nasu.design/https://note.com/tmaedahttps://x.com/DESIGN_NASU	
特記事項	
教員実務経験	
<p>任天堂企画部グラフィック制作グループグループマネージャー 2001-2016 広告販促のグラフィックデザインを担当。</p> <p>2018年、株式会社 NASU を設立。著書は『勝てるデザイン』『鬼フィードバック』『文字組力』など7冊。</p> <p>主な仕事に、ポケモン ISETAN、ポケモンシャツ、ポケモンスマイル、BreakingDown、Realvale、コロちゃお(小学館)、Panasonic『チアホン』、NTT 西日本『VOICENCE』など</p> <p>自身のプロダクトに、『ドット絵ダウンロードサイト DOTOWN』、『モザイク</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ガイダンス
2	自己理解
3	判断軸の言語化
4	課題発見
5	市場と社会との接続
6	コンセプト設計
7	中間発表
8	プレゼンテーション構造
9	ブランドコア再構築
10	プロモーション設計
11	個別講評
12	ブランドガイド設計
13	ブランドガイド設計
14	最終調整
15	最終発表

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	2026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					
授業目的と到達目標 衣食住を科学し、デザインに変換する。生活を豊かにし、社会に貢献する手法を見いだす。					
授業概要					
生活のさまざまな場面における知見を科学的に分析統合し、情報を視覚化し、使うグラフィックデザインをめざす。 ロゴ、ポスターなどデザインコンペティションに積極的に参加していく。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
世の中のタイポグラフィ、インフォグラフィックスの優れた実例を日々リサーチしておく。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品課題、総合評価			100		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	『ロゴロジック』				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高田雄吉		
参考書名2	『グラフィック・セオリー』				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高田雄吉		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					

デザインやロゴのコンペなど時期に応じて組み込んでいく。	
教員実務経験	
担当教員は、グラフィックデザイナーとして40年の実務経験を持つ。CI、ブランディング、タイポグラフィを中心に、パッケージングデザイン、エディトリアルデザイン、サインデザイン、プロダクトデザインなど幅広く指導。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	概論、課題説明。現状の調査分析、問題やニーズからテーマを探る。
2	調査、研究、ビジュアルライズ
3	調査、研究、ビジュアルライズ
4	調査、研究、ビジュアルライズ
5	調査、研究、ビジュアルライズ
6	調査、研究、ビジュアルライズ
7	調査、研究、ビジュアルライズ
8	調査、研究、ビジュアルライズ
9	調査、研究、ビジュアルライズ
10	調査、研究、ビジュアルライズ
11	調査、研究、ビジュアルライズ
12	調査、研究、ビジュアルライズ
13	調査、研究、ビジュアルライズ
14	調査、研究、ビジュアルライズ
15	プレゼンテーション。

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	2026年度 後期	形態	演習		
教員名	高田 雄吉				
クラス名					
授業目的と到達目標					
衣食住を科学し、デザインに変換する。生活を豊かにし、社会に貢献する手法を見いだす。					
授業概要					
生活のさまざまな場面における知見を科学的に分析統合し、情報を視覚化し、使うグラフィックデザインをめざす。 ロゴ、ポスターなどデザインコンペティションに積極的に参加していく。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
世の中のタイポグラフィ、インフォグラフィックスの優れた実例を日々リサーチしておく。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品課題、総合評価			100		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	ロゴロジック				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高田雄吉		
参考書名2	グラフィックセオリー				
出版社名	パイインターナショナル	著者名	高田雄吉		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
特記事項					
デザインやロゴのコンペなど時期に応じて組み込んでいく。					

教員実務経験

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

授業計画(各回予定)

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

科目名	表現技術研究1	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	演習		
教員名	山角悦三				
クラス名	表現技術研究1【A】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。</p> <p>●授業目的画材や素材を用いた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。</p> <p>これらの描画、造形物を平面を中心とした媒体へとデザイン展開し、表現と媒体との関わりや役割、伝わり方を研究します。</p> <p>●到達目標画材や素材を用いたイラストレーションの造形表現を中心に「描く、作る」表現とデジタル技法を用いて視覚媒体へ「伝え、広げる」デザインへの応用スキルを習得します。</p> <p>イラストレーションと媒体との関係性の理解を深め、より高い表現技術を目指すとともに表現の多角的な伝わり方を研究します。</p>					
授業概要					
<p>生活と暮らしや社会に関わるいずれかより題材を設定し、その題材から各自題材に沿った表現テーマを立案してください。</p> <p>テーマから与えられた条件をどう表現するのかを研究してください。</p> <p>テーマから制作に関わるコンセプトを考察し画材や素材を使つての表現技法を中心としたイラストレーションを目的別に制作します。</p> <p>制作物は表現を「伝え、広げる」ためにデザインし、ポスター、レコードジャケット、ブック等の媒体に展開します。これらを自由観覧形式で学内展示します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>表現のクオリティの高さはもちろんですが、表現アイデアや取り組む姿勢を要求します。日頃から日常や社会を観察し、なにをどう表現するかを考えておくこと。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出(理解・構想・表現)			80		
取組の姿勢			20		
教科書					
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、画材を持参してください。			
教員実務経験			
国内外の広告会社にてグラフィックデザインを中心とした広告および企業のキャンペーンの立案と実施に従事。外資系食品会社にてブランド戦略を中心としたデザインストラテジーに従事した教員が、実務を通じての経験からデザインを俯瞰で考え多角的な視点で実践に活かせるよう具体的な指導を行います。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業ガイダンス 課題解説 課題発表		
2	課題 1 テーマ設定のための考察 テーマと表現の考え方設定討議。		
3	課題 1 テーマ設定、表現アイデア討議。		
4	課題 1 ・テーマ設定、表現アイデアプレゼンテーション アナログ表現と技法によるイラストレーション 制作制作内容の方向性確認		
5	課題 2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作 アイデア、ラフスケッチ～チェック		
6	課題 2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作 アイデア、ラフスケッチ～チェック		
7	課題 2 ・アイデア、ラフスケッチプレゼンテーション アナログ表現と技法によるイラストレーション制作		
8	課題 2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作		
9	課題 2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作		
10	課題 2 アナログ表現と技法によるイラストレーション制作		

11	課題 3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
12	課題 3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
13	課題 3 イラストレーション原画のデザイン展開・ポスター、ジャケット、ビジュアルブック
14	学内展覧会
15	講評 ポートフォリオ作成

科目名	表現技術研究2	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	大平 弘				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>ビジュアルコミュニケーションを目的としたグラフィックデザインは、メディア・社会環境によって手法や技術が変化します。視覚伝達に必要な知識を学び、独自の視点で編集(収集、整理、構成)し、完成度の高い作品制作を目的にします。あわせて、感覚的造形表現(独自性)とビジュアルコミュニケーションの理解を深め、計画的な考え方やアイデアを探り、豊かな感性と個性で表現するイラストレーター、デザイナーの育成をも目的とする。</p>					
授業概要					
<p>視覚伝達の表現手法として、絵(造形表現・イラストレーション)の役割を考える。  各自の造形表現・イラストレーションの世界を深く押し進め、社会性をもった完成度の高い作品を目的にします。  ①造形制作(表現技術)と②グラフィックデザイン(視覚伝達/計画的な考え方)の2つの視点からイラストレーション(グラフィックアート)作品として計画的に考え、アイデアを探り、感性豊かな独創性のある作品を完成させる。  ①造形表現/資料収集、アイデアの検討、表現技法の研究、試作、修正、改善を繰り返し作品を完成させる。②視覚伝達/①で制作した作品を客観的視点にたち、魅力を見つけ、文字情報をともなうグラフィック作品として完成させる。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>オリジナリティ(独自性)のある作品制作には制作手法の決定のまえに、他領域の表現技法やグラフィックデザイン手法を知る必要があります。さまざまなポスターや書籍などを見ること。多くの作品がどのように制作され、展示(美術展、ショールーム、店舗・商品展示など、それに関連するDM/フライヤー/パッケージなどアイテム)されているのか確認し資料収集・ファイリングは必須です。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出作品の評価			70		
受講態度			30		
教科書					
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実務と造形作家としての視点から、作品制作の方法や視覚伝達の技術を指導する。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>●課題説明</li> <li>①課題 『本の形』展出品作品制作</li> <li>②課題 B2 展覧会告知ポスター(各自制作の施設ロゴタイプが必要です)</li> <li>③課題 ZINE の制作</li> </ul> 展覧会が最終の形になります。		
2	資料収集_見つける・調べる 『本の形』展出品作品の形態・材料・『イラストレーション』のイメージを探る形・形態／材質・材料		
3	本の試作_検討・深める 形態を効果的に利用した[絵]の構図を検討		
4	本の試作_改良・考えをまとめる 実寸サイズの試作プレゼンテーション／形態の決定		
5	イラストレーション案_表現のアイデアを探る 手法・技法、形と絵の関係を考える ●チェック_アイデア案を持参(A4 サイズコピー)		
6	本の試作を使いイラストレーションの検討、制作		
7	イラストレーションの制作		
8	イラストレーションの制作		
9	イラストレーションの制作／デジタル加工		
10	イラストレーションの制作／デジタル加工		
11	●本の完成 『本の形』展出品完成作品／プレゼンテーション／合評		
12	作品撮影_ポスター素材として作品を見る「再度、作品の特徴を探す」		
13	●B2 ポスターの試作／検討 『本の形』展 B2 ポスター／実寸試作(A4 サイズ貼り合わせ可) 画面構成、文字構成、ロゴタイプの検討・改善		
14	B2 ポスターの試作／改善 『本の形』展 B2 ポスター／実寸試作(A4 サイズ貼り合わせ可) ロゴタイプ(完成作)・基本データを入れた状態で持参。		
15	『本の形』展 1／展示・提出・合評提出物 以下 3 作品 ①B2 ポスターの完成 『本の形』展 B2 ポスター／ハレパネ貼り ②本の完成作品 ③ZINE		

科目名	グラフィック研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	演習		
教員名	笠居 聡宏				
クラス名					
授業目的と到達目標					
印刷物、WEB、TV、サイネージ、スマートフォンなど、メディアによって変わるグラフィックの役割と、全てに共通するデザインのロジックを習得する。					
授業概要					
架空のキャンペーン企画を題材とし、メディアそれぞれにおけるビジュアルの展開方法を実際に制作し学習する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
出欠確認は Google フォームにて行う。 課題提出、講義に使用したレジュメの配布等は、Google Workspace にて行う。 課題毎に Web レポートの提出も併せて行う。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品評価			70		
発表・授業への取り組みなどを総合的に評価			30		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	ホンデザイナーズ・デザインブック				
出版社名	マイナビ出版	著者名	Robin Williams		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
教員実務経験	
(株)電通デジタルにおいてシニアディレクターを務める教員が、多数の広告コンテンツの制作に携わった実務経験を活かし、平面デザインのロジック(法則・定石)を習得・実現するための指導を行う。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス/Web レポートの作成について
2	デザインのコンセプトワーク(名刺作成 1) 、Web レポート作成
3	情報の整理法(名刺作成 2、DM ハガキ作成 1)
4	様式効果について(DM ハガキ作成 2、フライヤー作成1)
5	様式効果について(フライヤー作成 2)
6	レイアウトのロジック(リーフレット作成1)
7	レイアウトのロジック(リーフレット作成 2)
8	色彩効果について(ポスター作成1)
9	色彩効果について(ポスター作成 2)
10	ロゴとマーク(パッケージ作成1)
11	ロゴとマーク(パッケージ作成 2)
12	Web デザインにおけるロジック(LP およびバナー作成1)
13	Web デザインにおけるロジック(LP およびバナー作成 2)
14	Web デザインにおけるロジック(LP およびバナー作成 3)/ポートフォリオ制作 1
15	ポートフォリオ制作 2/講評会

科目名	グラフィック研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	東陰地 正喜、天野 真由美、カズ オオモリ、ティキィ 小林				
クラス名	<p>本科目は、4名の教員がそれぞれの専門領域における理論学習と演習を行う。</p> <p>A:天野 真由美 B:東陰地 正喜 C:カズ オオモリ D:ティキィ 小林</p> <p>各クラスは半期の内容とし、学生は前期・後期それぞれに4つのうちから1つずつ合計2つのクラスを受講する。クラスの選択は、学生からの希望アンケートをもとに、全体での教育効果が高くなるように人数調整を行い決定される。前期・後期は必ず異なるクラスとします。</p>				
授業目的と到達目標					
<p>ティキィ小林:Unityの基礎を学び、ゼロから簡単なゲームを作成することを身につける。</p> <p>天野:Webサイト制作に必須のvsCodeを理解し、webサイトを仕上げることを身につける。</p> <p>東陰地:限られたスケジュールの中で企画書から映像作品の完成、展示までできるようにする。本学建学の精神及びディプロマポリシーに掲げられた創造性と境界領域の開拓の実践を目指します。</p> <p>オオモリ:アニメ、ゲームを含むエンターテインメントのジャンルに必要な基礎力を身に付ける。グラフィック及び、アート_イラストレーション、キャラクターデザイ</p>					
授業概要					
<p>ティキィ小林:Unityエディターの使い方を学ぶ。ビデオゲーム制作。1人で制作。基本的なスクリプトはモジュール形式で提供されるため、プログラミングの経験は必須ではありません。</p> <p>天野:HTMLとCSS、Javascriptの使い方を学習する。モバイルファーストのサイトを完成させる。</p> <p>東陰地:実写やアニメによる動画を使ったストーリーのある作品を完成させる。1人またはグループで制作。</p> <p>オオモリ:デッサン、ドローイング、アクションポーズのトレーニングをアナログで行う。次にデジタルスキルを使用しキャラクターデザインの制作を行う。AIへの接続を想定し検証を行う。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>ティキィ小林:【重要:個人ノートPC必須】ゲームをプレーすることは楽しいですが、作る側は楽しいばかりではありません。自分が表現したいことよりもプレーヤーファーストで遊びやすいわかりやすいゲームを作る事を優先するという心構えを最初に持っておいてください。Unity6を使用する予定。展示PCもこれにあわせて変更予定。</p> <p>天野:webサイト制作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。</p> <p>東陰地:テーマに合わせた情報収集や調査を心がけ、努力の出し惜しみをせず、制作に集中すること。期限を守ること。わからないことは一人で悩まず、積極的に質問・相談してください。</p> <p>オオモリ:予習_ジャンルを問わず、様々なステージのアート&amp;デザインのリサーチを行う。復習_トレーニングを行なったドローイングスキルを体に馴染ませる為、常に描く事を心がける。また可能な限り、展覧会やイベントの参加を行う。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
ティキィ:基礎技術の習得 Unityをよく理解している 天野:デザイン、構図、色使い 東陰地:企画力・構成力 オオモリ:デッサン力			ティキィ:20 / 100 天野:20 東陰地:30/100 オオモリ:20/100		
ティキィ:自分のアイデアを実現するために粘り強く考えていたか 天野:webエディターのスキル 東陰地:映像の基本知識と技術 オオモリ:キャラクターデザインの構成力			ティキィ:25 / 100 天野:20 東陰地:15/100 オオモリ:20/100		

ティキィ:ランチャーやインスタパネルがあそぶ人にわかりやすくできていたか 天野:プログラムの理解度 東陰地:制作の各段階における計画性と実行力 オオモリ:コンセプトメイキング	ティキィ:15 / 100 天野:30 東陰地:15/100 オオモリ:20/100
ティキィ:授業内展示への積極的参加、チームでの活動がしっかりできていたか 天野:課題の完成度 東陰地:課題の完成度 オオモリ:提出作品の丁寧さ	ティキィ:15 / 100 天野:30 東陰地:40/100 オオモリ:20/100
ティキィ:ゲームとして魅力がある オオモリ:エンターティメントとして成立しているか?	ティキィ:25 / 100 オオモリ:20/100
教科書	
教科書1	ティキィ小林:適宜 GoogleClassroom にて資料配布 天野:適宜プリント配布 東陰地:適宜プリント配布 オオモリ:適宜プリント配布
出版社名	
著者名	
教科書2	ティキィ小林:楽しく学ぶ Unity「2D ゲーム」作りのきほん
出版社名	マイナビ出版
著者名	森巧尚
教科書3	
出版社名	
著者名	
参考書・参考文献	
参考書名1	ティキィ小林:特になし(必要に応じて授業内で関連サイトの URL を紹介します)
出版社名	
著者名	
参考書名2	
出版社名	
著者名	
参考書名3	
出版社名	
著者名	
参考書名4	
出版社名	
著者名	
参考書名5	
出版社名	
著者名	
参考 URL	
ティキィ小林:{TQY KOBAYASHI DesignTech Workshop, <a href="https://note.com/tqy/n/n58027fe60758">https://note.com/tqy/n/n58027fe60758</a> } オオモリ:{ <a href="https://www.behance.net/kazoomori">https://www.behance.net/kazoomori</a> , <a href="https://www.behance.net/kazoomori">https://www.behance.net/kazoomori</a> }	
特記事項	
全クラス共通: 担当教員の実績、実務に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。 前期・後期ともに、期末に授業展示会を開催します。自身の成果発表であるとともに、翌年の卒展に向けた展示についての学びを得る事ができます。 <b>【注意】</b> 本科目は3回生必須単位になります。 学生は、日々の健康維持に留意し、授業への出席、授業内展示の提出等に不足が出ないようにしてください。	

教員実務経験

ティキキ小林: デザイナー、ユーザーインターフェース専門家 KONAMI グループ(1996~2022)。BEMANI シリーズ(音楽シミュレーションゲーム)において2000年代初期よりユーザーインターフェース設計、アートディレクション、プロダクトマネジメント、映像制作、専門職教育等を担当。元アミューズメント機器事業デザイン担当上席主査。  
 現在は専門学校 HAL 大阪 ゲームデザイン学科専任教官。ユーザーインターフェースデザインの教科を主に担当。2023よりR&D推進チームリーダーを兼任。『情報デザインの教科書』(丸善、2010、共著)。ヒューマンインターフェース学会 論文編集委員(~2023)。竹の台地域委員会(神戸市西区)コミュニティデザインアドバイザー(2022~)。  
 「デジタルにおける身体性の拡張」としてVR表現も研究中。趣味は合気道とロードバイク、ランニング。  
 天野: 東レ株式会社 ファッション企画部 服飾およびテキスタイルデザイナー  
 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、小田急電鉄株式会社/他  
 東陰地: 映像作家、グラフィックデザイナー  
 KIRIN ART AWARD 2000 奨励賞、official selection in Bogota International Short Film Festival 2015、official selection in Bahia Independent Film Festival 2018、2021・ZERO 展大賞。  
 映像デザイン制作: PR・イベント系(ダイセル・エポニック/海遊館/杉本美穂きもの学院ほか)、建築設計プレゼン系(竹中工務店/日建設計/プランニングワークほか)、交通安全教育ツール開発(シンク出版/鴻池グループ/宝物流/アサヒロジ/サントリーロジスティクス/全国トラック交通共済協同組合連合会ほか)。  
 所属: 日本映像学会、日本映画テレビ技術者協会、ニューアート・ZERO 会  
 兼任: 大阪美術専門学校講師、関西大学文学部(映像文化専修)講師  
 オオモリ: グラフィック・アーティスト  
 Walt Disney company 公認アーティスト。Walt Disney animation studios, Marvel Studios, Star Wars, Pixar studios, Walt Disney Imagineering, Penguin Random House, Mojang Studios, and many more.

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	各クラス共通: オリエンテーション 各担当教員の自己紹介 クラスメンバーの自己紹介 授業スケジュールの確認 各専門領域を学ぶ理由の説明 各授業に必要なアプリケーション導入等
2	ティキキ小林: Subject_01「タッチしたら、うごく」 天野: web サイトの仕組みを知る。VSCode の画面構成、HTML の基本的な要素のマークアップ操作 東陰地: 映像概論、基本知識の確認 オオモリ: エンターテインメントデザインについて
3	ティキキ小林: Subject_02「キーでうごく、衝突のしかけ」 天野: レスポンシブデザインについて学ぶ。企画、設計からサイトツリー、ワイヤーフレームを理解し制作。 東陰地: 小課題(撮影・編集) オオモリ: ドローイングトレーニング_手、足
4	ティキキ小林: Subject_03「パラパラマンガでうごく」 天野: コンセプトシートを作る。ワイヤーフレーム、サイトツリーを理解し、基本的なサイトを制作する。

	東陰地:映像の文法(1)撮影実習(レンズ・アングルなど) オオモリ:ドローイングトレーニング__身体
5	ティキキ小林:Subject_04「重力をつかう」 天野:基本的なサイトをハンズオンで制作する。 東陰地:映像の文法(2)編集実習(モンタージュの基本ルール) オオモリ:ドローイングトレーニング__顔
6	ティキキ小林:Subject_05「複数のシーンを切り替える」 天野:テーブルの要素、フォームの要素を学ぶ。 東陰地:プリプロダクション(シナリオ・構成・絵コンテ)について オオモリ:ドローイングトレーニング__ポージング
7	ティキキ小林:Subject_06「物体を自動で登場させる:プレハブ」 天野:css を駆使したサイトを制作する。 東陰地:企画書 オオモリ:キャラクターデザイン__構成/ペルソナ
8	ティキキ小林:Subject_07「カウントしてコントロール」 天野:動画の埋め込み、動的なページ制作 東陰地:キャラクター設定など オオモリ:ストーリーメイキング
9	ティキキ小林:Subject_08「ゲーム企画の立て方」 天野:前週の続きで動画の埋め込み、動的なページ制作 東陰地:絵コンテ オオモリ:コンセプト
10	ティキキ小林:Subject_09「インストラクションパネルの意味と作り方」 天野:Bootstrap を使ってシングルページを作る。 東陰地:プロダクション(作画/撮影など1) オオモリ:スタイルシートの作成
11	各クラス共通:授業内展示に向けた自主制作 ティキキ小林:Subject_10「ビルドとりファクタリング、ランチャーの設定」 天野:Bootstrap サイトハンズオンで制作 東陰地:プロダクション(作画/撮影など2) オオモリ:ポスターデザイン__ラフ
12	各クラス共通:授業内展示に向けた自主制作 ティキキ:個人作業 PC での実行データをビルドチェック 天野:オリジナルの LP ページを制作する(課題)サイトマップ、ワイヤーフレームを作る 東陰地:プロダクション(作画/撮影など3) オオモリ:ポスターデザイン__デジタル
13	各クラス共通:授業内展示に向けた最終仕上げ ティキキ:展示用実機での動作確認 天野:オリジナルの LP ページを制作する(課題) 東陰地:ポストプロダクション(編集・音響・書き出し) オオモリ:ポスターデザイン__パネル作成
14	各クラス共通: 展示会搬入 (学校行事のため、搬入日が授業外に設定される場合があります)
15	各クラス共通: 搬出 相互評価担 当教員より講評

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	東陰地 正喜				
クラス名					
授業目的と到達目標					
Illustrator、Photoshop を使用し、適切な画像サイズやフォーマット、CMYK や RGB のカラーモデルの違いを理解し、販促物として効果的な演出を行えるようアプリケーションの操作を理解し制作することができる。					
授業概要					
「販売促進」に関わるツールの開発を企画し、計画的にロゴやキービジュアル、冊子、Web(LP)などのデザインを制作する方法を学ぶ。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
グループワークが前提となるため、他のメンバーに迷惑がかからないように円滑なコミュニケーション(報連相)やデータの連携をできるようにする。また、グループ内のイメージ共有のために、効率よく資料を集め、共有できるようにする。					
成績評価方法・基準					
種別	割合(%)				
デザイン、構図、色使い	15				
Adobe 製品のスキル	10				
授業の理解度	15				
課題の完成度	30				
グループワークでのコミュニケーション、および貢献度	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					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
<p>映像作家、グラフィックデザイナー。</p> <p>映像を用いたインスタレーションなどの作品を美術館やギャラリーで発表する作家活動の傍ら、PR・イベント・プレゼンテーション・教材などの映像デザイン制作を請け負う。海遊館、竹中工務店、日建設計、ダイセル・エポニック(現ポリプラ・エポニック)、サントリーロジスティクス、鴻池グループ、アサヒロジ、タカラ物流、シンク出版など。</p> <p>以上の制作実務経験を活かして、お客さまのニーズを引き出し解決策を具体的に提案するデザインの実践を受講生とともにこなっていく。</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	オリエンテーション、グループ分け、商品企画の目標を決める
2	ターゲット、カスタマージャーニー、ペルソナなどの説明、実習
3	販促物のための企画を立て、制作するツール、ページ数、サイズなどを検討
4	企画に合わせてそれぞれの担当を決め、完成イメージを作成させデザインに取り掛かる
5	ツールに掲載する商品ロゴやキービジュアルのデザイン制作
6	ツールに掲載するイラストや写真を配置してデザイン制作
7	ツールに掲載するイラストや写真を配置してデザイン制作
8	各種ツールを完成させ入稿データを制作する
9	同じ商品の Web 企画を立て、ワイヤーフレームとデザインを検討
10	Web(LP) デザイン制作
11	Web(LP) デザイン制作
12	実機で表示できるデザインを完成させる
13	展示のためのパネル作り
14	展示
15	搬出と反省会

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	柳田 将一				
クラス名					
授業目的と到達目標					
「販売促進」に関わるツールの開発を企画し、計画的にロゴやキービジュアル、冊子、ウェブ(ランディングページ)などのデザインを制作する方法を学ぶ。					
授業概要					
Illustrator、Photoshop を使用し、適切な画像サイズやフォーマット、CMYK や RGB のカラーモデルの違いを理解し、販促物として効果的な演出を行えるようアプリケーションの操作を理解し制作することができる。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
グループワークが前提となるため、他のメンバーに迷惑がかからないように円滑なコミュニケーション(報連相)やデータの連携をできるようにする。また、グループ内のイメージ共有のために、効率よく資料を集め、共有できるようにする。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
デザイン、構図、色使い			15		
Adobe 製品のスキル			10		
授業の理解度			15		
課題の完成度			30		
グループワークでのコミュニケーション、および貢献度			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					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
<p>プロデューサー、プランナー、デザイナー、Adobe Community Expert。          ウェブサイト・映像・グラフィック制作で、企業のブランディングと広告、ウェブマーケティングをサポート。          ウェブデザイン:リクルート、東京ガス、家庭教師のトライ、テアトルアカデミー、旭化成ホームズ、ヒューマンアカデミー、楽天モバイル、DECENCIA(ポーラグループ)、都城市、クラボウ、大和リビング、ミズノ、SHIMANO、近鉄不動産など。</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	オリエンテーション、グループ分け、グループで商品企画を決める
2	ターゲット、カスタマージャーニー、ペルソナなどの説明、実習
3	販促物のための企画を立て、制作するツール、ページ数、サイズなどを検討
4	企画に合わせそれぞれの担当を決め、完成イメージを作成させデザインに取り掛かる
5	ツールに掲載する商品ロゴやキービジュアルのデザイン制作
6	ツールに掲載するイラストや写真を配置してデザイン制作
7	ツールに掲載するイラストや写真を配置してデザイン制作
8	各種ツールを完成させ入稿データを制作する
9	同じ商品の Web 企画を立て、ワイヤーフレームとデザインを検討
10	ウェブ(ランディングページ)デザイン制作
11	ウェブ(ランディングページ)デザイン制作
12	実機で表示できるデザインを完成させる
13	展示のためのパネル作り
14	展示
15	搬出

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	演習		
教員名	森 巧尚				
クラス名					
授業目的と到達目標					
テクノロジーの発達とともにインタラクティブデザインの分野の重要度がより高まってきました。この授業では、ゲームのようなインタラクティブコンテンツの企画から制作までを体験することで、インタラクティブデザインの考え方と設計方法を身につけることを目的とします。その際、ゲーム開発エンジンの Unity を使い、より自由で計画的な表現を身につけることを目指します。(担当教員「森 巧尚」)					
授業概要					
大きく2つの方法で授業を行う 1. [学習] Unity 2D で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] オリジナルなインタラクティブコンテンツの企画から実制作までを行う					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
本授業は、コンピュータやコントローラーを利用した企画を自分で考えて、設計し、作っていきます。自分で考えるという自覚を持ち、積極的な参加の姿勢を望みます。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
平常点(受講姿勢、質問への解答など)			20		
中間課題の提出物			30		
最終課題の提出物			50		
教科書					
教科書1	楽しく学ぶ Unity「2D ゲーム」作りのきほん(マイナビ) {楽しく学ぶ Unity「2D ゲーム」作りのきほん, <a href="https://www.amazon.co.jp/dp/4839986088/">https://www.amazon.co.jp/dp/4839986088/</a> }				
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(マイナビ)				
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	
{Unity,https://unity.com/ja} {ymori.com,https://www.ymori.com/}	
特記事項	
教員実務経験	
システム開発や Web アプリやゲームなどを作ってきたプログラマーの教員が、多数の作品を制作発表してきた経験を活かし、コンピュータを使ったインタラクティブなコンテンツを作るための方法や技術や考え方を習得させる。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	[対面授業] ガイダンス、静止画を移動させる 動きには「はじまり」と「終わり」がある
2	[対面授業] パラパラマンガで部品を作る パラパラしながら動く
3	[対面授業] マウスのタッチで動かす 触れる絵本を作る
4	[対面授業] 複数のシーンを切り換える 触れる紙芝居を作る
5	[対面授業] 中間課題の制作 動く紙芝居を作る
6	[対面授業] 中間課題 作品の観賞会
7	[対面授業] 上下左右に移動 衝突でしかけを作るゲーム
8	[対面授業] 重力を使う アクションゲームを理解する
9	[対面授業] プレハブを使う 物体を自動で登場させる
10	[対面授業] カウントしてコントロール 数を数えるしゅみを制作する
11	[対面授業] オリジナルゲームを制作(開発開始) 最終課題の企画を考える
12	[対面授業] 最終課題の制作 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
13	[対面授業] 最終課題の制作 自由なテーマでオリジナル作品を制作する
14	[対面授業] 最終課題の制作 オリジナル作品を完成させる
15	[対面授業] 最終課題の制作 作品の鑑賞会

科目名	メディア研究	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	演習		
教員名	山角 悦三、清水 枢行				
クラス名	メディア研究DP				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。TVを中心とした電波媒体、新聞や出版を中心としたプリント媒体など、「マスメディア/オールドメディア」の基本特性と役割を学びます。</p> <p>そのうえで近年の主流であるインターネットやソーシャルメディア、AI等、デジタルメディアにおける情報とその効果的な発信にも触れ、多様なメディアのありかたについても探求していきます。</p>					
授業概要					
<p>メディアを通して「知る、問題に気づく、考える、述べる。」が基本になります。</p> <p>日本で、世界で今何が問題なのかを俯瞰的に眺めます。</p> <p>そこから見えてくること、メディアがどう扱いつのようによに発信されているのか、発信されているメディアによって情報が異なることや事実ではない情報の操作など、情報の多様化の時代におけるメディアを研究。</p> <p>メディアが社会にあたえる影響についても考えます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>日頃からあらゆるメディアに触れておくこと。</p> <p>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。</p> <p>デジタルメディアだけではなく、新聞など幅広く。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出作品の企画力、視覚表現技術力、プレゼンテーション技術の総合評価			80		
取り組みの姿勢			20		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	デザインの教科書				
出版社名	講談社	著者名	柏木 博		
参考書名2	WHY DESIGN NOW? なぜデザインが必要なのか				
出版社名	英治出版	著者名	エレン・ラプトン、カーラ・マカーティ。マチルダ・マケイド・シンシア・スミス(北村陽子／訳)		
参考書名3	Design for the Other 90%				

	世界を変えるデザイン	
出版社名	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アをまとめる、書き出すなどの筆記具を持参すること。		
教員実務経験		
国内外の広告会社にてグラフィックデザインを中心とした広告および企業のキャンペーンの立案と実施に従事。外資系食品会社にてブランド戦略を中心としたデザインストラテジーに従事した教員が、実務を通じての経験からデザインを俯瞰で考え多角的な視点で実践に活かせるよう具体的な指導を行います。(山角)		
授業計画(各回予定)		
授業回	授業内容	
1	<p>●授業ガイダンスとレクチャー メディアについて 【オールドメディア】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マス媒体</li> <li>・電波媒体</li> <li>・プリント媒体【デジタルメディア】</li> <li>・インターネットの歴史</li> <li>・SNS</li> <li>・ストリーミング</li> <li>・メディアとAI【電波メディアを考える】</li> </ul> <p>課題 A&lt;電波メディア&gt; 電波メディア考察 今のメディアのあり方とこれからのメディアのあり方 リサーチ</p>	
2	<p>【電波メディアを考える】 課題 A&lt;電波メディア&gt; 電波メディア考察 今のメディアのあり方とこれからのメディアのあり方発表</p>	
3	<p>【メディアと防災、災害を考える】 課題 B&lt;災害とメディア&gt; 災害とメディアのありかたについて リサーチ</p>	
4	<p>【メディアと防災、災害を考える】 課題 B&lt;災害とメディア&gt; 災害とメディアのありかたについて まとめ</p>	
5	<p>【メディアと防災、災害を考える】 課題 B&lt;災害とメディア&gt; 災害とメディアのありかたについて 発表</p>	
6	【今年話題からメディアを考える】	

	課題 C <2026 時代のキーワード> キーワード考察
7	【今年話題からメディアを考える】 課題 C <2026 年のキーワード> まとめ
8	【今年話題からメディアを考える】 課題 C <2026 年のキーワード> 発表
9	【プリントメディアから今を読む】 課題 D <プリントメディア研究> 新聞読からみえてくるもの・立ち止まって考える 新聞データ読
10	【プリントメディアから今を読む】 課題 D <プリントメディア研究> 新聞読からみえてくるもの・立ち止まって考える 考察とまとめ
11	【プリントメディアから今を読む】 課題 D <プリントメディア研究> 新聞読からみえてくるもの・立ち止まって考える 発表
12	【選択と発信】 課題 E<次の時代に消えてゆくもの、残るもの変化するもの> ●資料収集～調査～制作
13	【選択と発信】 課題 E<次の時代に消えてゆくもの、残るもの変化するもの> ●ポスター発表のための制作
14	【選択と発信】 課題 E<次の時代に消えてゆくもの、残るもの変化するもの> ●ポスター発表
15	【課題 A から E までの考察】 <ポートフォリオ> 課題 F メディア研究からみえてきたこと

科目名	空間デザイン研究1	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	栗原 孝弘				
クラス名	空間デザイン研究1				
授業目的と到達目標					
<p>『誰かのためのデザイン』  デザインをすることの原点に立ち返り、誰のためなのか？何を目的としてやるのか？を問い直します。  命題を見つけ、それに対して自由な創造力を発揮して解決をはかるデザイン発想のトレーニングを行います。  ・視野を広げグローバルな社会性からの、誰かのためのデザイン。  ・対象を絞り込んでそこにある問題と向き合う、誰かのためのデザイン。  2方向の軸で課題に取り組んでもらいます。  ⇒皆さんが社会から求められるデザイナーの入り口に立てるところまで導くことが目標です。</p>					
授業概要					
<p>[対面授業]  デザインプランニングに重点を置きます。  前期—SDGs等グローバルな社会的課題に向き合い、自分と社会との繋がりの中からデザインニーズを見つけ出し、その解決策を導き出す空間デザインに取り組んでもらいます。  後期—明確な対象を設定します。「子供たちのための空間」等のテーマで、実際にプロのデザイナーがやる実践的手法でプランを組立て、そのクライアントにプレゼンする想定で進めます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スケッチブック、筆記用具等持参。模型制作時は、材料は各自購入持込み。(カッターマット等は研究室から借用)  ノートブックコンピュータ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</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業態度、意欲			20		
コンセプト立て、プランニング力			20		
デザイン力、センス			20		
設計力、デザイン構築力			20		
プレゼン力、プレゼンツール完成度			20		
教科書					
教科書1	配布プリント、PPT(オリジナル作成)				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
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			
<p>空間デザイン系企業でデザイナーとして長期幅広いジャンル(博物館、SR、テーマパーク、商業空間、オフィス)に取組み、デザイン管理職も経験、新卒採用の面接官も担当した。独立後も空間デザイナー、ディレクターとして手腕を振るう。授業では、プロの視点で実務の進め方をあてはめて指導し、面接官の経験からポートフォリオ作成の相談にも対応する。一級建築士</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	[対面授業]互いの自己紹介 講師自己紹介(実績紹介)/ 課題(1)「SDGs の達成に寄与する交流施設」提示と説明		
2	[対面授業]課題(1)テーマの設定 SDGs 社会的課題に向き合い、解決すべき課題を見つけるディスカッション		
3	[対面授業]課題(1)コンセプトワーク 5W1Hで検証する コンセプトシート作成		
4	[対面授業]課題(1)コトのデザインを説明 自分のテーマからコトのデザインキーワードを結ぶコトマップ作成		
5	[対面授業]課題(1)コトマップから 空間ゾーニングへの展開 空間ゾーニングシート作成		
6	[対面授業]課題(1)施設ネーミング&VI 施設にふさわしいネーミング案とビジュアル作成		
7	[対面授業]課題(1)コンセプトシートまとめ 中間発表 ディスカッション		
8	[対面授業]課題(1)図面で考える 平面図作成 (図面の描き方のポイント指導)		
9	[対面授業]課題(1)立面図で考える 立面図・展開図・断面図作成		
10	[対面授業]課題(1)図面をまとめる 3面図を構成 →提出		
11	[対面授業]課題(1)空間化の表現を学ぶ スケッチ、パース制作 (手描きパースの描き方ポイント指導)		
12	[対面授業]課題(1)空間化の表現を学ぶ スケッチ、パース制作		
13	[対面授業]課題(1)空間化の表現を学ぶ スケッチ、パース制作		
14	[対面授業]課題(1)プレゼンシート作成 (コンセプト、VI、図面、スケッチ・パースで構成)→事前チェック		
15	[対面授業]課題(1)作品プレゼンテーション発表会 / 講評 →提出		
16	[対面授業]課題(2)「子供たちとみんなのための空間」提示と説明 ディスカッション、参考事例紹介		
17	[対面授業]課題(2)テーマの設定 対象である子どもたち、とりまく家族、地域社会での空間の位置づけを考える		
18	[対面授業]課題(2)コンセプトワーク 5W1Hで検証 コンセプトシート作成		
19	[対面授業]課題(2)地域ニーズの推論からコトのデザイン コトマップ作成		

20	[対面授業]課題(2)コトマップ から 空間ゾーニングスタディ 空間ゾーニングシート作成
21	[対面授業]課題(2)施設ネーミング&VI 施設にふさわしいネーミング案とビジュアル作成
22	[対面授業]課題(2)コンセプトシートまとめ 中間発表 ディスカッション
23	[対面授業]課題(2)図面で考える 平面図作成 (ベクターCAD)
24	[対面授業]課題(2)立面図、展開図(簡易3D) &スケッチで空間の把握
25	[対面授業]課題(2)立面図、展開図(簡易3D) &スケッチで空間の把握
26	[対面授業]課題(2)プレゼンツール作成 スタディ模型制作 (もしくはCG 動画制作)
27	[対面授業]課題(2)プレゼンツール作成 スタディ模型制作 (もしくはCG動画制作)
28	[対面授業]課題(2)プレゼンツール作成 スタディ模型制作 (もしくはCG動画制作)
29	[対面授業]課題(2)プレゼンシートまとめ (コンセプトVI、図面、スケッチ、スタディ模型写真等)→事前チェック
30	[対面授業]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	2026年度 前期～後期	形態	演習		
教員名	柴田 健児				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<input type="checkbox"/> 授業目的:空間デザインをおこなうために必要な三次元をイメージする力をやしなう。条件を整理してイメージを具体化し、人に伝えるための表現力を試行し、体験する。 <input type="checkbox"/> 到達目標:空間をデザインする基礎を身に付けること。					
授業概要					
イメージした立体を表現する方法を学ぶ。エスキースをくりかえし、デジタルとアナログを駆使してチームによるイメージの共有と表現力の強化をめざす。 ●前期:立体構成「階段と棚の構成」 ●後期:チームによる店舗設計					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<input type="checkbox"/> A3用紙を収納するクリアファイルかバインダー等を持参すること。 <input type="checkbox"/> 製図用の筆記用具(着色用具は必須)、3角スケール、定規、A-3版用紙、スケッチブックは必ず持参すること。 <input type="checkbox"/> シラバスに沿って課題を提出するためには授業時間外の十分な準備学修が必要です					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出図書(理解度、表現力)			70		
授業における取組状況			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	空間の演出一階段				
出版社名	彰国社刊	著者名	滝沢健児		
参考書名2	世界で一番やさしいインテリア				
出版社名	エクスナレッジムック	著者名	和田浩一 他		
参考書名3	空間創造発想帖				
出版社名	六耀社	著者名	山田昌之 他		
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

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

29	提出図書のプレゼン(集合時間厳守)、合評。
30	提出図書の修正、提出。

科目名	プロダクトデザイン2	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	演習		
教員名	澄川 伸一				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>今までに習ってきた技術を再確認し、弱点を明確にする。          プロダクトデザインの進め方と発想をどうやってカタチに仕上げていくかを実践的な課題を数多くこなすことで身に着ける。          まずは、基礎的な CAD のモデリングを確実に身に着けることで表現上の自信をつける。</p>					
授業概要					
<p>対面授業複数の異なるテーマで短時間で効率よくデザインプロセスを仕上げる訓練。          ラフスケッチ ラフモデル CAD のモデリング レンダリング 動画作成とアニメーション 3D プリントモデル プレゼンテーションまで。できるだけ、最新の手法を導入することでデザインの現場に対応できる能力を身に着ける。          数回は外部の現役デザイナーの技術指導も入れていきたい。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>ライノセラス/フュージョンなどの 3D モデリングが可能な環境動画作成の課題もある関係で処理能力のある程度の PC が必要だが、学校の PC の使用も可能としたい。          基本的な CAD 操作の習得済みという前提で授業が進行します。          課題提出は基本的にドロップボックスに送信という形式</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
デザイン課題の完成度 締め切りに遅れた場合は大幅減点			60		
授業参加			40		
教科書					
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			
<p>課題 01 化粧品 押し出し形状  <a href="https://youtu.be/Cu2idpuYkUA">https://youtu.be/Cu2idpuYkUA</a></p> <p>課題 02 ワイングラスのデザイン 回転体  <a href="https://youtu.be/wEfi738hC20">https://youtu.be/wEfi738hC20</a></p> <p>課題 03 マウスのデザイン 制御点コントロールとデカール  <a href="https://youtu.be/oOoTzALVKvg">https://youtu.be/oOoTzALVKvg</a></p> <p>課題 04 ゲームコントローラー  <a href="https://youtu.be/9sBf4MZ6VA">https://youtu.be/9sBf4MZ6VA</a></p> <p>課題 靴をデザインしてみる  <a href="https://youtu.be/SXFIRQcNN3Q">https://youtu.be/SXFIRQcNN3Q</a></p> <p>パワポプレゼンスキル 01  <a href="https://youtu.be/cYQUa8fS4rU">https://youtu.be/cYQUa8fS4rU</a></p> <p>アニメーション  <a href="https://youtu.be/bJ7UHeii5Cw">https://youtu.be/bJ7UHeii5Cw</a></p>			
特記事項			
教員実務経験			
<p>プロダクトデザイナー・大阪芸術大学 教授  フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』  {WIKI,<a href="https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%BE%84%E5%B7%9D%E4%BC%B8%E4%B8%80">https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%BE%84%E5%B7%9D%E4%BC%B8%E4%B8%80</a>}{PORTFOLIO,<a href="https://sumikawadesign.amebaownd.com/">https://sumikawadesign.amebaownd.com/</a> }  {コラム「澄川伸一デザイン道場」,<a href="http://www.pdweb.jp/column/index.shtml">http://www.pdweb.jp/column/index.shtml</a>}  ▼プロフィール  千葉大学工学部卒業後、ソニー本社デザインセンター、アメリカデザインセンターで、ウォークマン、ラジオ、TVなどをデザイン。  1991年澄川伸一デザイン事務所設立、現在に至る。グッドデザイン賞審査員を13年務める、うちユニット長も数多く務めた。また様々な企業のデザイン戦略のアドバイザーも務める。  2016 リオ・オリンピック,2020 東京オリンピック公式卓球台を二大会連続デザインし世界中の話題となる。卓球台は高校の美術の教科書に名前入りで掲載された。日本文教出版「高校生の美術 3」光村図書「美術 3」など  2017 年子供向け大型遊具「マウンテン」がドイツ IF デザイン賞受賞。その他、REDDOT,グッドデザイン賞など受賞歴多数あり。  ベネッセ進研ゼミのタブレットなどメイン教具をデザイン担当、その多くは TVCM などで放映されている。  学生時代よりバックパッカーとして世界 57 ヶ国の滞在経験を活かし、固定概念にとらわれないデザインを実践。  また、スキューバダイビング PADI アドバンスライセンスあり。  工学部系デザイナーとして三次元 CAD、プリンターをフル活用した幾何学スキルで心地よい曲面設計を得意とする。現在も、最先端の機器から伝統工芸まで幅広いジャンルをデザイン。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	<p>プロダクトデザインのすきりの応用スキル  身近なアイテムのデザインとして「アルコール消毒容器のデザイン」  今まで、学んできたスキルの把握</p>		
2	<p>課題 01 化粧品 押し出し形状  YOUTUBE 動画を繰り返し見ることでは同じものを色だけ変えて作製。  その後、自分なりにアレンジしてオリジナルのデザインを作成する。</p>		
3	<p>課題 02 ワイングラスのデザイン 回転体  <a href="https://youtu.be/wEfi738hC20">https://youtu.be/wEfi738hC20</a></p>		
4	<p>課題 03 マウスのデザイン 制御点コントロールとデカール</p>		

	<a href="https://youtu.be/oOoTzALVKvg">https://youtu.be/oOoTzALVKvg</a>
5	課題 04 ゲームコントローラー <a href="https://youtu.be/9sBfl4MZ6VA">https://youtu.be/9sBfl4MZ6VA</a>
6	課題 靴をデザインしてみる <a href="https://youtu.be/SXFIRQcNN3Q">https://youtu.be/SXFIRQcNN3Q</a>
7	ネットワークサーフェスを用いた椅子の座面の演習
8	課題 水飲み場をデザインする 中間プラン作成 プレゼン
9	課題 水飲み場をデザインする 最終プレゼン DETA 提出 PDF 作成 シートのまとめ方。
10	世界の名作椅子 各自 自分の好きな椅子を選び、そのデザイナーの背景や椅子の構造を調査 発表
11	世界の名作椅子 CD モデリング実習
12	世界の名作椅子 作品発表 展示会 プレゼンテーション
13	三つのテーマから一つを選んでデザインする。 PDF スケッチ
14	三つのテーマから一つを選んでデザインする。 3D プリントモデルを用いたプレゼンテーションの実際
15	前期課題 作品集作成 PDF シート作成

科目名	プロダクトデザイン3	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	演習		
教員名	澄川 伸一、道田 健				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>プロダクトデザインの進め方と発想をどうやってカタチに仕上げていくかを実践的な課題を数多くこなすことで身に着ける。 就職活動に向けて、自分のスキルが明確に伝わるような作品集づくりとプレゼンスキルの習得</p>					
授業概要					
<p>対面授業複数の異なるテーマで短時間で効率よくデザインプロセスを仕上げる訓練。 ラフスケッチ ラフモデル CAD のモデリング レンダリング 動画作成とアニメーション 3D プリントモデル プレゼンテーションまで。できるだけ、最新の手法を導入することでデザインの現場に対応できる能力を身に着ける。 数回は外部の現役デザイナーの技術指導も入れていきたい。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>ライノセラス/フュージョンなどの 3D モデリングが可能な環境 動画作成の課題もある関係で処理能力のある程度の PC が必要だが、学校の PC の使用も可能としたい。 基本的な CAD 操作の習得済みという前提で授業が進行します。 課題提出は基本的にドロップボックスに送信という形式</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
デザイン課題の完成度 締め切りに遅れた場合は大幅減点			70		
授業参加			30		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
澄川 ソニー株式会社にて、ウォークマン、ラジオ、TVなどをデザイン 独立後 2016リオ 2020TOKYOの公式卓球台をデザイン 過去にドイツIF、REDDOTなど受賞 グッドデザイン審査員 13年歴任			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	道田教員:フィールドワークとコンセプトメイク 澄川:3D プリントモデル 仕上げスキル		
2	道田教員:フィールドワークとコンセプトメイク 学生プレゼンチェック 澄川:3D プリントモデル 仕上げスキル 作品チェック		
3	課題「ゲームをデザインする。」 画面上のゲーム 物理的なボードゲーム など 実際の遊び方も考える。		
4	課題「ゲームをデザインする。」プレゼンテーション課題提出 画面上のゲーム 物理的なボードゲーム など 実際の遊び方も考える。		
5	課題「郵便ポストをデザインする。」 町中に或る郵便ポストを自分なりのアイデアで再デザイン 赤い色を使うことが条件 形は自由 システム的な提案も OK 地域限定のアイデアなども歓迎		
6	課題「郵便ポストをデザインする。」 三分プレゼンテーション 作品 DETA 提出		
7	課題「ゴミ箱のデザイン」 60分作業で、A4 コピー用紙にアイデアスケッチ、コンセプトを書き出す。 その後、各自 プランの発表		
8	課題「ゴミ箱のデザイン」 三分プレゼン 作品 DETA 提出		
9	選択課題「三つのテーマの中から一つ選んでデザイン」 テーマ設定、個別に指導		
10	選択課題「三つのテーマの中から一つ選んでデザイン」 動画によるプレゼンテーションの実践 トーク力を鍛える		
11	就活用ポートフォリオの作成紙媒体ではなくPDF形式にして、授業後も更新していく。 自分のベスト課題を最低5個 見やすくレイアウトする。 DETA も重くなりすぎないように、軽かつ 洗練さ		
12	最終課題「テーマ自由」卒業制作の準備体操として 三年生最後の作品作りとして、今までのスキルを使いこなして作品を制作 アイテムはプロダクトデザインの範疇を超えていても問題ない。		

	失敗してもいいので、斬新なアイデアと自分らしさを表現
13	最終課題「テーマ自由」 中間チェック学生による、プランの発表とラフスケッチでのイメージ表現
14	最終課題「テーマ自由」卒業制作の準備体操として 作品最終プレゼン 三分プレゼンモデル提出 PDF 提出
15	3分動画作成 MPEG4 「3分で自分自身を伝える」 テーマは自由 編集技術 音楽 文字入れ 相手に自分を伝えること デザインとは「伝えること」の集大成

科目名	設計製図	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	演習		
教員名	柴田 健児、栗野 展和				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>* 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。</p>					
授業概要					
<p>* 住宅をはじめとした小建築物の設計演習を通して設計図(配置図・平面図・立面図・断面図・矩計図)の描き方を学ぶ。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>* 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。  * 配布プリントは毎授業時持参のこと。  * シラバスに沿って課題を提出するためには授業時間外の十分な準備学修が必要です</p>					
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・取り組む姿勢			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	
<p>* 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)</p>	
教員実務経験	
<p>粟野展和:大規模組織設計事務所での 20 年間の実務経験後、建築設計事務所を主宰しています。実務経験を通して得た豊富な知識・技術・知恵を実習課題の中で分かり易く教えます。 柴田健児:空間デザイン会社や 1 級建築士事務所主宰としての実務経験を活かして、設計を伝達するための手法・技術を指導します。</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 科目説明</li> <li>* 製図用具について</li> <li>* 投影図について</li> <li>* 製図規約について</li> <li>* 平面表示記号について</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>* RC 造/鉄骨造について</li> <li>* RC 造 2 階建住宅の図面作成</li> </ul>
3	* RC 造 2 階建住宅の 1 階・2 階平面図(1/100)の作成
4	* RC 造 2 階建住宅の 1 階・2 階平面図(1/100)の作成
5	* RC 造 2 階建住宅の断面図・立面図(1/100)の作成
6	* RC 造 2 階建住宅の断面図・立面図(1/100)の作成
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 木構造について</li> <li>* 木造 2 階建て住宅の図面作成</li> </ul>
8	* 木造 2 階建て住宅の 1 階・2 階平面図(1/100)の作成
9	* 木造 2 階建て住宅の 1 階・2 階平面図(1/100)の作成
10	* 木造 2 階建て住宅の断面図・立面図(1/100)の作成
11	* 木造 2 階建て住宅の断面図・立面図(1/100)の作成
12	* 木造 2 階建て住宅の矩計図(1/30)の作成
13	* 木造 2 階建て住宅の矩計図(1/30)の作成
14	* 木造 2 階建て住宅の矩計図(1/30)の作成
15	* 図面提出、講評

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	実習		
教員名	國米 豊彦				
クラス名	Fクラス				
授業目的と到達目標					
造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を高め、多岐に広がるデザインの基礎を身につけることを目標とする。					
授業概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>●平面構成＝点・線・面や対比・比率(バランス)などによる表現と構成</li> <li>●色彩表現＝色彩の原理に基づいた表現と構成</li> <li>●応用表現＝モチーフによる感性表現と構成／文字のレイアウト</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>授業開始時間までに出席すること。</p> <p>予習・復習により、配布プリントの課題内容について理解する。解らない部分がある場合質問するなど、十分に理解した上で制作を進めること。</p> <p>制作に集中する。制作過程のチェックを受けること。</p> <p>時間を有効に使い丁寧な作業を心がけること。提出物は必ず提出すること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
視覚表現としてのまとまり。形や色の構成と表現力					
主体的な受講姿勢と計画的な制作の遂行					
教科書					
教科書1	適宜プリントの配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
イラストレーターと他大学専任教員の経験をもとに、学生各々のオリジナリティーを活かして柔軟な発想力と表現を高めていける授業を行う。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	課題①【平面構成／タングラム】制作期間1週間指定の A～G までの図形を全部用いて、鳥・哺乳類・魚・数字・カタカナの5つのテーマから2テーマを任意に選択し、1枚のケント紙に1テーマにつき4案を構成する。 ※次の週の授業終わりに提出する。
2	課題②【色彩構成／色立体】制作期間2週間色彩理論を知る(ヨハネス・イッテン／アルバート・マンセル) 作図した中を絵具を混色し着色する(配布プリント参照) ※色の属性を知る。色の変化を微妙な混色によって作り出し丁寧に着色する。
3	課題②【色彩構成／色立体】 ※続けて課題②の制作を行う～チェックを受ける。 ※次の週の授業終わりに提出する。
4	課題③【平面構成／ユニットによる構成】制作期間2週間 一辺が 50mm の正方形にユニットとなる幾何学図形を考案し、線対称・放射対象・移動対象などの方法で運動させ、200mm 角の正方形2個に視覚効果の異なる連続パターン2案を作成する。
5	課題③【平面構成／ユニットによる構成】 ※続けて課題③の制作を行う～チェックを受ける。 ※次の週の授業終わりに提出する。
6	課題④【平面構成／面の分割】制作期間2週間 300mm 角の正方形を直線と曲線で面分割し着色する。基本的に分割方法は配布プリントを参考(黄金分割など)にして面の基本的な分割をした後、全体のバランスを考えて線を増やしたり省いたり、自分独自の分割方法を使って調整する。 ※テーマを決めイメージに合った分割と配色を考える。
7	課題④【平面構成／面の分割】 ※続けて課題④の制作を行う～チェックを受ける。 ※次の週の授業終わりに提出する。
8	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】制作期間8週間 出身地の観光ポスターの制作(ビジュアルと文字のレタリングによる構成／ビジュアル等の造形表現は全て手描き)
9	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 ※ビジュアル案とキャッチコピーの検討～チェックを受ける。
10	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 タイポグラフィーの説明～文字組についての説明。 ※ビジュアル案とキャッチコピーの検討～チェックを受ける。
11	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 ※サムネイル～B5 サイズでラフスケッチ～チェックを受ける。
12	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 B5 のラフスケッチから、A4 の方眼コピー紙に最終的なラフスケッチ～おおよその色彩計画を行う。 B2 パネルに完成形をトレースダウン～着彩
13	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】

	制作を続ける。
14	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 制作を続ける。
15	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 制作を続ける～完成 ※作品の合評～提出

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	國米 豊彦				
クラス名	Hクラス				
授業目的と到達目標					
造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を高め、多岐に広がるデザインの基礎を身につけることを目標とする。					
授業概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける(初年時教育)</li> <li>●平面構成 点・線・面や対比・比率などによる表現と構成</li> <li>●色彩表現 色彩の原理に基づいた表現と構成</li> <li>●感性表現 モチーフによる感性表現と構成</li> <li>●書体基礎 和文・欧文書体と文字組</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>授業開始時間までに出席すること。          配布したプリントをよく読み理解すること。分からない部分があれば質問し、理解した上で制作を進める。          制作に集中する。制作過程のチェックを受けること。          時間を有効に使い丁寧な作業を心がけること。          提出期限の厳守。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
視覚表現としてのまとめ。形や色の構成と表現力					
主体的な受講姿勢と計画的な制作の遂行					
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1	適宜プリントの配布				
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			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	課題①【平面構成／タングラム】制作期間1週間指定の A～G までの図形を全部用いて、鳥・哺乳類・魚・数字・カタカナの5つのテーマから2テーマを任意に選択し、1枚のケント紙に1テーマにつき4案を構成する。 ※次の週の授業終わりに提出する。		
2	課題②【色彩構成／色立体】制作期間2週間色彩理論を知る(ヨハネス・イッテン／アルバート・マンセル) 作図した中を絵具を混色し着色する(配布プリント参照) ※色の属性を知る。色の変化を微妙な混色によって作り出し丁寧に着色する。		
3	課題②【色彩構成／色立体】 ※続けて課題②の制作を行う～チェックを受ける。 ※次の週の授業終わりに提出する。		
4	課題③【平面構成／ユニットによる構成】制作期間2週間 一辺が 50mm の正方形にユニットとなる幾何学図形を考案し、線対称・放射対象・移動対象などの方法で運動させ、200mm 角の正方形2個に視覚効果の異なる連続パターン2案を作成する。		
5	課題③【平面構成／ユニットによる構成】 ※続けて課題③の制作を行う～チェックを受ける。 ※次の週の授業終わりに提出する。		
6	課題④【平面構成／面の分割】制作期間2週間 300mm 角の正方形を直線と曲線で面分割し着色する。基本的に分割方法は配布プリントを参考(黄金分割など)にして面の基本的な分割をした後、全体のバランスを考えて線を増やしたり省いたり、自分独自の分割方法を使って調整する。 ※テーマを決めイメージに合った分割と配色を考える。		
7	課題④【平面構成／面の分割】 ※続けて課題④の制作を行う～チェックを受ける。 ※次の週の授業終わりに提出する。		
8	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】制作期間8週間 出身地の観光ポスターの制作(ビジュアルと文字のレタリングによる構成／ビジュアル等の造形表現は全て手書き)		
9	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 ※ビジュアル案とキャッチコピーの検討～チェックを受ける。		
10	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 タイポグラフィーの説明～文字組についての説明。 ※ビジュアル案とキャッチコピーの検討～チェックを受ける。		
11	課題⑤【造形表現／B1 サイズ観光ポスターの制作】 ※サムネイル～B5 サイズでラフスケッチ～チェックを受ける。		
12	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 B5 のラフスケッチから、A4 の方眼コピー紙に最終的なラフスケッチ～おおよその色彩計画を行う。 B2 パネルに完成形をトレースダウン～着彩		
13	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 制作を続ける。		

14	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 制作を続ける。
15	課題⑤【造形表現／B2 サイズ観光ポスターの制作】 制作を続ける～完成 ※作品の合評～提出

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	村山 利幸				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>平面を軸に構成表現をし、デザインの基本概念を学ぶ。  基礎造形を起点にデザインの基礎となる表現技術を幅広く習得し、造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を発揮していく。  初回の授業でホームルーム(大学生生活での疑問や悩みごとなどの相談)を行い、また随時希望により相談を受ける。</p>					
授業概要					
色彩基礎 平面構成 書体基礎 造形表現 ポスター制作 準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
出席重視、制作経過のチェックを受ける、提出期限厳守					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
ビジュアル表現、技術力					
受講姿勢					
プレゼンテーション					
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
参考書はないが、それに変わるプリントを配布する。	
教員実務経験	
グラフィックデザイナー、デザイン事務所主宰・(社)日本グラフィックデザイナー協会会員	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム: 大学生生活の潤滑を図る デザイン基礎1で使うプリントを一括配布注文画材購入 平面構成 / タングラムの説明 制作 ※幾何学図形の組み合わせによる柔軟な発想力の構築 定規・カッターの正しい使用方法の習得
2	タングラムプレゼンテーション 色彩構成 / 色立体 -1 課題説明 分割図形の作成と着色 ※明度・彩度・色相の理解と色作り・着色の実践
3	平面構成 / 色立体 -2 制作
4	色立体プレゼンテーション 平面構成 / ユニット -1 課題説明 ※ユニットの作成と組み合わせによる視覚効果の学習 図形(対称・連続・回転)の理解
5	平面構成 / ユニット -2 制作 ※手作業の技術力の育成
6	ユニットプレゼンテーション 平面構成 / 面の分割 -1 課題説明 ※面の分割(比率 / 等比等差等)・構成の理解 色彩計画の実践
7	平面構成 / 面の分割 -2 着色制作
8	面の分割: プレゼンテーション造形表現 / ポスター制作 -1 課題説明 B2パネル水張り・水張りテープ貼り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
9	造形表現 / ポスター制作 -2 レタリングの説明 ( 書体・文字表現 ) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
10	造形表現 / ポスター制作 -3 A3 試作制作
11	造形表現 / ポスター制作 -4 A3 を B2 に拡大
12	造形表現 / ポスター制作 -5 制作: ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
13	造形表現 / ポスター制作 -6 制作: ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
14	造形表現 / ポスター制作 -7 文字 書体制作



科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	村山 利幸				
クラス名					
授業目的と到達目標					
デザインの役割を理解し、基礎となる平面構成・色彩構成及び視覚伝達の方法を、課題を通じて学習する					
授業概要					
色彩基礎 平面構成 書体基礎 ポスター造形					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>平面を軸に構成表現をし、デザインの基本概念を学ぶ。基礎造形を起点にデザインの基礎となる表現技術を幅広く習得し、造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を発揮していく。</p> <p>色彩構成においては色彩論を、平面構成においては対称・数列・分割などの構成方法を学びます。それらの学習をベースにアナログで課題作品を制作しますが、これらの学びと創造は、しっかりとした基礎の土台を築くこと。</p> <p>またその工程の中で想像力を養い、技術力を高め、集中力を高めることを目的としています。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					
出版社名			著者名		
参考書名5					
出版社名			著者名		
参考 URL					

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

	完成作品のプレゼンテーション 水張りテープ・ビニール張り 提出
--	---------------------------------------

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	三木 健				
クラス名	【D】				
授業目的と到達目標					
<p>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。</p>					
授業概要					
色彩基礎、平面構成、書体基礎					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>制作過程のチェックを受ける、提出期限を守る  YouTube(TEDx)にて授業の概要を観ることができる  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=emb_logo</a></p>					
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, <a href="http://ken-miki.net">http://ken-miki.net</a>					

TED, <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=enb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=5cfnKGqdkac&amp;feature=enb_logo</a>	
特記事項	
教員実務経験	
<p>アートディレクター・グラフィックデザイナー  『りんご』を題材にしたデザインの基礎実習『APPLE』の開発者。  一連の『APPLE』のデザインが、国内外の多数のデザイン賞を受賞。  書籍『APPLE』が、英・中・日・韓の4ヶ国語で出版される。  国内外の美術館やギャラリーで『APPLE+』展を開催。  TEDをはじめとする世界の各都市で『APPLE』の講演やワークショップを開催。  2018年に大阪芸術大学、芸術情報センター、図書館内に『りんごデザイン研究所』が開設される。  主な受賞に第18回亀倉雄策賞、日本タイポグラフィ年鑑グランプリ、日本グラフィックデザイナー協会新人賞、N.Y.ADC賞など国内外でのデザイン賞を多数受賞。  主な仕事に世界グラフィックデザイン会議コングレスキット、日本アイ・ビー・エム ThinkPad プロモーション、マールブランシュブランディング、コシノヒロコ展プロデュース&amp;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。</p>	
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	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	永田 麻美				
クラス名	デザイン基礎1:前期:永田クラス				
授業目的と到達目標					
<p>平面上に構成表現を展開し、デザインの基礎概念を学ぶ。  基礎造形を起点にデザインの基礎となる表現技術を幅広く習得する。  造形と構成表現の原理に基づいた視覚伝達やデザインの思考力を高め、多岐に広がるデザインの基礎を身につけることが目標です。</p>					
授業概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける（初年時教育）</li> <li>●平面構成 点・線・面や対比・比率などによる表現と構成</li> <li>●色彩表現 色彩の原理に基づいた表現と構成</li> <li>●感性表現 モチーフによる感性表現と構成</li> <li>●書体基礎 和文・欧文書体と文字組</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>●出席重視</li> <li>●遅刻厳禁</li> <li>●制作過程のチェックを受ける</li> <li>●提出期限厳守</li> </ul>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題評価			70		
プレゼンテーション			5		
授業態度(提出期限、受講時間の厳守を含む)			25		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			

参考書名5	
出版社名	著者名
参考 URL	
特記事項	
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	
酒類飲料メーカーにおいて長年に渡り、商品開発 並びに商品デザインのディレクター&デザイナーを勤めてきました。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ホームルーム:大学生生活の潤滑を図る、デザイン基礎 1 で使うプリントを一括配布 注文画材購入 平面構成 / タングラムの説明 ※幾何学図形の組み合わせによる柔軟な発想力の構築 定規・カッターの正しい使用方法の習得 平面構成 / タングラム 制作
2	タングラム・プレゼンテーション 色彩構成/色立体 -1 課題説明 分割図形の作成と着色 ※明度・彩度・色相の理解と色作り・着色の実践
3	平面構成/色立体 -2 制作→完成
4	平面構成/ユニット -1 課題説明 ※ユニットの作成と組み合わせによる視覚効果の学習 図形(対称・連続・回転)の理解
5	平面構成/ユニット -2 制作 →完成 ※手作業の技術力の育成
6	平面構成/面の分割 -1 課題説明 ※面の分割(比率/等比等差等)・構成の理解 色彩計画の実践
7	平面構成 / 面の分割 -2 着色制作 →完成
8	面の分割:プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作 -1 課題説明 B2 パネル水張り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案
9	造形表現 / ポスター制作 -2 レタリングの説明 ( 書体・文字表現 ) ※レタリングの基礎知識の習得と実践
10	造形表現 / ポスター制作 -3 A3 試作制作
11	造形表現 / ポスター制作 -4 A3 を B2 に拡大
12	造形表現 / ポスター制作 -5

	制作:ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
13	造形表現 / ポスター制作 -6 文字入れ
14	ポスター制作 -7 最終仕上げ
15	ポスターの完成 ビニール張り 各自プレゼンテーション 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	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	大山 幸子				
クラス名	Kクラス				
授業目的と到達目標					
<p>色彩構成においては色彩論を、平面構成では対称・数列・分割などの構成方法を、文字表現ではレタリングの基礎知識を学びます。</p> <p>それらをアナログで制作する学びと創造は、全てのクリエイターの土台となるものです。</p> <p>しっかりとした基礎の土台を築くことが目標です。</p> <p>またその工程の中で想像力を養い、手で描く技術力を高め、集中力を高めることを目的としています。</p>					
授業概要					
<p>【対面授業】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●大学生生活の潤滑を図るためのホームルームを設ける(初年時教)</li> <li>●平面構成 点・線・面や対比・比率などによる表現と構成</li> <li>●色彩表現 色彩の原理に基づいた表現と構成</li> <li>●感性表現 モチーフによる感性表現と構成</li> <li>●書体基礎 和文・欧文書体と文字組</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
出席重視、制作過程のチェックを受ける、提出期限厳守					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
視覚表現			50		
授業態度			30		
プレゼンテーション			20		
教科書					
教科書1	参考書はないが、それに変わるプリントを配布する。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	ホームルーム 大学生生活の潤滑を図る デザイン基礎 で使うプリントを一括配布 注文画材購入 平面構成/ タングラムの説明 ※幾何学図形の組み合わせによる柔軟な発想力の構築 定規・カッターの正しい使用方法の習得		
2	平面構成/ タングラム 制作		
3	タングラムプレゼンテーション 色彩構成 / 色立体-1 課題説明 分割図形の作成と着色 ※明度・彩度・色相の理解と色作り・着色の実践		
4	平面構成 / 色立体-2 制作		
5	色立体プレゼンテーション 平面構成 / ユニット-1 課題説明 ※ユニットの作成と組み合わせによる 効果の学習 図形 (対称・連続・回転) の理解		
6	平面構成 / ユニット-2 制作 ※手作業の技術力の育成		
7	ユニットプレゼンテーション 平面構成 面の分割-1 課題説明 ※面の分割(比率。等比等差等・構成の理解 色彩計画の実践		
8	平面構成 / 面の分割-2 着色制作		
9	平面構成 / 面の分割-2 着色制作		
10	造形表現/ ポスター制作-2 レタリングの説明 ( 書体・文字表現 ) ※レタリングの基礎知識の習得と実践		
11	造形表現/ ポスター制作-3 A3 試作(ラフ)制作		
12	造形表現/ ポスター制作-4 A3 を B2 に拡大		
13	造形表現/ ポスター制作-5 ガッシュ( アクリル絵具・ポスターカラー )による着色制作		
14	造形表現/ ポスター制作-6		

	文字入れ(レタリング)
15	ポスター制作-7 プレゼンテーション ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	実習		
教員名	駒原 稔子				
クラス名	【L】				
授業目的と到達目標					
<p>色彩構成においては色彩論を、平面構成においては対称・数列・分割などの構成方法を文字表現においてはレタリングの基礎知識を学びます。</p> <p>それらの学習をベースにアナログで課題作品を制作しますが、これらの学びと創造は全てのクリエイターの土台となるものです。しっかりとした基礎の土台を築くことが目標です。またその工程の中で想像力を養い、技術力を高め、集中力を高めることを目的としています。</p>					
授業概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>●大学生生活の潤滑のためのホームルームを設ける(初年次教育)</li> <li>●平面構成 点・線・面や対比・比率などによる表現と構成</li> <li>●色彩表現 色彩の原理に基づいた表現と構成</li> <li>●感情表現 モチーフによる感情表現と構成</li> <li>●書体基礎 和文・欧文書体と文字組</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
出席重視、制作過程のチェックを受ける、提出期限厳守					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
視覚表現			50		
授業態度			30		
プレゼンテーション			20		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
参考書はないが、それに変わるプリントを配布する。			
教員実務経験			
イラストレーター・絵本作家・製本作家・編集者・STUDIO Okoma 主催・KIP(関西イラストレーターズポイント) 主催:イラスト研究会			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	ホームルーム:大学生生活の潤滑を図る デザイン基礎1で使うプリントを一括配布注文画材購入 平面構成/タングラム課題説明 制作 ※幾何学図形の組み合わせによる柔軟な発想力の構築 定規・カッターの正しい使用方法の習得		
2	タングラムプレゼンテーション色彩構成/色立体-1 課題説明 分割図形の作成と着色 ※明度・彩度・色相の理解と色作り・着色の実践		
3	平面構成/色立体-2 制作		
4	色立体プレゼンテーション 平面構成/ユニット-1 課題説明 ※ユニットの作成と組み合わせによる視覚効果の学習 図形(対称・連続・回転)の理解		
5	平面構成/ユニット-2 制作 ※手作業の技術力の育成		
6	ユニットプレゼンテーション 平面構成/面の分割-1 課題説明 ユニット制作 ※面の分割(比率/等比等差等)・構成の理解 色彩計画の実践		
7	平面構成 /面の分割-2 着色制作		
8	面の分割:プレゼンテーション 造形表現/ポスター制作-1 課題説明 B2パネル水張り・水張りテープ貼り・アイデアチェック ※ポスターデザインの理解と考案		
9	造形表現/ポスター制作-2 レタリングの説明(書体・文字表現) ※レタリングの基礎知識の習得と実践		
10	造形表現/ポスター制作-3 A3 試作制作		
11	造形表現/ポスター制作-4 A3 を B2 に拡大		
12	造形表現/ポスター制作-5		

	制作:ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
13	造形表現/ポスター制作-6 制作:ガッシュ(アクリル絵具・ポスターカラー)による着色
14	造形表現/ポスター制作-7 文字入れ
15	造形表現/ポスター制作-8 プレゼンテーション水張りテープ・ビニール張り・提出・採点

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	栗屋 近				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、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。</p> <p>上位学年に進級後は課題製作に於いて必須スキルであり確実に体得してもらう。</p> <p>また、初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。</p>					
授業概要					
<p>5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。</p> <p>1年次ではあるが簡易なコンセプト設定やプレゼンも経験してもらう。</p> <p>また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>◆準備学修(予習・復習)・受講上の注意</p> <p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
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			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロダクトデザイナー、アート作家の経験からこのデザイン基礎の習得はアイデア表現の強いスキルになると考える</li> <li>・ここで学ぶ空間認識力は様々なジャンルのアート・デザインの共通スキル</li> </ul>			
教員実務経験			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・家電メーカーの製品設計(プロダクトデザイナー)及びデザインマネジメント</li> <li>・ストーンアート(講師/作家)</li> </ul>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ホームルーム/授業概要の説明/課題【立体の見方と表現】</li> <li>立体を三方向から見る/相貫体の基礎・思考の中で立体認識を深め、アイデア発想に繋げてもらう</li> </ul>		
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)</li> </ul>		
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題【木製スプーンのデザインと制作】</li> <li>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。</li> <li>アイデアスケッチ、図面作成</li> <li>限られたサイズ、素材を用いオリジナルデザインを発想して貰う</li> </ul>		
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立体造形モデルの制作(1)</li> <li>木材の切り出し、スプーンの形に削り込む</li> <li>(注)三面図の理解がしっかりできていないとアイデアを材料に投影できない場合がある</li> </ul>		
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立体造形モデルの制作(2)</li> <li>ヤスリ掛け</li> <li>(注)カッターや糸鋸の使用には細心の注意を払う→例年数名のケガ人が発生</li> </ul>		
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オイル磨き、講評</li> <li>・各自、デザインコンセプト及び完成作品のプレゼンをしてもらう</li> </ul>		
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題【ストローを用いた幾何表現】</li> <li>・空間認識と変形に強い形を体験してもらう</li> </ul>		
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>・多面体の表現</li> <li>・変形に強い多面体を理解してもらい、空間表現の基礎を理解してもらう</li> </ul>		
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>・構造物の表現</li> <li>・具体的な立体をイメージし、自立性の高い構造物を作る</li> </ul>		
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モチーフのデフォルメと表現</li> <li>・各自作成した構造物をプレゼンしてもらう</li> </ul>		
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】</li> <li>アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成</li> <li>・フリーハンドで描いたオリジナルデザインを具体的な形に落とし込んでもらう</li> </ul>		
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン検討、材料の切り出し</li> <li>・加工性の良い発泡材を用いパーツの切出しを行う</li> </ul>		
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立体造形モデルの制作</li> </ul>		
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講評会</li> </ul>		

	・アイデア発想のプロセスやコンセプトを、完成モデルとともにプレゼンして貰う
15	・UX／サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	山野 拓哉				
クラス名	【F】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、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。</p> <p>また、初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。</p>					
授業概要					
<p>5つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p>					
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	ホームルーム/授業概要の説明/ 課題1【立体の見方と表現】(三面図) 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2【木製スプーンのデザインと制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイデアスケッチ、図面作成		
4	立体造形モデルの制作 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 ヤスリ掛け		
6	オイル磨き、講評		
7	課題3【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4【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成		
12	デザイン検討、材料の切り出し		
13	立体造形モデルの制作		
14	講評会		
15	課題5【UX/サービスデザイン1day ワークショップ】 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング 欠席の場合は追加課題あり。		

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	梶田 佳明				
クラス名	【E】				
授業目的と到達目標					
デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。また、初回授業でホームルーム(大学生生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。					
授業概要					
【対面授業】 5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。 ■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 1: 立体の見かたと表現』(三面図) 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 2: 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 3: 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 4: 幾何立体をモチーフとした道具のデザイン』 アイデアスケッチ 製品を幾何立体に分割 図面作成		
12	【対面】 デザイン検討		

	材料の切り出し
13	【対面】 立体造形モデルの制作
14	【対面】 講評会
15	【対面】 UX／サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング 欠席の場合は追加課題あり

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	是枝 靖久				
クラス名	【G】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。 また、初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。</p>					
授業概要					
<p>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。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。 適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティ			60		
取り組む姿勢			40		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
習得の進行状況その他によりシラバスの内容、順序、予定が一部変更になる場合もあります。			
教員実務経験			
講師: 是枝靖久 reeddesign 代表 プロダクトデザイナー 家庭用品、医療機器等の筐体設計。特に3D CAD を活用したデザインプロセスを中心に企業向けデザインソリューションを提供。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	ホームルーム/ 授業概要の説明/ 課題Ⅰの説明/ 基本形態の解説/ 相貫体の基礎/ デザインの再現性(三面図) 課題Ⅰ「基本的形態をモチーフとした道具のデザイン」 複数の幾何立体を用いて魅力的な造形物(道具)を形づくる。		
2	基本形態の組み合わせ/ 既存工具のデフォルメとブラッシュアップ/ 三面デッサン(着彩)		
3	立体造形モデルの制作(1)		
4	立体造形モデルの制作(2)		
5	講評会		
6	課題Ⅱの説明/ テーマに関するイメージ展開と決定・ラフスケッチ/ 三面デッサン 課題Ⅱ「木製スプーン的设计和制作」 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す		
7	立体造形モデルの制作(1)		
8	立体造形モデルの制作(2)		
9	オイル磨き(1)/ 課題Ⅱの講評		
10	課題Ⅱ作品提出・講評/ 課題Ⅲの説明/ ストローを用いた立体構造(トラス構造)の理解 ストローとモールを用いて、課題条件をクリアできるように目的の立体形状を構築する。		
11	立体造形物の制作(1)		
12	立体造形物の制作(2)		
13	立体造形物の制作(3)		
14	採寸と三面デッサン/ 課題Ⅲ作品提出・講評/ 本授業まとめ		
15	UX/サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義/ 価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング		

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	実習		
教員名	道田 健				
クラス名	【C】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、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。</p> <p>また、初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。</p>					
授業概要					
<p>5つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、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。</p> <p>適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p>					
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1【立体の見方と表現】(三面図) 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2【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3【木製スプーンのデザインと制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイデアスケッチ、図面作成		
8	立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し、スプーンの形に削り込む		
9	立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け		
10	オイル磨き、講評		
11	課題4【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成		
12	デザイン検討、材料の切り出し		
13	立体造形モデルの制作		
14	講評会		
15	課題5【UX/サービスデザイン1day ワークショップ】 基礎講義/価値を発見し、カタチに落とし込むデザイントレーニング 欠席の場合は追加課題あり。		

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	久保 政夫				
クラス名	デザイン基礎				
授業目的と到達目標					
<p>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。</p>					
授業概要					
<p>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。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品のクオリティ スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。			60		
取り組み姿勢			40		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		

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

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	小笠原 昌敏				
クラス名	【J】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの基礎として、三次元(立体・空間)に関する感性と造形力を養い、身体スキルの制作を通して立体・空間系デザインの造形基礎体験を学び、体得することを到達目標とする。 また、初回授業でホームルーム(大学生活での疑問や悩み事などの相談)を行い、随時希望により相談を受ける。</p>					
授業概要					
<p>5つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。 適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p>					
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			
建築設計事務所共同主宰し、建築デザイン設計の実務経験から空間構成や立体造形のスキルとデザイン方法を実習を通じて指導する。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	ホームルーム/授業概要の説明/ 課題【立体の見方と表現】 立体を三方向から見る/相貫体の基礎		
2	立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)		
3	課題【木製スプーンのデザインと制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイデアスケッチ、図面作成		
4	立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し、スプーンの形に削り込む		
5	立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け		
6	オイル磨き、講評		
7	課題【ストローを用いた幾何表現】		
8	多面体の表現		
9	構造物の表現		
10	モチーフのデフォルメと表現		
11	課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成		
12	デザイン検討、材料の切り出す		
13	立体造形モデルの制作、		
14	作品提出・講評／本実習のまとめ		
15	UX / サービスデザイン1day ワークショップ 基礎講義／価値を発見しカタチに落とし込むデザイントレーニング 欠席の場合は追加課題あり		

科目名	デザイン基礎2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度前期	形態	実習		
教員名	林 琇春				
クラス名	【L】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの基礎として、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。</p>					
授業概要					
<p>5つの課題を通して、立体的なデザインを論理的(図学的)な側面と感性的(造形的)な側面のモデル制作や図面で表現する。また1回のUX(ユーザーエクスペリエンス)・サービスデザインのワークショップを通して、あらゆるデザイン分野で重要な価値探しを体験する。課題の順番は変更することがある。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>スキルを磨くために常に出席を心がける。休んでしまった場合は自身でやったこと、次回にやることの確認を取り、遅れを取り戻すこと。早めに制作を進めるようにし、制作内容については教員の確認をとること。  適時プリントを配布するので、事前に必要な予習を行い、必要な準備物も用意すること。作成の過程や作品は生徒自身が写真などで記録し整理し、蓄積する事。</p>					
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			
建築設計事務所共同主宰し、建築デザイン設計の実務経験から空間構成や立体造形のスキルとデザイン方法を実習を通じて指導する。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	ホームルーム/授業概要の説明/ 課題【立体の見方と表現】 立体を三方向から見る/相貫体の基礎		
2	立体を図で表現する/デザインの再現性(三面図)		
3	課題【木製スプーンのデザインと制作】 スプーンの用途を考えて、その状況にふさわしいデザインを生み出す。 アイデアスケッチ、図面作成		
4	立体造形モデルの制作(1) 木材の切り出し、スプーンの形に削り込む		
5	立体造形モデルの制作(2) ヤスリ掛け		
6	オイル磨き、講評		
7	課題【ストローを用いた幾何表現】		
8	多面体の表現		
9	構造物の表現		
10	モチーフのデフォルメと表現		
11	課題【幾何立体をモチーフとした道具のデザイン】 アイデアスケッチ、製品を幾何立体に分割、図面作成		
12	デザイン検討、材料の切り出す		
13	立体造形モデルの制作、		
14	作品提出・講評/本実習のまとめ		
15	UX /サービスデザイン1day ワークショップ基礎講義/価値を発見しカタチに落とし込むデザイントレーニング 欠席の場合は追加課題あり		

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	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	才村 昌子、柳田 将一				
クラス名	【E】				
授業目的と到達目標					
<p>スタートアップ〈1-1〉では、本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。</p> <p>スタートアップ〈1-2〉では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力とコンピュータによるデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-1〈表現と伝達デザイン〉才村対面授業(ネットメディア併用) アイデアから表現まで、デザインの各プロセスを体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度に沿った方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。</p> <p>1-2〈デジタルとデザイン〉柳田コンピュータの基本操作からアプリケーションソフトの使い方まで、デザインに必要な知識を解りやすく学ぶことで、基本的なデジタルのスキルを学習します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>〈表現と伝達デザイン〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□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。</li> <li>□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。</li> </ul> <p>〈デジタルとデザイン〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□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)を用意して必ず毎回持参すること。</li> <li>□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。</li> </ul>					
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)}, <a href="https://pie.co.jp/book/i/5207/">https://pie.co.jp/book/i/5207/</a>				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・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			
<p>現役のグラフィックデザイナーにより、物事の観察と発想の導き方、そして表現への落とし込みを指導します。</p> <p>◎指導教員          〈表現と伝達デザイン〉才村：グラフィックデザイナー／イラストレーター          〈デジタルとデザイン〉柳田：プランナー／ウェブ・グラフィックデザイナー</p>			
教員実務経験			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	表現と伝達デザイン	カタチによるコミュニケーション	課題A 発想
2	表現と伝達デザイン	カタチによるコミュニケーション	課題A 試作
3	表現と伝達デザイン	カタチによるコミュニケーション	課題A 仕上
4	表現と伝達デザイン	カタチ／コトバによるコミュニケーション	課題A 発表／課題B 発想
5	表現と伝達デザイン	コトバによるコミュニケーション	課題B 試作
6	表現と伝達デザイン	コトバによるコミュニケーション	課題B 仕上
7	表現と伝達デザイン	コトバによるコミュニケーション	課題B 発表
8	デジタルとデザイン	コンピュータ概説(操作とファイルシステムの基本)	
9	デジタルとデザイン	ドロー描画 1(Illustrator)	
10	デジタルとデザイン	ドロー描画 2(Illustrator)	
11	デジタルとデザイン	画像編集 1(Photoshop)	
12	デジタルとデザイン	画像編集 2(Photoshop)	
13	デジタルとデザイン	Illustrator/Photoshop を組み合わせて使う	
14	デジタルとデザイン	WEB コーディング(VS Code)	
15	合同授業	講評とディスカッション	

科目名	デザインスタートアップ1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	才村 昌子、柳田 将一				
クラス名	【F】				
授業目的と到達目標					
<p>スタートアップ〈1-1〉では、本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。</p> <p>スタートアップ〈1-2〉では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力とコンピュータによるデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-1〈デジタルとデザイン〉柳田          コンピュータの基本操作からアプリケーションソフトの使い方まで、デザインに必要な知識を解りやすく学ぶことで、基本的なデジタルのスキルを学習します。</p> <p>1-2〈表現と伝達デザイン〉才村          対面授業(ネットメディア併用) アイデアから表現まで、デザインの各プロセスを体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度に沿った方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>〈デジタルとデザイン〉  <input type="checkbox"/>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)を用意して必ず毎回持参すること。  <input type="checkbox"/>下絵製作に使用するスケッチブック(A4サイズ程度)、筆記用具。</p> <p>〈表現と伝達デザイン〉  <input type="checkbox"/>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。  <input type="checkbox"/>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。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表・授業の取組みなどを総合的に評価します。			100		
教科書					
教科書1	〔アタマとカラダでわかるデザイン (1-1杉崎), <a href="https://pie.co.jp/book/i/5207/">https://pie.co.jp/book/i/5207/</a> ]}				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・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			
<p>現役のグラフィックデザイナーにより、物事の観察と発想の導き方、そして表現への落とし込みを指導します。</p> <p>◎指導教員          〈デジタルとデザイン〉柳田:プランナー／ウェブ・グラフィックデザイナー          〈表現と伝達デザイン〉オ村:グラフィックデザイナー／イラストレーター</p>			
教員実務経験			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	デジタルとデザイン コンピュータ概説(操作とファイルシステムの基本)		
2	デジタルとデザイン ドロー描画 1(Illustrator)		
3	デジタルとデザイン ドロー描画 2(Illustrator)		
4	デジタルとデザイン 画像編集 1(Photoshop)		
5	デジタルとデザイン 画像編集 2(Photoshop)		
6	デジタルとデザイン Illustrator/Photoshop を組み合わせて使う		
7	デジタルとデザイン WEB コーディング(VS Code)		
8	表現と伝達デザイン カタチによるコミュニケーション 課題A 発想		
9	表現と伝達デザイン カタチによるコミュニケーション 課題A 試作		
10	表現と伝達デザイン カタチによるコミュニケーション 課題A 仕上		
11	表現と伝達デザイン カタチ／コトバによるコミュニケーション 課題A 発表／課題B 発想		
12	表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション 課題B 試作		
13	表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション 課題B 仕上		
14	表現と伝達デザイン コトバによるコミュニケーション 課題B 発表		
15	合同授業 講評とディスカッション		

科目名	デザインスタートアップ1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	山角 悦三、小林 文				
クラス名	デザインスタートアップ1【A】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ(1)では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力と発見コンピュータによるデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-1&lt;表現と伝達デザイン&gt;山角アイデアから表現まで、デザインの描画や造形の過程を体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度にそった方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。</p> <p>1-2&lt;デジタルとデザイン&gt;小林コンピュータの基本操作からアプリケーションソフトの使い方まで、デザインに必要な知識を解りやすく学ぶことで、基本的なデジタルのスキルを学習します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>&lt;表現と伝達デザイン&gt;山角  <input type="checkbox"/>授業のためのスケッチブックを持参してください。          アイデア・スケッチ・試作のプロセスを残します。  <input type="checkbox"/>実習内容にあわせて用具を持参。          筆記用具・製図用具・彩色用具などできるだけ使いなれたもの。</p> <p>&lt;デジタルとデザイン&gt;小林  <input type="checkbox"/>学内でのPC作業のために各自大学内アカウントが必要。          大学から配布されたもの(カード)を持参すること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表・授業の取組みなどを総合的に評価します			100		
教科書					
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			
<p>国内外の広告会社にてグラフィックデザインを中心とした広告および企業のキャンペーンの立案と実施に従事。外資系食品会社にてブランド戦略を中心としたデザイン戦略に従事した教員が、実務を通じての経験からデザインを俯瞰で考え多角的な視点で実践に活かせるよう具体的な指導を行います。(山角)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・店舗設計/VMD や VP 計画、店舗装飾・商業施設のサイン計画</li> <li>・CD ジャケットやポスター/フライヤーのデザインなど、Adobe Illustrator や Photoshop を主に使用し、デザイナーとして20年以上の経験があります。(小林)</li> </ul>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	<b>【表現と伝達デザイン①】</b> カタチによるコミュニケーション 課題 A 「線」からの発想と表現 アイデアスケッチ		
2	<b>【表現と伝達デザイン②】</b> カタチによるコミュニケーション 課題A「線」からの発想と表現 「線」の描画、造形の原寸での下描き、試作		
3	<b>【表現と伝達デザイン③】</b> カタチによるコミュニケーション 課題A「線」からの発想と表現 「線」の描画、造形の原寸の仕上 下描き、造形の精度を上げる		
4	<b>【表現と伝達デザイン④】</b> カタチによるコミュニケーション 課題A 「線」の表現 発表 コトバによるコミュニケーション 課題B オノマトペの視覚表現 音(コトバ)を感覚的な文字への視覚変換 オノマトペを選ぶ 変換のアイデアスケッチ		
5	<b>【表現と伝達デザイン⑤】</b> コトバによるコミュニケーション 課題B オノマトペの視覚表現 音(コトバ)を感覚的な文字への視覚変換 オノマトペを変換してみる 描画、造形の原寸での下描き、試作		
6	<b>【表現と伝達デザイン⑥】</b> コトバによるコミュニケーション課題Bオノマトペの視覚表現 音(コトバ)を感覚的な文字への視覚変換 変換したオノマトペの仕上げより精度を上げる		
7	<b>【表現と伝達デザイン⑦】</b> コトバによるコミュニケーション 題Bオノマトペの視覚表現 音(コトバ)を感覚的な文字への視覚変換		

	変換したオノマトペの発表
8	デジタルとデザイン コンピュータ概説(操作とファイルシステムの基本) ラスターとベクター、CMYKとRGBなどコンピュータを使用したグラフィックの基本を理解します。ペンタブを使ったイラストレーション制作をします。
9	デジタルとデザイン 画像編集 1(PS) 解像度を理解し、PSの基本操作を学びます。 アナログからデジタルへの変換作業を通し、IllustratorとPhotoshopの使い分けて自画像を制作します。
10	デジタルとデザイン 画像編集 2(PS) Photosopでの画像合成の基本を学びます。 また、前回作成した自画像を使用し、Illustratorで[自分]をプレゼンテーションする自己紹介シートとしてまとめます。
11	デジタルとデザイン ドロー描画 1(AI) Illustratorの基礎であるベジェ曲線を学びます。 後半はPhotosopを使用した合成作品を制作します。
12	デジタルとデザイン ドロー描画 2(AI) Illustratorを使用したイラスト制作の基本を学びます。さまざまなツールやパネルを使用し、オブジェクト編集を体験します。 ロゴについて学び、プランに入っていきます。
13	デジタルとデザイン ドロー描画 3(AI) プランを構築し、アナログの下絵からベクターデータでロゴを完成させます。 また、ロゴに込めた想いや狙い、工夫したところなどをプレゼンテーションとして紙面にまとめます。
14	デジタルとデザイン授業のまとめ Illustratorで模様を作成するなど、一段上のテクニックを紹介します。 授業内で作成した作品やこれまでの作品を小冊子形態の作品集としてまとめます。実際の印刷物の入稿データとして制作します。 IllustratorとPhotoshop、どちらの知識も必要になります。
15	合同授業 講評とディスカッション

科目名	デザインスタートアップ1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	山角 悦三、小林 文				
クラス名	デザインスタートアップ1【B】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザインの領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈1〉では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力とコンピュータによるデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-2〈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、デザインの描画や造形の過程を体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度にそった方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>〈表現と伝達デザイン〉山角□授業のためのスケッチブックを持参してください。  アイデア・スケッチ・試作のプロセスを残します。  □実習内容にあわせて用具を持参。  筆記用具・製図用具・彩色用具などできるだけ使いなれたもの。  〈デジタルとデザイン〉小林  □学内でのPC作業のために各自大学内アカウントが必要。  大学から配布されたもの(カード)を持参すること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表・授業の取組みなどを総合的に評価します			100		
教科書					
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			
国内外の広告会社にてグラフィックデザインを中心とした広告および企業のキャンペーンの立案と実施に従事。外資系食品会社にてブランド戦略を中心としたデザイン戦略に従事した教員が、実務を通じての経験からデザインを俯瞰で考え多角的な視点で実践に活かせるよう具体的な指導を行います。(山角)			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	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) ラスターとベクター、CMYKとRGBなどコンピュータを使用したグラフィックの基本を理解します。 ペンタブを使ったイラストレーション制作をします。		
2	デジタルとデザイン 画像編集 1(PS) 解像度を理解し、PSの基本操作を学びます。 アナログからデジタルへの変換作業を通し、IllustratorとPhotoshopの使い分けて自画像を制作します。		
3	デジタルとデザイン ドロー描画 1(AI) Illustratorの基礎であるベジェ曲線を学びます。 後半はPhotosopを使用した合成作品を制作します。		
4	デジタルとデザイン ドロー描画 1(AI) Illustratorの基礎であるベジェ曲線を学びます。 後半はPhotosopを使用した合成作品を制作します。		
5	デジタルとデザイン ドロー描画 2(AI) Illustratorを使用したイラスト制作の基本を学びます。さまざまなツールやパネルを使用し、オブジェクト編集を体験します。 ロゴについて学び、プランに入っていきます。		
6	デジタルとデザイン ドロー描画 3(AI) プランを構築し、アナログの下絵からベクターデータでロゴを完成させます。 また、ロゴに込めた想いや狙い、工夫したところなどをプレゼンテーションとして紙面にまとめます。		
7	デジタルとデザイン 授業のまとめ Illustratorで模様を作成するなど、一段上のテクニックを紹介します。 授業内で作成した作品やこれまでの作品を小冊子形態の作品集としてまとめます。実際の印刷物の入稿データとして制作します。IllustratorとPhotoshop、どちらの知識も必要になります。		
8	【表現と伝達デザイン①】 カタチによるコミュニケーション 課題 A「線」からの発想と表現 アイデアスケッチ		
9	【表現と伝達デザイン②】		

	カタチによるコミュニケーション 課題A「線」からの発想と表現 アイデアスケッチ
10	【表現と伝達デザイン③】 カタチによるコミュニケーション 課題A「線」からの発想と表現 「線」の描画、造形の原寸の仕上 下描き、造形の精度を上げる
11	【表現と伝達デザイン④】 カタチによるコミュニケーション 課題A「線」の表現 発表 コトバによるコミュニケーション 課題B オノマトペの視覚表現 音(コトバ)を感覚的な文字への視覚変換 オノマトペを選ぶ 変換のアイデアスケッチ
12	【表現と伝達デザイン⑤】 コトバによるコミュニケーション 課題B オノマトペの視覚表現 音(コトバ)を感覚的な文字への視覚変換 オノマトペを変換してみる 描画、造形の原寸での下描き、試作
13	【表現と伝達デザイン⑥】 コトバによるコミュニケーション 課題Bオノマトペの視覚表現 音(コトバ)を感覚的な文字への視覚変換 変換したオノマトペの仕上げ より精度を上げる
14	【表現と伝達デザイン⑦】 コトバによるコミュニケーション 題Bオノマトペの視覚表現 音(コトバ)を感覚的な文字への視覚変換 変換したオノマトペの発表
15	合同授業 講評とディスカッション

科目名	デザインスタートアップ1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	東陰地 正喜、峠田 充謙				
クラス名	【1】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザイン領域へ興味の扉を拓きます。スタートアップ〈1〉では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力とコンピュータによるデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-1〈表現と伝達デザイン〉峠田 アイデアから表現まで、デザインの各プロセスを体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度にそった方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。</p> <p>1-2〈デジタルとデザイン〉東陰地 コンピュータの基本操作からアプリケーションソフトの使い方まで、デザインに必要な知識を解りやすく学ぶことで、基本的なデジタルのスキルを学習します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>1-1〈表現と伝達デザイン〉峠田授業の中心は発表とディスカッション。各課題のステップごとにクラスで発想と表現を共有。制作時間は自主的に管理する。スケッチブックにアイデア・試作のプロセスを残す。画材・用具を表現内容にあわせて準備する。</p> <p>1-2〈デジタルとデザイン〉東陰地 学内でのPC作業のために各自大学内アカウントが必要。大学から配布されたもの(カード)を持参すること。授業内で作成したデータを保存するためのUSBメモリ(16GB以上)を用意して毎回持参すること。下絵製作に使用するスケッチブック(A4サイズ程度)、筆記用具。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表、授業の取組・出席などを総合的に評価します			100		
教科書					
教科書1	1-1〈表現と伝達デザイン〉峠田{アタマとカラダでわかるデザイン, <a href="https://pie.co.jp/book/i/5207/">https://pie.co.jp/book/i/5207/</a> }				
出版社名	パイ インターナショナル	著者名	杉崎真之助		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			

参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
1-1〈表現と伝達デザイン〉杉崎 {SHINNOSKE DESIGN, <a href="http://www.shinn.co.jp/">http://www.shinn.co.jp/</a> }			
特記事項			
教員実務経験			
1-1〈表現と伝達デザイン〉峠田 「価値の発見・価値の変換」を基本に、ブランディングを主にグラフィック、パッケージ、ネーミング、商品企画など幅広く活動。ビジュアルコミュニケーションの研究と実践を基に授業を行っています。 1-2〈デジタルとデザイン〉			
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	デザインの準備運動	概要
2	表現と伝達デザイン	課題A カタチによるデザイン	発想
3	表現と伝達デザイン	課題A カタチによるデザイン	表現
4	表現と伝達デザイン	課題A カタチによるデザイン	発表
5	表現と伝達デザイン	課題B コトバによるデザイン	発想
6	表現と伝達デザイン	課題B コトバによるデザイン	表現
7	表現と伝達デザイン	課題B コトバによるデザイン	発表
8	デジタルとデザイン	コンピュータ概説(操作とファイルシステムの基本)	
9	デジタルとデザイン	画像編集 1(PS)	
10	デジタルとデザイン	画像編集 2(PS)	
11	デジタルとデザイン	ドロー描画 1(AI)	
12	デジタルとデザイン	ドロー描画 2(AI)	
13	デジタルとデザイン	PS/AI を組み合わせて使う	
14	デジタルとデザイン	WEB コーディング(VS code)	
15	合同授業	講評とディスカッション	

科目名	デザインスタートアップ1	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	東陰地 正喜、峠田 充謙				
クラス名	【J】				
授業目的と到達目標					
<p>本学の理念に基づき幅広い専門的視野を学修し、多様なデザイン領域へ興味の扉を拓きます。スタートアップ〈1〉では、ビジュアルコミュニケーション領域の魅力とコンピュータによるデザインの基礎を学びます。</p>					
授業概要					
<p>1-2〈デジタルとデザイン〉東陰地          コンピュータの基本操作からアプリケーションソフトの使い方まで、デザインに必要な知識を解りやすく学ぶことで、基本的なデジタルのスキルを学習します。</p> <p>1-1〈表現と伝達デザイン〉峠田          アイデアから表現まで、デザインの各プロセスを体験していくことで、ビジュアルコミュニケーションの多様な側面を発見し、各自の習熟度にそった方法で、デザインの見かた・考え方・作り方を学びます。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>1-2〈デジタルとデザイン〉東陰地          学内でのPC作業のために各自大学内アカウントが必要。大学から配布されたもの(カード)を持参すること。授業内で作成したデータを保存するためのUSBメモリ(16GB以上)を用意して毎回持参すること。下絵製作に使用するスケッチブック(A4サイズ程度)、筆記用具。</p> <p>1-1〈表現と伝達デザイン〉峠田          授業の中心は発表とディスカッション。各課題のステップごとにクラスで発想と表現を共有。制作時間は自主的に管理する。          スケッチブックにアイデア・試作のプロセスを残す。画材・用具を表現内容にあわせて準備する。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表、授業の取組・出席などを総合的に評価します			100		
教科書					
教科書1	1-1〈表現と伝達デザイン〉峠田 {アタマとカラダでわかるデザイン, <a href="https://pie.co.jp/book/i/5207/">https://pie.co.jp/book/i/5207/</a> }				
出版社名	パイ インターナショナル	著者名	杉崎真之助		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・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			
1-2<デジタルとデザイン>東陰地 1-1<表現と伝達デザイン>峠田 「価値の発見・価値の変換」を基本に、ブランディングを主にグラフィック、パッケージ、ネーミング、商品企画など幅広く活動。ビジュアルコミュニケーションの研究と実践を基に授業を行っています。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	デジタルとデザイン	コンピュータ概説(操作とファイルシステムの基本)	
2	デジタルとデザイン	画像編集 1(PS)	
3	デジタルとデザイン	画像編集 2(PS)	
4	デジタルとデザイン	ドロー描画 1(AI)	
5	デジタルとデザイン	ドロー描画 2(AI)	
6	デジタルとデザイン	PS/AI を組み合わせて使う	
7	デジタルとデザイン	WEB コーディング(VS Code)	
8	表現と伝達デザイン	デザインの準備運動	概要
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
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
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
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
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
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
15	合同授業	講評とディスカッション	

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	東 優、柴田 健児				
クラス名	【G】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を開きます。空間・プロダクトデザイン領域とデザインプロデュースの基礎を学びます。</p> <p>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。</p> <p>2-2 デザインプロデュース領域デザインプロデュースとは何か?について身近な例を紐解きながら理解を深め、プロデュースの基本を学びます。授業と課題、そして</p>					
授業概要					
<p>2-1 空間デザインとプロダクトデザイン領域理想とするワーキング環境を構想する。 構想を表現する手段として、図面、透視図、模型などの作成を体験します。</p> <p>2-2 デザインプロデュース領域 身の回りにある物、事、場、時、人などに、新しい価値や役割を付加し、その魅力をさらに高めていくプロデュースの手法を授業、課題を通して学びます。 ビジョン(未来)を描き、ワクワクするアイデアを発想し、コンセプトを導き出し、それを人に伝えること(プレゼン)などプロデュース領域の面白さに触れてください。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>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。 シラバスに沿って課題を提出するためには授業時間外の十分な準備学修が必要です。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題提出や授業の取り組みなどを総合的に評価します。			100		
教科書					
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			
<p>・教員は通常勤務の活動経験を活かし、2年進級時に学生自らが選択するコースでもこの実習が十分に活かせるよう「楽しくデザインする」ことを意識して実習指導を行います。</p> <p>・必要な参考資料は、随時コピーを配布します。</p>			
教員実務経験			
<p>東 優          広告代理店、IT 企業を経て、株式会社 Engine を創業。          株式会社 Engine 代表取締役、株式会社フリープラス執行役員。          柴田健児          建築家(ケンチクヤシバタケンジ一級建築士事務所代表)が、建築設計の実務経験を活かし、空間のデザイン手法や表現の方法を指導する。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン/デザインの方向性を決定		
2	基本デザイン(エスキース)/平面図・展開図の作成		
3	基本デザイン(エスキース)/透視図の作成		
4	実施デザイン/モデル制作		
5	実施デザイン/モデル制作		
6	実施デザイン/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/モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)完成・提出		
8	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題 1		
9	課題 1 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス/課題2		
10	課題 2 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス 2/課題3		
11	課題3プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス3/課題4		
12	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
13	課題 4 ブラッシュアップ/個別相談		
14	課題4プレゼンテーション/講評		
15	合同授業 スタートアップ 2 の成果を総評します。		

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	東 優、柴田 健児				
クラス名	【H】				
授業目的と到達目標					
<p>2-1 デザインプロデュース領域 デザインプロデュースとは何か？について身近な例を紐解きながら理解を深め、プロデュースの基本を学びます。授業と課題、そして発表を通してプロデュースの世界の一端を体感してください。身の回りにあるデザインを作り手と使い手の両方の目線からとらえ直し、そこから新たな可能性を見つけ出します。</p> <p>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。</p>					
授業概要					
<p>2-1 デザインプロデュース領域 身の回りにあるモノやコトに、新しい価値や役割を付加し、その魅力をさらに高めていくプロデュースの手法を授業、課題を通して学びます。 ただ面白いアイデアを発想するだけではなく、ビジョン(未来)を描くこと、コンセプトを設定すること、アイデアを人に伝えること(プレゼン)などプロデュース領域の面白さに触れていただきます。</p> <p>2-2 空間デザインとプロダクトデザイン領域 理想とするワーキング環境を構想する。構想を表現する手段として、図面、透視図、模型などの作成を体験します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>7週で空間と製品のデザイン、7週で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。 シラバスに沿って課題を提出するためには授業時間外の十分な準備学修が必要です。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題提出や授業の取組みなどを総合的に評価します。			100		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		

参考書名3			
出版社名		著者名	
参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
<p>・教員は通常勤務の活動経験を活かし、2年進級時に学生自らが選択するコースでもこの実習が十分に活かせるよう「楽しくデザインする」ことを意識して実習指導を行います。</p> <p>・必要な参考資料は、随時コピーを配布します。</p>			
教員実務経験			
<p>東 優            広告代理店、IT 企業を経て、株式会社 Engine を創業。            株式会社 Engine 代表取締役、株式会社フリープラス執行役員。            柴田健児            建築家(ケンチクヤシバタケンジ一級建築士事務所代表)が、建築設計の実務経験を活かし、空間のデザイン手法や表現の方法を指導する。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題 1		
2	課題 1 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス/課題2		
3	課題 2 プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス 2/課題3		
4	課題3プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス3/課題4		
5	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
6	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
7	課題4プレゼンテーション/講評		
8	概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン/デザインの方向性を決定		
9	基本デザイン(エスキース)/平面図・展開図の作成		
10	基本デザイン(エスキース)/透視図の作成		
11	実施デザイン/モデル制作		
12	実施デザイン/モデル制作		
13	実施デザイン/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/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	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	木村 正彦、柴田 健児				
クラス名	【E】				
授業目的と到達目標					
命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につけ、デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、デザインプロデュースの役割と空間デザインとプロダクトデザインの基礎を学びます。					
授業概要					
<p>1-1&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村 あらゆるデザイン領域で必要とされる、企画を立て、表現し、共感を生み出すプロデュースの技法について実践的に学びます。 課題を発見し、アイデアを発想し、コンセプトを導き出してそれを人に伝えること(プレゼン)。プロデュース全体を学ぶ。</p> <p>2-2&lt;空間デザインとプロダクトデザイン領域&gt;柴田理想のワーキング環境を構想する。 理想とするワーキング環境を構想する。構想を表現する手段として、図面、透視図、模型などの作成を体験します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村 授業のためのスケッチブックを持参。 身の回りにある物、事、場、時、人などに常に興味を持つことを日頃から心掛ける。</p> <p>&lt;空間デザインとプロダクトデザイン領域&gt;柴田 7週で空間と製品のデザインを学ぶため、授業内で極力デザインを制作させ、予習復習を行うこと。 シラバスに沿って課題を提出するためには授業時間外の十分な準備学修が必要です。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表・授業の取組みなどを総合的に評価します			100		
教科書					
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	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			
<p>・教員は通常勤務の活動経験を活かし、2年進級時に学生自らが選択するコースでもこの実習が十分に活かせるよう「楽しくデザインする」ことを意識して実習指導を行います。</p> <p>・必要な参考資料は、随時コピーを配布します。</p>			
教員実務経験			
<p>&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村  流通業界会社で38年勤務。ポスター、TVCM、新聞広告など多くの広告制作や企画・イベントなどの立案、実行等、様々なデザインにクリエイティブディレクターとして携わった経験を生かす。</p> <p>&lt;空間デザインとプロダクトデザイン領域&gt;柴田  建築家(ケンチュクヤシバタケンジ一級建築士事務所代表)が、建築設計の実務経験を活かし、空間のデザイン手法や表現の方法を指導する。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	【DP①】 キカクは幾何学！？△な□で○を◎ にする！／チーム編成①		
2	【DP②】 チーム編成①でのブレインストーミング、キカクのバックグラウンドとは？		
3	【DP③】 チーム編成①からの各自プレゼンテーション／チーム編成②／キカクのモデルケースを考えよう！		
4	【DP④】 チーム編成②チーム編成でのブレインストーミング／キカクを生み出すモチベーション！		
5	【DP⑤】 チーム編成②からの各自プレゼンテーション／チーム編成③／キカクにタイトルをつける！／ビジョン？コンセプト？		
6	【DP⑥】 チーム編成③チーム編成でのブレインストーミング／プレゼン10ヶ条		
7	【DP⑦】 チーム編成③からの各自プレゼンテーション／Back to the Future		
8	概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン / デザインの方向性を決定		
9	基本デザイン(エスキース) / 平面図・展開図の作成		
10	基本デザイン(エスキース) / 透視図の作成		
11	実施デザイン /モデル制作		
12	実施デザイン /モデル制作		
13	実施デザイン /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 /モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)完成・提出		
15	合同授業 講評とディスカッション		

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	木村 正彦、柴田 健児				
クラス名	【F】				
授業目的と到達目標					
<p>命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につけ、デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、空間デザインとプロダクト領域、デザインプロデュース領域のデザイン表現の基礎を学びます。</p> <p>デザインは私たちの暮らしのすべてとかわり、あらゆる場面でそのチカラが求められています。より創造的で豊かな未来を切り開くチカラを育みます。</p>					
授業概要					
<p>2-1&lt;空間デザインとプロダクト領域&gt; 人と空間、人とプロダクト、空間とプロダクトにおける相互の関係性とデザインを、現物(空間やモノや光)と学生自身(人)との体感や考察を通して3次元的なデザインの基礎を体系的に学びます。</p> <p>2-2&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村 あらゆるデザイン領域で必要とされる、企画を立て、表現し、共感を生み出すプロデュースの技法について実践的に学びます。 課題を発見し、アイデアを発想し、コンセプトを導き出してそれを人に伝えること(プレゼン)。プロデュース全体を学ぶ。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>7週で空間と製品のデザイン、7週でデザインプロデュースを学ぶため、授業内で極力デザイン制作を完成させ、予習復習を行うこと。 &lt;デザインプロデュース領域&gt;木村授業のためのスケッチブックを持参。 身の回りにある物、事、場、時、人などに常に興味を持つことを日頃から心掛ける。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
積極的な授業参加を通じての理解や表現力の向上の度合いを総合的に評価			100		
教科書					
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			
<p>【石津 勝】          空間デザイナーとして空間設計の実務経験を活かし、実践的な場面を想定した作品制作の指導を行う。          【木村 正彦】流通業界会社で30年以上勤務。ポスター、TVCM、新聞広告など多くの広告制作や企画・イベントなどの立案、実行等、様々なデザインにクリエイティブディレクターとして携わった経験を生かす。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン／デザインの方向性を決定		
2	基本デザイン(エスキース)／平面図・展開図の作成		
3	基本デザイン(エスキース)／透視図の作成		
4	実施デザイン／モデル制作		
5	実施デザイン／モデル制作		
6	実施デザイン／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／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)完成・提出		
8	【DP①】 キカクは幾何学!? △な□で○を◎ にする! / チーム編成①		
9	【DP②】 チーム編成①でのブレインストーミング、キカクのバックグラウンドとは?		
10	【DP③】 チーム編成①からの各自プレゼンテーション / チーム編成② / キカクのモデルケースを考えよう!		
11	【DP④】 チーム編成② / チーム編成でのブレインストーミング / キカクを生み出すモチベーション!		
12	【DP⑤】 チーム編成②からの各自プレゼンテーション / チーム編成③ / キカクにタイトルをつける! / ビジョン? コンセプト?		
13	【DP⑥】 チーム編成③ / チーム編成でのブレインストーミング / プレゼン10ヶ条		
14	【DP⑦】 チーム編成③からの各自プレゼンテーション / Back to the Future		
15	合同授業 スタートアップ 2 の成果を総評します		

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	栗野 展和、木村 正彦				
クラス名	【C】				
授業目的と到達目標					
命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につけ、デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、デザインプロデュースの役割と空間デザインとプロダクトデザインの基礎を学びます。					
授業概要					
<p>1-1&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村 あらゆるデザイン領域で必要とされる、企画を立て、表現し、共感を生み出すプロデュースの技法について実践的に学びます。 課題を発見し、アイデアを発想し、コンセプトを導き出してそれを人に伝えること(プレゼン)。プロデュース全体を学ぶ。</p> <p>2-2&lt;空間デザインとプロダクトデザイン領域&gt;栗野 理想のワーキング環境を構想する。理想とするワーキング環境を構想する。構想を表現する手段として、図面、透視図、模型などの作成を体験します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村 授業のためのスケッチブックを持参。 身の回りにある物、事、場、時、人などに常に興味を持つことを日頃から心掛ける。</p> <p>&lt;空間デザインとプロダクトデザイン領域&gt;栗野 7週で空間と製品のデザインを学ぶため、授業内で極力デザインを制作させ、予習復習を行うこと。 シラバスに沿って課題を提出するためには授業時間外の十分な準備学修が必要です。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
提出課題・発表・授業の取組みなどを総合的に評価します			100		
教科書					
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	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			
<p>・教員は通常勤務の活動経験を活かし、2年進級時に学生自らが選択するコースでもこの実習が十分に活かせるよう「楽しくデザインする」ことを意識して実習指導を行います。</p> <p>・必要な参考資料は、随時コピーを配布します。</p>			
教員実務経験			
<p>&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村 流通業界会社で38年勤務。ポスター、TVCM、新聞広告など多くの広告制作や企画・イベントなどの立案、実行等、様々なデザインにクリエイティブディレクターとして携わった経験を生かす。</p> <p>&lt;空間デザインとプロダクトデザイン領域&gt;栗野 大規模組織設計事務所での20年間の実務経験後、現在は建築設計事務所を主宰しています。実務経験を通して得た豊富な知識・技術・知恵を実習課題の中で分かり易く教えます。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	【DP①】 キカクは幾何学！？△な□で○を◎ にする！／チーム編成①		
2	【DP②】 チーム編成①でのブレインストーミング、キカクのバックグラウンドとは？		
3	【DP③】 チーム編成①からの各自プレゼンテーション／チーム編成②／キカクのモデルケースを考えよう！		
4	【DP④】 チーム編成②チーム編成でのブレインストーミング／キカクを生み出すモチベーション！		
5	【DP⑤】 チーム編成②からの各自プレゼンテーション／チーム編成③／キカクにタイトルをつける！／ビジョン？コンセプト？		
6	【DP⑥】 チーム編成③チーム編成でのブレインストーミング／プレゼン10ヶ条		
7	【DP⑦】 チーム編成③からの各自プレゼンテーション／Back to the Future		
8	概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン/空間・家具調査(食堂、芸術センター、名作椅子など)		
9	基本デザイン 1/デザインの方向性を決定		
10	基本デザイン 2/空間デザイン		
11	基本デザイン 3/家具デザイン		
12	実施デザイン 1/モデル・プレゼンシート(コンセプト・イメージ・スケッチ・図面)制作		
13	実施デザイン 2/モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)制作		
14	実施デザイン 3/モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)完成・提出		
15	合同授業 講評とディスカッション		

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	栗野 展和、木村 正彦				
クラス名	【D】				
授業目的と到達目標					
<p>命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につけ、デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、空間デザインとプロダクト領域、デザインプロデュース領域のデザイン表現の基礎を学びます。</p> <p>デザインは私たちの暮らしのすべてとかかわり、あらゆる場面でそのチカラが求められています。より創造的で豊かな未来を切り開くチカラを育みます。</p>					
授業概要					
<p>2-1&lt;空間デザインとプロダクト領域&gt;栗野 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。</p> <p>2-2&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村 あらゆるデザイン領域で必要とされる、企画を立て、表現し、共感を生み出すプロデュースの技法について実践的に学びます。 課題を発見し、アイデアを発想し、コンセプトを導き出してそれを人に伝えること(プレゼン)。プロデュース全体を学ぶ。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>7週で空間と製品のデザイン、7週でデザインプロデュースを学ぶため、授業内で極力デザイン制作を完成させ、予習復習を行うこと。</p> <p>&lt;デザインプロデュース領域&gt;木村 授業のためのスケッチブックを持参。 身の回りにある物、事、場、時、人などに常に興味を持つことを日頃から心掛ける。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
積極的な授業参加を通じての理解や表現力の向上の度合いを総合的に評価			100		
教科書					
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			
<p>【栗野 展和】 大規模組織設計事務所での 20 年間の実務経験後、現在は建築設計事務所を主宰しています。実務経験を通して得た豊富な知識・技術・知恵を実習課題の中で分かり易く教えます。</p> <p>【木村 正彦】流通業界会社で30年以上勤務。ポスター、TVCM、新聞広告など多くの広告制作や企画・イベントなどの立案、実行等、様々なデザインにクリエイティブディレクターとして携わった経験を生かす。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン／空間・家具調査(食堂、芸術センター、名作椅子など)		
2	基本デザイン1／デザインの方向性を決定		
3	基本デザイン2／空間デザイン		
4	基本デザイン3／家具デザイン		
5	実施デザイン1／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)制作		
6	実施デザイン2／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)制作		
7	実施デザイン3／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)完成・提出		
8	【DP①】キカクは幾何学!?△な□で○を◎にする!／チーム編成①		
9	【DP②】チーム編成①でのブレインストーミング、キカクのバックグラウンドとは?		
10	【DP③】チーム編成①からの各自プレゼンテーション／チーム編成②／キカクのモデルケースを考えよう!		
11	【DP④】チーム編成②チーム編成でのブレインストーミング／キカクを生み出すモチベーション!		
12	【DP⑤】チーム編成②からの各自プレゼンテーション／チーム編成③／キカクにタイトルをつける!／ビジョン?コンセプト?		
13	【DP⑥】チーム編成③チーム編成でのブレインストーミング／プレゼン10ヶ条		
14	【DP⑦】チーム編成③からの各自プレゼンテーション／Back to the Future		
15	合同授業 スタートアップ 2 の成果を総評します		

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	栗野 展和、東 優				
クラス名	【A】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を開きます。空間・プロダクトデザイン領域とデザインプロデュースの基礎を学びます。</p> <p>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。</p> <p>2-2 デザインプロデュース領域デザインプロデュースとは何か?について身近な例を紐解きながら理解を深め、プロデュースの基本を学びます。授業と課題、そして発表を通してプロデュースの世界の一端を体感してください。</p>					
授業概要					
<p>2-1 空間デザインとプロダクトデザイン領域理想とする未来のマイルーム ～その空間と家具のデザイン～</p> <p>2-2 デザインプロデュース領域</p> <p>身の回りにある物、事、場、時、人などに、新しい価値や役割を付加し、その魅力をさらに高めていくプロデュースの手法を授業、課題を通して学びます。</p> <p>ビジョン(未来)を描き、ワクワクするアイデアを発想し、コンセプトを導き出し、それを人に伝えること(プレゼン)などプロデュース領域の面白さに触れてください。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
7週で空間と製品のデザイン、7週でプロデュースデザインを学ぶため、授業内で極力デザインを制作させ、予習復習を行うこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題提出や授業の取組みなどを総合的に評価します。			100		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		

参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
<p>・教員は通常勤務の活動経験を活かし、2年進級時に学生自らが選択するコースでもこの実習が十分に活かせるよう「楽しくデザインする」ことを意識して実習指導を行います。</p> <p>・必要な参考資料は、随時コピーを配布します。</p>			
教員実務経験			
<p>【東 優】          広告代理店、IT 企業を経て、株式会社 Engine を創業。          株式会社 Engine 代表取締役、株式会社フリープラス執行役員。</p> <p>【粟野 展和】          大規模組織設計事務所での 20 年間の実務経験後、現在は建築設計事務所を主宰しています。実務経験を通して得た豊富な知識・技術・知恵を実習課題の中で分かり易く教えます。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン／空間・家具調査(食堂、芸術センター、名作椅子など)		
2	基本デザイン1／デザインの方向性を決定		
3	基本デザイン2／空間デザイン		
4	基本デザイン3／家具デザイン		
5	実施デザイン1／モデル・プレゼンシート(コンセプト・イメージ・スケッチ・図面)制作		
6	実施デザイン2／モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)制作		
7	実施デザイン3／モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)完成・提出		
8	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題1		
9	課題1プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス/課題2		
10	課題2プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス2/課題3		
11	課題3プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス3/課題4		
12	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
13	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
14	課題4プレゼンテーション/講評		
15	合同授業 スタートアップ2の成果を総評します。		

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	栗野 展和、東 優				
クラス名	【B】				
授業目的と到達目標					
<p>2-1 デザインプロデュース領域デザインプロデュースとは何か？について身近な例を紐解きながら理解を深め、プロデュースの基本を学びます。授業と課題、そして発表を通してプロデュースの世界の一端を体感してください。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>					
授業概要					
<p>2-1 デザインプロデュース領域身の回りにある物、事、場、時、人などに、新しい価値や役割を付加し、その魅力をさらに高めていくプロデュースの手法を授業、課題を通して学びます。</p> <p>ビジョン(未来)を描き、ワクワクするアイデアを発想し、コンセプトを導き出し、それを人に伝えること(プレゼン)などプロデュース領域の面白さに触れてください。</p> <p>2-2 空間デザインとプロダクトデザイン領域理想とする未来のマイルーム ～その空間と家具のデザイン～</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
7週で空間と製品のデザイン、7週でプロデュースデザインを学ぶため、授業内で極力デザインを制作させ、予習復習を行うこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題提出や授業の取組みなどを総合的に評価します。			100		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					

出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
<p>・教員は通常勤務の活動経験を活かし、2年進級時に学生自らが選択するコースでもこの実習が十分に活かせるよう「楽しくデザインする」ことを意識して実習指導を行います。</p> <p>・必要な参考資料は、随時コピーを配布します。</p>			
教員実務経験			
<p>【東 優】          広告代理店、IT 企業を経て、株式会社 Engine を創業。株式会社 Engine 代表取締役、株式会社フリープラス 執行役員。</p> <p>【栗野 展和】          大規模組織設計事務所での 20 年間の実務経験後、現在は建築設計事務所を主宰しています。実務経験を通して得た豊富な知識・技術・知恵を実習課題の中で分かり易く教えます。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題1		
2	課題1プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス/課題2		
3	課題2プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス2/課題3		
4	課題3プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス3/課題4		
5	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
6	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
7	課題4プレゼンテーション/講評		
8	授業概要説明空間/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	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	藤本 佳嗣、尾儀 祐介				
クラス名	【K】				
授業目的と到達目標					
<p>デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。  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。</p>					
授業概要					
<p>2-1&lt;空間デザインとプロダクト領域&gt;  人と空間、人とプロダクト、空間とプロダクトにおける相互の関係性とデザインを、現物(空間やモノや光)と学生自身(人)との体感や考察を通して3次元的なデザインの基礎を体系的に学びます。  2-2&lt;デザインプロデュース領域&gt;  身の回りにある物、事、場、時、人などに、新しい価値や役割を付加し、その魅力をさらに高めていくプロデュースの手法を授業、課題を通して学びます。  ビジョン(未来)を描き、ワクワクするアイデアを発想し、コンセプトを導き出し、それを人に伝えること(プレゼン)などプロデュース領域の面白さに触れてください。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
7週で空間と製品のデザイン、7週でデザインプロデュースを学ぶため、授業内で極力デザイン制作を完成させ、予習復習を行うこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業を通じての理解や表現力の向上の度合いを総合的に評価			100		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		
参考書名4					

出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
習得の進行状況その他によりシラバスの内容、予定が一部変更になる場合もあります。			
教員実務経験			
<p>現役デザイナー、プロデューサーでもある教員が指導にあたります。</p> <p>空間デザインとプロダクト領域担当: 藤本 佳嗣  株式会社 FIO 建築事務所 代表取締役建築士/デザイナー  建築家としての視点から、建築設計経験を交え、用途に応じた具体的な空間のデザイン・インテリア制作について指導する。</p> <p>デザインプロデュース領域担当: 尾儀 祐介株式会社電通ライブ 所属  体験プランナー/プロデューサー  大学卒業後、ディスプレイデザイン会社に入社。広告総合代理店の営業職を経て、現職。  空間デザイン領域からスタートし、コミュニケーション領域全般のクライアントワークを経験。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン/空間・家具・インテリア調査(大学講内)		
2	基本デザイン1/デザインの方向性を決定		
3	基本デザイン2/空間デザイン		
4	基本デザイン3/家具デザイン		
5	実施デザイン1/モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)制作		
6	実施デザイン2/モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)制作		
7	実施デザイン3/モデル・プレゼンシート(コンセプト・スケッチ・図面)完成・提出		
8	デザインプロデュースとは/アイデア発想/課題 1		
9	課題1プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス/課題2		
10	課題2プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス2/課題3		
11	課題3プレゼンテーション/デザインプロデュースのプロセス3/課題4		
12	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
13	課題4ブラッシュアップ/個別相談		
14	課題4プレゼンテーション/講評		
15	合同授業 スタートアップ 2 の成果を総評します。		

科目名	デザインスタートアップ2	年次	1	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	石津 勝、東 優				
クラス名	【I】				
授業目的と到達目標					
<p>命題に対して、よりよい結果を出すため、効果的かつ合理的な筋道を組み立てられる力を持ち、それを豊かな感性と個性で表現する力を身につけ、デザインの幅広さを学び、多様な領域への興味の扉を拓きます。スタートアップ〈2〉では、空間デザインとプロダクト領域、デザインプロデュース領域のデザイン表現の基礎を学びます。</p> <p>デザインは私たちの暮らしのすべてとかわり、あらゆる場面でそのチカラが求められています。より創造的で豊かな未来を切り開くチカラを育みます。</p>					
授業概要					
<p>2-1&lt;空間デザインとプロダクト領域&gt; 人と空間、人とプロダクト、空間とプロダクトにおける相互の関係性とデザインを、現物(空間やモノや光)と学生自身(人)との体感や考察を通して3次元的なデザインの基礎を体系的に学びます。</p> <p>2-2&lt;デザインプロデュース領域&gt; 身の回りにあるサービスやプロダクトの事業モデルを見える化し、ケーススタディとして考察を実施。得られた知見をベースに、身の回りの課題発見(問いを立てる)～サービスやプロダクトのビジネスモデル開発のプロセスを実習として取り組みます。</p> <p>自身で発見した課題仮説から生まれたサービスやプロダクトのアイデアを、ビジネスモデルやプロトタイプに落とし込み、最終プレゼンテーションを実施します。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
7週で空間とプロダクトのデザイン、7週でデザインプロデュースを学ぶため、授業内で極力デザイン制作を完成させ、予習復習を行うこと。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
積極的な授業参加を通じての理解や表現力の向上の度合いを総合的に評価			100		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		

参考書名3			
出版社名		著者名	
参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
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			
<p>【石津 勝】 空間デザイナーとして空間設計の実務経験を活かし、実践的な場面を想定した作品制作の指導を行う。</p> <p>【東 優】 広告代理店にて勤務後、新規事業立ち上げやブランディング、プロモーションプランニングなどを手掛ける会社を立ち上げ、ディレクター / プロデューサーとしてさまざまな案件に携わっている。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	授業概要説明、空間デザインとプロダクトデザイン／空間・家具調査(名作椅子、食堂、芸術センターなど)		
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&家具デザイン		
4	基本デザイン3／空間デザイン&家具デザイン		
5	実施デザイン1／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)制作		
6	実施デザイン2／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)制作		
7	実施デザイン3／モデル・プレゼンシート(コンセプト、イメージ、スケッチ、図面)完成・提出		
8	【DP①】 キカクは幾何学!? △な□で○を◎ にする! / チーム編成①		
9	【DP②】 チーム編成①でのブレインストーミング、キカクのバックグラウンドとは?		
10	【DP③】 チーム編成①からの各自プレゼンテーション / チーム編成② / キカクのモデルケースを考えよう!		
11	【DP④】 チーム編成② / チーム編成でのブレインストーミング / キカクを生み出すモチベーション!		
12	【DP⑤】 チーム編成②からの各自プレゼンテーション / チーム編成③ / キカクにタイトルをつける! / ビジョン? コンセプト?		
13	【DP⑥】 チーム編成③ / チーム編成でのブレインストーミング / プレゼン10ヶ条		
14	【DP⑦】 チーム編成③からの各自プレゼンテーション / Back to the Future		
15	合同授業 スタートアップ 2 の成果を総評します。		

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	佐藤 享弘				
クラス名					
授業目的と到達目標					
目的`金属の性質及び基本的な加工技術を理解しながら、その立体表現についての知見を深める					
目標`《「かたち」と身体》をテーマとして身につけられる小立体を制作する					
授業概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブローチとリングを各1点ずつ、計2点の作品を制作する</li> <li>・ブローチについては《痕跡 - 人の動きがもたらす意図せぬ「かたち」》を、またリングについては《数の「かたち」》を作品のモチーフとして選択する</li> </ul>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・機械、電動工具、薬品また火を使用するため安全防護に適した服装で授業に臨むこと</li> <li>・材料費は各自で負担(2000円程度を予定)</li> </ul>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品、作品発表、授業の取組みなどを総合的に評価する			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	「アフォーダンス入門 知性はどこにうまれるか？」				
出版社名	講談社	著者名	佐々木 正人		
参考書名2	「数学する身体」				
出版社名	新潮文庫	著者名	森田 真生		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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	
ジュエリー作家として活動する教員が、国内外での作品発表を通して得た経験を活かして制作上の技術や表現方法について指導 {佐藤ミチヒロのプロフィール, <a href="https://www.michihiro-sato.info">https://www.michihiro-sato.info</a> }	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	<課題 1「ブローチ」> ・導入(作業場設備の見学、作業スケジュールの説明、課題説明) ・基本技術の実習 1: 留め具の説明、留め具部品の制作①(金属板の切断/糸ノコ、なまし作業、圧延/ローラー)
2	・基本技術の実習 2: 留め具部品の制作②(パイプ作り/線引きゲージ)
3	・構想とデザインの確認(留め具の配置計画を含む) ・制作 1: 金属板の調整(厚さ、テクスチャー等)、金属板へのモチーフの転写、モチーフの切り出し/糸ノコ
4	・制作 2: モチーフの切り出し/糸ノコ
5	・制作 3: モチーフの切り出し/糸ノコ、切り出したモチーフの微調整/ヤスリ等、ブローチ金具の取り付け/ロウ付け
6	・制作 4: 仕上げ/薬品等を用いた色仕上げ
7	<課題 2「リング」> ・導入(課題説明)・基本技術の実習: 部材となる板の切り出し、折り・曲げ加工、接合練習/ロウ付け
8	・構想とデザインの確認(紙のモデル) ・制作 1: 金属板の調整(板の厚さ等)、部材(板材)の切り出しと折り・曲げ加工
9	・制作 2: 部材(板材)の切り出しと折り・曲げ加工
10	・制作 3: 部材(板材)の切り出しと折り・曲げ加工、部材の接合/ロウ付け
11	・制作 4: 部材(板材)の切り出しと折り・曲げ加工、部材の接合/ロウ付け
12	・制作 5: 部材(板材)の切り出しと折り・曲げ加工、部材の接合/ロウ付け
13	・制作 6: 全体の形の調整/糸ノコ・ヤスリ等
14	・制作 7: 仕上げ(色仕上げ/薬品等、テクスチャー/ヤスリ等)
15	・作品展示と作品説明

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	三木 陽子				
クラス名	【陶芸】				
授業目的と到達目標					
陶磁器製品(作品)を制作(デザイン)する上で必要とされる基礎的知識と技法を、実際の制作を通じて習得する。 また、素材への理解を深めることにより、その可能性を考察する。					
授業概要					
代表的な3種の技法を実際の制作を通じて学び、作品を完成させる。 1.手びねり技法を用いて器を制作し、陶土の基本的な扱い方を習得すると同時に陶磁器の出来上がるプロセスを学ぶ。 2.タタラ技法を用いて組皿の制作方法を習得する。制作した素地には色絵具等で加飾を施し、組皿として完成させる。 3.鑄込み技法を用いて、量産性を考慮した磁器製品のデザインと制作工程を学ぶ。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
受講中は制作に適した服装で臨んでください。					
成績評価方法・基準					
種別	割合(%)				
作品・ポートフォリオ	70				
授業に取り組む姿勢	30				
教科書					
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	
陶芸作家・造形作家としての活動や経験を活かした指導を行う。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	導入土練り(荒もみ・菊練り)の練習と手びねり技法による器の制作開始
2	手びねり技法による器の制作
3	手びねり技法による器の成形の仕上げタタラ技法による組皿の制作開始
4	タタラ技法による組皿の成形の仕上げ鑄込み技法を用いた磁器の説明と原型制作開始
5	磁器の原型完成石膏取りの説明と準備
6	磁器の石膏型の制作手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の焼成(素焼き)
7	手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の絵付け
8	手びねり技法による器とタタラ技法による組皿の施釉と焼成(本焼き)
9	磁器の鑄込み開始
10	磁器の鑄込み
11	磁器の鑄込み
12	磁器の鑄込み作品の成形の仕上げと焼成(素焼き)
13	磁器の施釉と焼成(本焼き)
14	作品完成
15	作品評価

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	穂吉 学				
クラス名					
授業目的と到達目標					
人類最古の人工物であるガラスの中から、ホットワークとコールドワークに代表されるアプローチの違う成形方法を学び、素材の特性を知る。手仕事によるモノづくりの一端を体験することで、不断の自己表現力の糧とする。					
授業概要					
ガラス制作実習とデザイン画の制作を行う。ガラス制作実習では、吹きガラス「ホットワーク」、卓上バーナーで蜻蛉玉や指輪などを作る「バーナーワーク」、ガラスを切削・研磨する「コールドワーク」、電気炉を使いガラスを成形・着色する「キルンワーク」などの成形方法を体験し創作していく。それらの成形方法と様々な加飾技法を組み合わせ世界に一つのオリジナルの器やオブジェ、アクセサリーを最終課題作品として創り上げ発表する。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>作品展などガラスアートへの関心を持つ。</li> </ul>					
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	
吹きガラス工房に長年勤めてきた教員がその知識と経験を活かし、ガラス初心者の学生に温かく、そして時に厳しく制作指導する。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス
2	ガラス制作実習／デザイン画制作
3	ガラス制作実習／デザイン画制作
4	ガラス制作実習／デザイン画制作
5	ガラス制作実習／デザイン画制作
6	ガラス制作実習／デザイン画制作
7	ガラス制作実習／デザイン画制作
8	ガラス制作実習／デザイン画制作
9	ガラス制作実習／デザイン画制作
10	ガラス制作実習／デザイン画制作
11	ガラス制作実習／デザイン画制作
12	ガラス制作実習／デザイン画制作
13	ガラス制作実習／デザイン画制作
14	ガラス制作実習／デザイン画制作
15	最終加工仕上げ／講評会

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	梅崎 瞳				
クラス名	【染織】				
授業目的と到達目標					
<p>数種の染色技法を体験することで、それぞれの技法の特徴を学び、繊維、染料、防染剤の特性を理解する。染色表現が持つ独自の素材感を、この実習を通して体感し、創造的なデザイン世界を具現化する一助となることを目的とする。</p>					
授業概要					
<p>・絞り(建染染料) 「雪花模様を染める」          ・ろう染め(藍染め) 「筆で描くろう表現」          ・型染め 「シルエットによる表現」          ・捺染 「リピートするかたち」          それぞれのテーマに応じたデザインを考え、4種類の染色技法により制作する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>染色工程の性質上、作品は授業時間内のみの制作となるので、必ず出席すること。(家に持ち帰り制作することは不可能)</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題作品			80		
授業態度			20		
教科書					
教科書1	適宜プリント等配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
特記事項	
授業時は安全確保のため、作業着用のごこと (作業ズボン・つなぎ・エプロン・スニーカーなど。ピンヒール・サンダル・ミニスカートは不可)	
教員実務経験	
染色による作品制作で活動する作家が担当する	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	藍染料の説明と実験 藍染め 5 段落ちテストピース作成
2	「雪花模様を染める」絞り(建染染料)
3	「筆で描くろう表現」ろう染め(藍染め) 筆・チャンチン・エッチングなどを使用した表現の実験
4	「筆で描くろう表現」ろう染め(藍染め) プランニング拡大・ろう染め
5	「筆で描くろう表現」ろう染め(藍染め) ろう防染・染色
6	「筆で描くろう表現」ろう染め(藍染め) ろう防染・染色
7	「筆で描くろう表現」ろう染め(藍染め) ろう防染・染色
8	「筆で描くろう表現」ろう染め(藍染め) ろう防染・染色
9	「筆で描くろう表現」ろう染め(藍染め) 染色・脱ろうソーピング・ろう防染
10	「筆で描くろう表現」ろう染め ろう防染・染色・脱ろうソーピング
11	「シルエットによる表現」型染め デザイン・型紙を彫る
12	「シルエットによる表現」型染め 糊置き・染色・糊落とし・ソーピング
13	「リピートするかたち」捺染(反応性染料) 捺染
14	「リピートするかたち」捺染(反応性染料) 染料定着・ソーピング
15	合評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	森田 佳子				
クラス名	【木工】				
授業目的と到達目標					
<p>木を使って制作・デザインする上で必要とされる基礎的知識と技法について、実際の制作を通じて学習、習得する。</p> <p>素材としての木(樹)についての理解を深め、その可能性を探る。五感で感じることを大切に、道具を使い、手でものをづくりだす楽しみを実感する。</p> <p>「木」や「木でつくられたもの」に関心を広げる。</p>					
授業概要					
<p>各課題、体験を通じて、様々な木や木材を加工する際に必要な手道具・機械を取り扱う。</p> <p>学内の間伐された樹木等を使用してグリーンウッドワークを行う。</p> <p>組継ぎや象嵌の技法等を活用した作品制作に取り組む。</p> <p>実際に木でつくられたものや木を加工する道具等に触れる。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
刃物、機械等を使用するため、安全に作業するのに適した服装で臨むこと。ハイヒールやサンダルは不可。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題評価			70		
授業に取り組む姿勢			30		
教科書					
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	
専門高校での木工指導経験がある木工・造形作家の教員が、その知識や経験を活かして指導する。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	授業ガイダンス 木の話 ネームプレート A (突板を使用) 制作
2	木・道具の話 道具体験 グリーンウッドワークによる作品 導入 制作
3	グリーンウッドワークによる作品 制作 削り出し
4	グリーンウッドワークによる作品 制作 削り出し 研磨 ネームプレート B (糸のこ盤・デジタル加工機器を使用) 導入 制作
5	グリーンウッドワークによる作品 制作 削り出し 研磨 ネームプレート B 制作 切り出し デジタル加工
6	グリーンウッドワークによる作品 制作 仕上げ ネームプレート B 制作 研磨 仕上げ中間講評
7	組継ぎによる木枠、または箱を組み合わせた作品 導入 プランニング 組継ぎ練習
8	組継ぎによる木枠、または箱を組み合わせた作品 プランニング 木取り図作成
9	組継ぎによる木枠、または箱を組み合わせた作品 制作 木枠、または箱の組手、部材加工
10	組継ぎによる木枠、または箱を組み合わせた作品 制作 木枠、または箱の組立
11	組継ぎによる木枠、または箱を組み合わせた作品 制作 本体部分 部材の切り出し
12	組継ぎによる木枠、または箱を組み合わせた作品 制作 本体部分 象嵌 削り出し
13	組継ぎによる木枠、または箱を組み合わせた作品 制作 本体部分 研磨 全体の組立
14	組継ぎによる木枠、または箱を組み合わせた作品 制作 仕上げ
15	全体講評

科目名	素材表現	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	道田 健				
クラス名	PD				
授業目的と到達目標					
<p>プロダクトデザインのワークフローにおいては、デザインアイデアを立体モデルに置き換えることによる実体イメージの把握し、デザインの可否判断を行う場面は比較的多い。場合によっては外観の色艶や操作に必要なインターフェース、グラフィックデザインなども同時にシミュレートすることもある。</p> <p>この演習では、デザインや目的に合わせて、様々な存在する素材を使い分けながら、美しくモデルを作るためのコツを習得する。</p>					
授業概要					
<p>教員のプロダクトデザイナーとしての多数の実務経験を生かした指導により、考案したデザイン(イメージスケッチ)を再現するための素材選びや仕上げ方法などを学ぶ。</p> <p>プロダクトデザインのワークフローにおける、『アナログ表現力』=『考えた形のスケッチ力と三面図化する力』+『考えた形をクレイモデリングで正確且つ美しく表現する力』=『プロダクトデザイナーとしてのデザインイメージの立体的表能力(コミュニケーション能力)を体得』する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>次週が新しい課題の場合、指定数以上のアイデアを必ず演習当日までに考案し、モデル作製に集中できるようにしておく。</p> <p>各週に行なった制作上のポイントを反復練習する。</p> <p>完成モデルの撮影は、後にポートフォリオにも使えるように、撮影アングルやライティング、背景処理などに気を配り、スマホなどで簡単に済ませないようにすること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
モデル作品の完成度			40		
演習中の取り組み姿勢と集中力			30		
プレゼンシートとプレゼンテーション			20		
予習と準備状況			10		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					
出版社名			著者名		

参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
プレゼンシートやモデル画像、作業途中のスナップ、アイデアスケッチなどのスキャニング画像など、ポートフォリオに掲載できるレベル (就活必須アイテム)を常に意識しながら、その都度データ化して整理・分類しておくこと ( 後々効率良く活用できる状態 )			
教員実務経験			
【道田 健】 楽器メーカーのプロダクトデザイン部門に勤務後、独立してプロダクトデザイナーとして製品デザインや地場産業での商品開発をする中で粘土やケミカル素材など多くの素材を扱う。			
授業計画 (各回予定)			
授業回	授業内容		
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■素材表現ガイダンス(プロダクトデザインとモデル製作に関して、受講心得など)</li> <li>■モデル素材 1: スタイロフォーム</li> <li>●スタイロフォームによるモデル作製 1</li> </ul> 宿題のアイデアスケッチ中からできるだけきれいなエスキースモデルを作製する 三面図を描きカッティングゲージを作りスタイロフォームを切削、サンディング等で仕上げる		
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォームによるモデル作製 2</li> </ul> できるだけきれいに完成させる ※最終モデルはブラッシュアップを行いながら三面図を描くこと カッティングゲージを作りスタイロフォームを切削、サンディング等で仕上げる		
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォームによるモデル作製 3</li> </ul> 最終モデル美しく完成させ、モデルの撮影、プレゼンシート(コンセプトパネル)を A3 サイズ横位置 3 枚で作成する ※プレゼンシートには、タイトルと副題、コンセプト、アイデアスケッチ画像、三面図、モデル写真、学籍番号・氏名 は必ず入れること		
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>■モデル素材 2: スタイロフォーム+石塑粘土+塗装</li> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」1</li> </ul> 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」2</li> </ul> 3 案以上のエスキースモデルをスタイロフォームで完成させる (展示イメージも同時に考案しておく)3 案のエスキースモデルから 1 案選択し、スタイロフォームでデザインをブラッシュアップしながら作製する		
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」3</li> </ul> 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」4</li> </ul> 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		

	<p>※最終的に#600 程度のサンドペーパーにて面を美しく磨き、面の歪みを強調させる塗装仕上げに備えること</p>
8	<p>■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</p> <p>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」5  完成した石塑粘土のモデルに下地塗装(支給のラッカー サーフェイサー)を行う</p>
9	<p>●スタイロフォーム+石塑粘土+塗装によるモデル作製 —「スピード感のある美しい形の造形」6  下地塗装を終えた最終モデルに仕上げ塗料を塗装し、必要ならばグラフィック処理などを行いモデルを美しく完成させる</p> <p>モデルの撮影、プレゼンシート(コンセプトパネル)を A3 サイズ横位置 3 枚でタイトルと副題、コンセプト、アイデアスケッチ画像、三面図、モデル写真、学籍番号・氏名 は必ず入れて作成する</p>
10	<p>■ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形</p> <p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 — 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」 1</p> <p>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</p> <p>樹脂成型モデルのプロトタイプモデルを作製する(外観のデザインを各種アイデアよりシミュレーションする)</p>
11	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 — 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」 2</p> <p>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</p> <p>樹脂成型モデルのプロトタイプモデルを作製する(作製素材は各自自由に選択、外観のデザインを各種アイデアよりシミュレーションする)</p>
12	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 — 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」 3</p> <p>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</p> <p>成型のための型の製作三面図作成し、成型型をケミカルウッドを用いて作製する</p>
13	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 — 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」 4</p> <p>完成した成型型で真空成型によりモデルを完成させる</p> <p>塗装やグラフィックなどを貼りモデルを仕上げる</p>
14	<p>●ケミカルウッドによるモデル型作製と樹脂板成形 — 「何かの用途を設定して考案したケースまたは容器のデザイン」 5 最終モデル 1 案を完成させ、モデルの撮影、プレゼンシート(コンセプトパネル)を A3 サイズ横位置 3 枚で作成する</p> <p>※プレゼンシートには、タイトルと副題、コンセプト、アイデアスケッチ画像、三面図、モデル写真、学籍番号・氏名 は必ず入れること</p>
15	<p>■全作品のプレゼンテーションと講評</p> <p>●講評</p> <p>全ての課題の完成モデル、エスキースモデル、プレゼン(コンセプト)シートを準備し、プレゼンテーションを行う</p> <p>※ 提出は親フォルダ名を学籍番号と名前とし、3 つの課題の子フォルダを作成、各々に、プレゼンシート PDF、スケッチ画像入りフォルダ+モデル画像入りフォルダを作成、格納してデータ提出すること</p>

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2026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					
<p>建学の精神、使命・目的である、創造性の奨励と実用的合理性の重視し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。</p> <p>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。</p>					
授業概要					
アニメーション映像や特殊効果の基礎知識・技術の修得					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>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。</p>					
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	
TV 番組、CM のタイトル CG、VFX 合成、グラフィックデザイン、セミナーなどの実績を持つ教員が実績を活かして、映像アニメーションデザインツールを利用してデジタルツールの指導を行う	
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(ウイグラーなどアニメーション) 小課題提出
6	簡単なアニメーション制作(Photoshop・Illustrator 含む)、映像制作・クロマキー合成など
7	簡単なアニメーション制作(Photoshop・Illustrator 含む)、映像制作・よく使われるエフェクトなど
8	エフェクト基本、映像制作・前半(Photoshop・Illustrator 含むエフェクトを使った制作)
9	エフェクト基本、映像制作・後半(シーケンスレイヤー・ワープスタビライザー・モーショントラッキングなど)
10	エフェクト基本・成果物提出(前後半で学んだ内容の制作) 課題提出
11	Premiere 基本操作・編集基礎・エフェクト・トランジションなど Photoshop・Illustrator との連携
12	映像制作、コンテワーク Photoshop・Illustrator での素材、レイアウト作成
13	映像制作・合評(ブラッシュアップと映像演出の生徒全員での批評)
14	映像制作・合評(最終講師からの批評とブラッシュアップ)
15	合評

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	小林 文				
クラス名					
授業目的と到達目標					
Illustrator、Photoshop の特性を理解し、効果的なプレゼンテーションとそのため資料作成を通してデジタルデザインのスキルアップを目指す。					
授業概要					
Illustrator、Photoshop を使用し、DTP を含む平面作品の制作を行う。 また、制作した作品をプレゼンテーションし、お互いに評価し合う。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
前半はデジタルスキルアップのためのワークショップ的な要素が大きくなります。 その後の作品制作に大きく関わるので、必ず出席すること。 PC を使用する実習ですが、リサーチを含むコンセプトワークやプランニングなど、アナログ作業もたくさんあります。 宿題でどれだけ出来るかがポイントになります。授業中は作業に集中し、PC にたくさん触れてください。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品、課題評価			70		
プレゼンテーション			20		
授業に取り組む姿勢・態度			10		
教科書					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	授業内で紹介します。				
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・店舗設計/VMD や VP 計画、店舗装飾</li> <li>・商業施設のサイン計画</li> <li>・CD ジャケットやポスター/フライヤーのデザインなど、Adobe Illustrator や Photoshop を主に使用し、デザイナーとして20年以上の経験があります。</li> </ul>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	Illustrator、Photoshop の基本操作の確認-自己紹介シートの作成
2	Photoshop のスキルアップ-1 デジタル素材について/PS での切り抜き・合成
3	Photoshop のスキルアップ-2 デジタルイラストの作成/ペンタブ/さまざまな形式
4	Illustrator のスキルアップ-1 ツールを使いこなす/ベジェ曲線
5	Illustrator のスキルアップ-2 ツールを使いこなす/文字とレイアウト
6	Illustrator のスキルアップ-3 ツールを使いこなす/さまざまな効果
7	Illustrator 作品制作 ベジェ曲線を使ったキャラクター作成-1
8	Illustrator 作品制作 ベジェ曲線を使ったキャラクター作成-2
9	Photoshop 作品制作 写真を使った車内吊広告-1
10	Photoshop 作品制作 写真を使った車内吊広告-2
11	三つ折りパンフレットの作成-1 マーケティング/コンセプトとプランニング
12	三つ折りパンフレットの作成-2 レイアウト案の作成
13	三つ折りパンフレットの作成-3 作品制作
14	三つ折りパンフレットの作成-5 作品制作/完成
15	プレゼンテーション 互いの作品を評価する

科目名	デジタルデザインスキル	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	才村 昌子				
クラス名	IL【B】				
授業目的と到達目標					
デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photoshop の技術習得。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。 デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。					
授業概要					
専門領域でのデジタル表現の考え方や広がり解説しデザインへの理解を深める。 授業を大きく2つに分けて進める。 1 基本的な Illustrator、Photoshop の技術習得。 2 ビジュアルコミュニケーション、イラストレーションの役割を考察する。 指導教員: グラフィックデザイナー/イラストレーター					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
デザイン分野での様々な表現方法、手方法を注意し調査しておいてください。ラフ案のチェックと構図確認以外のイラストレーション制作は基本自主制作とします。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
受講態度			40		
制作課題による評価			60		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	グラフィックデザインの概要 ①課題説明【ブックカバー制作1__言葉からの再構成】 ②③課題の事前制作物(音楽会告知のためのイラストレーション・写真)について・資料収集の説明
2	Photoshop の操作習得 1 Photoshop にできること、解像度、色調補正・選択範囲、変形
3	Photoshop の操作習得 2 フィルター効果、透明
4	Illustrator の操作習得 1 Illustrator にできること、レイヤー、ベジェ曲線
5	Illustrator の操作習得 2 書体、アウトライン化
6	試作制作/Photoshop の操作習得 3/Illustrator の操作習得 3、出力/データの制作・確認
7	合評・提出[①ブックカバーに仕立て提出]
8	②課題説明 小冊子『ZINE』をデザインする
9	イメージ、レイアウト案のチェック、画像修正
10	エディトリアルデザイン
11	エディトリアルデザイン
12	エディトリアルデザイン
13	エディトリアルデザイン～出力
14	修正・改善
15	②③課展示題 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	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	大平 弘				
クラス名					
授業目的と到達目標					
デジタル、アナログによる表現の方向性の違いを理解したうえで、デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photoshop の技術習得 更に、専門領域に必要なソフト操作技術へと進める。また表現領域に極端に偏ることなく、豊かな感性と個性で表現するイラストレーター、デザイナーの育成を目的とする。					
授業概要					
<p>対面授業</p> <p>※前期制作の VA2「帽子の中の言葉」作品をこの授業の素材として使用します。 専門領域でのデジタル表現の考え方や広がり解説しデザインへの理解を深める。授業を大きく2つに分けて進める</p> <p>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。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>※前期制作の VA2「帽子の中の言葉」作品をこの授業の素材として使用します。 デジタルによる表現はデザイン全てでとても重要な技術です。イラストレーションの表現においても同様です。作品紹介の技法や画材のなかに複合表現やミクストメディアの名称で記載されています。それら作品がデジタル技術を使い表現世界を広げているのかをよく観察し、各自の作品で応用してください。それら表現のイメージのもとにあるアナログ表現を再確認しておくことがオリジナルな世界をつくることにとっても大切になります。展覧会など実作品の鑑賞を積極的に進めてください。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
受講態度			40		
提出課題評価			60		
教科書					
教科書1					
出版社名			著者名		
教科書2					
出版社名			著者名		
教科書3					
出版社名			著者名		
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名			著者名		
参考書名2					
出版社名			著者名		
参考書名3					

出版社名		著者名	
参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
グラフィックデザイナーの教員が実務経験を活かし、作品制作を進めていく方法や技術を修得させる。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	グラフィックデザインの概要 ①課題説明【ブックカバー制作1__言葉からの再構成】 ②課題説明【立体型のカレンダー制作】		
2	Photoshop の操作習得 1 Photoshop にできること、解像度、色調補正・選択範囲、変形		
3	Photoshop の操作習得 2 フィルター効果、透明		
4	Illustrator の操作習得 1 Illustrator にできること、レイヤー、ベジェ曲線		
5	Illustrator の操作習得 2 書体、アウトライン化		
6	試作制作／Photoshop の操作習得 3/Illustrator の操作習得 3、出力／データの制作・確認		
7	①【ブックカバーに仕立てる】A3 用紙で試作		
8	②【ブックカバーに仕立てる／帯】A3 用紙で試作		
9	③【ブックカバーに仕立てる／帯】持参用紙で完成させ提出する。 完成作品は最終日までに原画作品とともに各自が展示する。		
10	ZINE の制作 1 課題説明【ZINE の制作／文字構成の可能性をさぐる】 文字サイズ・書体の選択方法を習得することが目的です。 ①資料収集 ②イラストレーションと文字構成のアイデア案		
11	ZINE の制作 2 題材・素材は各自制作のブックカバー作品と他制作作品を使用します。		
12	ZINE の制作 3 試作制作 全体計画：①用紙を使いページ数、形を考える。 ②基本的な画面上の文字サイズ、書体の選択方法を理解する。		
13	ZINE の制作 4 試作制作 修正と改善：①文字とイラストレーション(各自作品)の配置計画。 ②出力と紙について。		
14	ZINE の制作 5 試作制作：用紙の選択。(各自持参)		
15	提出／展示／講評 ①【ブックカバー__言葉からの再構成】 ②【ZINE／文字構成の可能性をさぐる】		

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	2026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します。					
授業概要					
対面授業 PC(Windows/Mac)やモバイル機器を使用して実際に画像処理・レイアウトを行い、プレゼンパンフレットやポートフォリオを制作する。メインアプリケーションは Photoshop/Illustrator/クリップスタジオ/Canva など(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 { <a href="https://helpx.adobe.com/jp/support/creative-cloud.html?promoid=NGWGRLZ4&amp;mv=other">https://helpx.adobe.com/jp/support/creative-cloud.html?promoid=NGWGRLZ4&amp;mv=other</a> }	
特記事項	
教員実務経験	
印刷会社勤務・グラフィックデザイナー・DTP オペレーター	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	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	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	GD[a]				
授業目的と到達目標					
グラフィックデザインは印刷を始め Web、動画に至る幅広い媒体で必要とされています。本授業は Photoshop、Illustrator を中心に基本から応用・活用方法を学び、印刷・Web 媒体に必要な知識と技術の習得を目指します。					
授業概要					
アプリケーションの操作方法を丁寧に紹介し、本授業のみならず他の課題制作及び、社会に出てから必要とされる技術を解説します。発想を形にできる力、効率よく作業できる技術を身につけることで、作品のクオリティアップに繋がります。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
口頭での説明が中心となるため筆記用具は必須、USB メモリ(16GB 以上)持参。アプリケーションの操作方法は時間が経つと忘れやすいため、自主制作などで積極的に触れる機会を多くする。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業内容の理解度と技術の習得度			70		
平常授業での態度			30		
教科書					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	適宜紹介				
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
教員実務経験	
グラフィック、Web デザインを中心に活動する現役デザイナーにより、現場で必要となる基本および実践的な技術を指導する。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	Photoshop 演習: ツールの基本、カラーの編集
2	Photoshop 演習: 選択、色調補正、レイヤーの編集
3	Photoshop 演習: 画像のレタッチ・編集、応用
4	Illustrator 演習: UI、ツールの基本、カラーの編集
5	Illustrator 演習: 選択、レイヤー、オブジェクトの編集
6	Illustrator 演習: オブジェクトの編集
7	Illustrator 演習: オブジェクトの編集、文字の編集
8	Illustrator 演習: オブジェクトの編集、Photoshop との連携、配置
9	ページレイアウト演習: ページ管理とページレイアウトの編集
10	Web 制作演習: Web サイト編集
11	課題制作: パンフレット制作
12	課題制作: パンフレット制作
13	課題制作: パンフレット制作
14	課題制作: パンフレット制作
15	プレゼンテーション、合評

科目名	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	2026年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	【c】				
授業目的と到達目標					
Illustrator、Photoshop の基本と応用を学び様々な作業を通して、適切なレイアウトやフォントの扱いを身につけ「伝えるデザイン」「魅せるデザイン」を習得する。またアプリの UI やゲームのストーリー、キャラクターの企画を通じて、それら目的に応じたイラストやビジュアルの役割を意識したトータルなデザイン力と、インタラクティブデザインを身につける。さらに、自分の考えを伝え、人を引きつけるプレゼンテーションの技を学習します。					
授業概要					
Illustrator、Photoshop を相互に使い実際の印刷物やアプリを想定してラフ制作から作品完成、プレゼンテーションをおこなう。また、後期には実際に作品展示とそのためのパネルやファイルなどの印刷物を制作をする。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
資料の収集、調査は重要です。出題されたテーマに合わせて情報収集や調査を心がけ、私語を慎み制作に集中すること。わからないことがあれば積極的に質問すること。ロゴやキャラクターのコンペ・公募にも積極的に参加する予定です。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品課題評価			60		
プレゼンテーション			20		
授業に取り組む姿勢・態度			20		
教科書					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	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 を使って広告を制作する-1		
4	Illustrator、Photoshop を使って広告を制作する-2		
5	Illustrator、Photoshop を使って広告を制作する-3		
6	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。		
7	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-1		
8	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-2		
9	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-3		
10	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-4		
11	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。		
12	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-1		
13	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-2		
14	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-3		
15	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-4		
16	スマホアプリ企画(展示作業)完成後は出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(9月に展示予定)		
17	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。		
18	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-1		
19	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-2		
20	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-3		
21	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-4		
22	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-5		
23	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-6		
24	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-7		
25	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-8		
26	ゲーム企画(展示作業)完成後は出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(12月に展示予定)		

27	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
28	キャラクター企画-1
29	キャラクター企画-2
30	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。

科目名	デジタルアーツ1	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026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を呼ぶデザインを構築し「インタラクティブ」の概念を身につけるとともに人を引きつけるプレゼンテーションの技を学習します。					
授業概要					
Illustrator、Photoshop を相互に使い実際のパブリッシングを想定してコンセプトシート制作から作品完成、プレゼンテーションをおこなう。また、後期には実際に作品展示とそのための印刷物制作をする。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
資料の収集、調査は重要です。出題されたテーマに合わせて情報収集や調査を心がけ、私語を慎み制作に集中すること。わからないことがあれば積極的に質問すること。 ロゴやキャラクターのコンペ・公募にも積極的に参加する予定です。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品・課題評価			60		
プレゼンテーション			20		
授業に取り組む姿勢・態度			20		
教科書					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	授業内で紹介します。				
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
<p>・店舗設計/VMD や VP 計画、店舗装飾  ・商業施設のサイン計画・CD ジャケットやポスター/フライヤーのデザインなど、Adobe Illustrator や Photoshop を主に使用し、デザイナーとして20年以上の経験があります。</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	Illustrator のインターフェースを理解する。様々な機能を試してみる。ベジェ曲線でキャラクターを制作する-1
2	Illustrator のインターフェースを理解する。様々な機能を試してみる。ベジェ曲線でキャラクターを制作する-2
3	電車のつり広告のコンセプトシートを作成し、コンセプトシートに基づいて制作する-1
4	電車のつり広告のコンセプトシートを作成し、コンセプトシートに基づいて制作する-2
5	電車のつり広告のコンセプトシートを作成し、コンセプトシートに基づいて制作する-3
6	電車のつり広告のコンセプトシートを作成し、コンセプトシートに基づいて制作する-4 プレゼンテーション・合評
7	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットをコンセプトシートに基づいて制作する-1
8	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットをコンセプトシートに基づいて制作する-2
9	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットをコンセプトシートに基づいて制作する-3
10	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットをコンセプトシートに基づいて制作する-4 プレゼンテーション・合評
11	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-1
12	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-2
13	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-3
14	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-4
15	GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-5 プレゼンテーション・合評 終了後は展示に向けて作品をブラッシュアップし、出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。 (9月に展示予定)
16	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-1
17	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-2
18	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-3
19	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-4
20	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-5
21	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-6
22	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-7
23	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-8
24	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-9 プレゼンテーション・合評 終了後は展示に向けて作品のブラッシュアップをする。(11月後半に展示予定)
25	音楽 CD ジャケットのデザイン-1

26	音楽 CD ジャケットのデザイン-2
27	音楽 CD ジャケットのデザイン-3
28	A5 サイズのフライヤー(表裏)を制作する-1
29	A5 サイズのフライヤー(表裏)を制作する-2
30	A5 サイズのフライヤー(表裏)を制作する-3 プレゼンテーション・合評

科目名	デジタルアーツ1	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	山地 啓之				
クラス名	【a】				
授業目的と到達目標					
Illustrator、Photoshop の基本と応用を学び様々な作業を通して、適切なレイアウトやフォントの扱いを身につけ「伝えるデザイン」「魅せるデザイン」を習得する。またアプリの UI やゲームのストーリー、キャラクターの企画を通じて、それら目的に応じたイラストやビジュアルの役割を意識したトータルなデザイン力と、インタラクションデザインを身につける。さらに、自分の考えを伝え、人を引きつけるプレゼンテーションの技を学習します。					
授業概要					
Illustrator、Photoshop を相互に使い実際の印刷物やアプリを想定してラフ制作から作品完成、プレゼンテーションをおこなう。また、後期には実際に作品展示とそのためのパネルやファイルなどの印刷物を制作をする。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
資料の収集、調査は重要です。出題されたテーマに合わせて情報収集や調査を心がけ、私語を慎み制作に集中すること。わからないことがあれば積極的に質問すること。ロゴやキャラクターのコンペ・公募にも積極的に参加する予定です。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品課題評価			60		
プレゼンテーション			20		
授業に取り組む姿勢・態度			20		
教科書					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	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 を広告を制作する-1		
4	Illustrator、Photoshop を使って広告を制作する-2		
5	Illustrator、Photoshop を使って広告を制作する-3		
6	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。		
7	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-1		
8	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-2		
9	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-3		
10	Illustrator、Photoshop を使って三つ折りパンフレットを制作する-4		
11	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。		
12	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-1		
13	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-2		
14	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-3		
15	スマホアプリ企画、GUI デザイン。インタラクティブなデザインについて理解する-4		
16	スマホアプリ企画(展示作業) 完成後は出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(9月に展示予定)		
17	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。		
18	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-1		
19	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-2		
20	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-3		
21	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-4		
22	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-5		
23	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-6		
24	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-7		
25	ゲーム企画(コンセプトシートを作成しゲームの種類、対象年齢、キャラクターなどを明確にする)-8		
26	ゲーム企画(展示作業) 完成後は出力(印刷)と糊付パネルへの貼り込みをする。(12月に展示予定)		

27	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。
28	キャラクター企画-1
29	キャラクター企画-2
30	作品合評。自分の作品のプレゼンテーションを行う。他の人のプレゼンテーションを正しく聞くことができるようにする。質問などもできるようにする。互いに評価し合う。

科目名	デジタルアーツ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	2026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					
<p>対面授業  ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
機能の暗記する。 常日頃より様々な作品を見てどのように作っているのかを考察してみる。 分からないことがあればその場ですぐに聞く。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
作品課題完成度			60		
課題提出			30		
合評			10		
教科書					
教科書1	適宜プリント配布				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	適宜紹介				
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

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

科目名	デジタルアーツ3	年次	3	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	実習		
教員名	小倉 由也				
クラス名	【A】				
授業目的と到達目標					
前期、ローポリゴンのモデル、展開、フォトショップでのテクスチャ制作が一人で出来るようになること。 後期、リグ、アニメーションができるようになる。					
授業概要					
ゲーム、映像制作における、モデリング、テクスチャ、リグ制作、アニメーションの制作。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
windows の基礎が理解できていること。 文字が打てること。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
主体的な授業参加			20		
作品評価			80		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
,https://area.autodesk.jp/					
特記事項					

メモリを忘れずに、持参してください。  
 自宅でバックアップをこまめにとってください。  
 ハードディスクをお持ちの方は、メモリよりこちらのほうが良いでしょう。  
 授業で行ったことは、すぐに YOUTUBE ホームページを up いたします。  
 最初のうちは必ず復習してください。  
 授業内でその URL をお知らせいたします。

教員実務経験

デジタルハリウッド大阪主任講師、OCA 講師、京都芸術大学講師、京都精華大学講師など  
 家電製品メーカー勤務、3DCG 映像制作会社代表取締役、design&carpenter 建築事務所代表取締役  
 現在に至る

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	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	小倉 由也				
クラス名	【B】				
授業目的と到達目標					
モデルに対して、骨を入れてポーズをとり歩行アニメができること					
授業概要					
ゲーム、映像制作における、モデリング、テクスチャ、リグ制作、アニメーションの制作。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
windows の基礎が理解できていること。 文字が打てること。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
主体的な授業参加			20		
作品評価			80		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
,https://area.autodesk.jp/					
特記事項					
メモリを忘れずに、持参してください。					

<p>自宅でバックアップをこまめにとってください。  ハードディスクをお持ちの方は、メモリよりこちらのほうが良いでしょう。  授業で行ったことは、初期段階ではすぐに YOUTUBE ホームページを up いたします。  最初のうちは必ず復習してください。  授業内でその URL をお知らせいたします。</p>	
<b>教員実務経験</b>	
<p>デジタルハリウッド大阪講師、OCA 講師、など  家電製品メーカー勤務、3DCG 映像制作会社代表取締役、design&amp;carpenter 建築事務所代表取締役  現在に至る</p>	
<b>授業計画(各回予定)</b>	
授業回	授業内容
1	<p>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</p>
2	<p>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</p>
3	<p>骨格のローカルローテーションの修正</p>
4	<p>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</p>
5	<p>下半身リグ  親子  MEL、IK など</p>
6	<p>上半身リグ  背骨は何個になったかな</p>
7	<p>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</p>
8	<p>腕のリグ  ゼロアウトを習得</p>
9	<p>腕の IK を入れる</p>
10	<p>ポールベクタの処理</p>
11	<p>リグのヒエラルキをまとめる  構造を理解する</p>
12	<p>歩行とは  アニメの基礎と歩行のリファレンス</p>
13	<p>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</p>
14	<p>キーを打つ</p>
15	<p>一歩歩いたかな？  さらにたくさん歩かせます！  おしまいです！</p>

科目名	デジタルアーツ5	年次	4	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	天野 真由美				
クラス名	天野ゼミ				
授業目的と到達目標					
卒業制作に向けて企画、リサーチ、アイデアの構築をし、展示方法を考える。 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と卒業制作の指導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。 web や Javascript、Python、Unity、VR、AR などを使ったインタラクティブな制作物、それらと2D3D 動画を組み合わせた表現力豊かなオリジナル作品を卒業制作として完成させる。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
常にアンテナを張り巡らせて新しいものや興味あるモノをキャッチしましょう。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
オリジナリティー			25		
クオリティー			25		
計画性			25		
完成度			25		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
<a href="https://amayun.net/da2025/">https://amayun.net/da2025/</a> <a href="https://amayun.net/da2024/">https://amayun.net/da2024/</a> <a href="https://amayun.net/da2023/">https://amayun.net/da2023/</a> <a href="https://amayun.net/da2022/">https://amayun.net/da2022/</a> <a href="https://amayun.net/da2021/">https://amayun.net/da2021/</a>	
特記事項	
意欲的に調査・研究しましょう。	
教員実務経験	
東レ株式会社 ファッション企画部 服飾およびテキスタイルデザイナー 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	
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。AI の正しい使い方、過去の卒展の解説など。
2	コンセプトシート、年間計画表提出
3	コンセプト、企画に合わせた世界観を構築する(課題) 順次イメージボード、絵コンテを作成する。
4	個別にコンセプトシートに合わせて面談。計画を立てる。
5	計画の修正、進行チェック。
6	計画の修正、進行を個別にチェック。
7	コンセプトに合わせて制作の準備と制作。
8	制作。個別に指導。
9	制作。個別に指導。
10	中間プレゼンに向けての準備など。
11	制作、作業、個別指導
12	前期中間プレゼンテーション。全員の前でプレゼンテーションを行いお互いに進捗状況を確認する。
13	プレゼンテーション後の反省などを踏まえて制作。
14	制作、作業。個別に指導。
15	制作、作業。夏休みの過ごし方などを指導。
16	夏休み中に進んだ制作や計画などを個別に指導。
17	制作、作業。個別に指導。
18	制作、作業。個別に指導。
19	制作、作業。個別に指導。
20	制作、作業。個別に指導。
21	後期中間プレゼンテーション。ティキイゼミ、オオモリゼミ、おんじゼミと行う。
22	卒業制作のブラッシュアップ制作、作業。個別に指導。
23	制作、作業。個別に指導。
24	制作、作業。個別に指導。
25	制作、作業。個別に指導。
26	最終プレゼンテーション、審査。

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

科目名	デジタルアーツ5	年次	4	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	ティキキ 小林				
クラス名	ティキキゼミ				

#### 授業目的と到達目標

本学の建学の精神「実用的合理性の重視」にもとづき、社会や生活とのかかわりにおける課題を、デジタルテクノロジーと生成 AI を活用して解決する能力の育成を目指します。  
 本コースでは、効果的なビジュアルコミュニケーション、インタラクティブコンテンツの制作、ユーザー体験を考慮した UI/UX デザインの実践力を養成します。さらに、生成 AI 環境の構築からプロンプトエンジニアリング、画像合成による視覚表現まで、現代のデジタルクリエイターに必須な技術を段階的に習得。  
 コンセプトワークから企画・制作・展示実現まで、一貫性のある思考プロセスと実装力を磨き、AI 時代に対応した問題解決能力と豊かな表現力を兼ね備えたクリエイティブな職業人の育成を目指します。

#### 授業概要

##### 授業概要

デジタルアーツの授業では、15 回以上のテクニカルワークショップを通じて、デジタル表現技術とアート表現の融合を実践的に学びます。

##### 特徴的な取り組み

##### 1. 生成 AI 環境の実践的構築

GitHub Copilot Education 版の申請・セットアップ  
 VS Code + Node.js + Gemini CLI の統合環境構築  
 開発環境としてのベストプラクティス習得

##### 2. プロンプトエンジニアリング基礎

ChatGPT/Gemini API の基本的な使用法  
 プロンプト設計の論理的思考  
 生成物の評価と改善サイクル

##### 3. 画像生成 AI によるビジュアル表現

UI/ビジュアル制作での画像合成プロンプト  
 テキスト→視覚化への論理的プロセス  
 デザイン検証と実装への橋渡し

##### 4. コンセプトワークの強調企画初期段階でのコンセプトアート制作

マイクロ AI エージェント活用による構想の可視化  
 スケジュール・タスク管理の統合

##### カリキュラム構成

基礎造形、3DCG、プログラミング、UI 設計、IoT、ゲームエンジン、生成 AI 統合まで、現代のデジタルクリエイターに必要な幅広い技術を段階的に習得。

各回の制作実習では、理論と実践を結びつけながら、社会実装を意識した作品制作に取り組み、最終的な展示まで一貫して手がける総合的な技術力を養成します。

後半は卒業制作完成に向けた実作業や発表、チェックのための時間が中心になります。

##### 就職・進路サポート

ゲーム業界、グラフィックデザイン業界従事者としての就職活動相談  
 専門職別ポートフォリオ作成のノウハウ指導（書類審査突破のための実践的指導）  
 卒業後の進路についての各種相談

本年度方針：学生の技術向上を最優先とするため、授業内での就職サポート時間は限定的です。希望者は授業外時間にアポイントを取るよう積極的に行動してください。

#### 準備学修(予習・復習)・受講上の注意

##### 準備学修(予習・復習)・受講上の注意

3 回生までに学んできたことに加えて、卒業制作に必要となる可能性のある様々な技能を、ワークショップ形式で学びます。

ワークショップは不足分を補うためのきっかけに過ぎません。興味のあることは個人で深めていくよう、熱意を持って行動してください。

重要：一度休むと、そのテーマについて学ぶチャンスが失われます。確実な出席のために日頃からの体調管理が最も重要です。

テクニカルワークショップ一覧(仮定版)

各回 180 分(90 分×2 コマ)を基本に、学生の希望テーマと必要性に応じて実施順序を調整します。

WS1: アイデアスケッチ・デザイン基礎視覚的思考力と造形感覚の確立(基礎デザイン)

WS2: コンセプトアート制作卒業制作テーマの企画・可視化(プロンプトエンジニアリング)

WS3: Blender 基礎と PBR シェーダー

3D 制作とリアルタイムレンダリング(3DCG、マテリアル設計)

WS4: 静的 GAME UI モジュール実習

グラフィックデザインの専門知識(Illustrator、Photoshop)

WS5: Figma 動的 GAME UI

インタラクティブ UI 設計(プロトタイピング、ユーザビリティ)

WS6: Arduino L チカ IoT 入門

マイコン制御と物理制御の基礎(電子回路、プログラミング基礎)

WS7: VS Code + Node.js + Gemini 環境構築

開発環境の実装(GitHub Copilot、CLI ツール)

WS8: プロンプトエンジニアリング基礎

ChatGPT/Gemini API の使用法(自然言語処理、生成 AI)

WS9: 画像生成 AI による UI・ビジュアル制作

テキスト→画像変換プロセス(Gemini、Stable Diffusion 系)

WS10: ChatAI API + Unity AI エージェント

ゲームエンジンと AI 統合(Unity、API プログラミング)

WS11: VRoid Studio アバター制作

3D アバターの効率的制作(キャラクターモデリング)

WS12: 3D プリント実習

デジタル→物理制作への展開(STL エクスポート、積層造形)

WS13: After Effects モーショングラフィック

映像表現とタイミング設計(映像制作、アニメーション)

WS14: プロセッシング ジェネラティブアート

プログラムアートの実践(Processing、アルゴリズム)

WS15: 木工実習・展示筐体制作物理的な展示構造実現(工具使用、材料加工)

WS16: タイトルロゴ・印刷データ作成・パネル加工

展示用印刷物の実務スキル(CMYK 設定、トンボ、塗り足し)

WS17: 展示計画とプロトタイピング

総合的な展示実装(スケジュールリング、品質管理)

WS18: マイクロ AI エージェント活用(スケジュールリング)

AI 支援による制作管理(LINC 形式、JSON、ChatGPT 連携)

備考: 各ワークショップは 180 分(90 分×2 コマ)を予定。

ワークショップに原則的に個人のノート PC を利用。

Adobe 以外のアプリケーションについては無償ライセンスを使用。

ハレパネ等一部消耗部材は学生費用負担。

それ以外は大学で準備。実施内容・順序は学生の希望テーマに応じて柔軟に調整します。

なお、学生のテーマヒアリング後、ワークショップの具体的な実施順序と内容を確定させます。前期第 3 回(GW 前)のプレゼンで最終的な卒業制作テーマが決定される予定です。

#### 成績評価方法・基準

種別	割合(%)
生成 AI 環境構築とツール習熟 GitHub Copilot、VS Code、Gemini 環境の構築と基本的な操作スキル習得。開発環境のセットアップと管理能力を評価	15
プロンプトエンジニアリング基礎 ChatGPT/Gemini API の適切な使用方法、プロンプト設計の論理性、生成物の評価と改善サイクルの理解度を評価します。画像合成用プロンプト実践力画像生成	20

AIを用いたUI・ビジュアル制作での指示精度、デザイン検証と実装への適切な橋渡し能力を評価します。	
技術理解度各ワークショップでの技術の理解と基本の習得。実装スキルの確実性と応用可能性を評価します。	30
コンセプトワークと企画力コンセプトアート制作の精度、マイクロAIエージェント活用による構想の可視化、企画から実装への一貫性を評価します。	20
チーム活動・協働ワークショップでの協働とコミュニケーション、グループワークへの貢献度、他の学生への知見共有を評価します。	15
教科書	
教科書1	主要教材 適宜 GoogleClassroom にて資料配布
出版社名	著者名
教科書2	
出版社名	著者名
教科書3	
出版社名	著者名
参考書・参考文献	
参考書名1	主要教材 適宜 GoogleClassroom にて資料配布
出版社名	著者名
参考書名2	
出版社名	著者名
参考書名3	
出版社名	著者名
参考書名4	
出版社名	著者名
参考書名5	
出版社名	著者名
参考 URL	
<a href="https://note.com/tqy/n/nebf6d842e048">https://note.com/tqy/n/nebf6d842e048</a>	
特記事項	
完成期限: 授業開始前までに完成させておくこと 指導体制: 授業内でのポートフォリオ指導は積極的には行いません 相談対応: 希望者は授業外で相談に来てください	
教員実務経験	
3回生までに学んできた事に加えて、卒業制作に使用する可能性のあるさまざまな技能を、ワークショップ形式で学びます。 ワークショップは不足分を補うためのきっかけに過ぎません。興味のあることは個人で深めて行くように熱意を持って行動してください。 ワークショップは10種類以上準備しており、いずれも過去のティキィゼミ卒業制作作品を作る上で必要なことをまとめたものです。ゼミ生全体の希望するジャンルを考慮の上で最適な内容と時期を教員が判断し実施します。	

一度休むと、そのテーマについて学ぶチャンスが失われます。確実な出席のために日頃からの体調管理が最も重要です。

	ワークショップ
1	アイデアスケッチ・デザイン基礎
2	LEGO MINDSTORME プログラミング入門
3	VRoid Studio アバター制作
4	Blender 基礎と PBR シェーダー
5	Arduino L チカ IoT 入門
6	静的 GAME UI モジュール実習
7	Figma 動的 GAME UI
8	ChatAI API + Unity
9	UNREAL ENGINE 速習
10	After Effects モーショングラフィック
11	プロセッシング ジェネラティブアート
12	タイトルロゴ・印刷データ作成・パネル加工
13	展示用筐体の木工実習
14	3D プリンタ実習
15	高硬度発泡スチレン加工 UI 作成
16	展示計画とプロトタイピング
	・以下から学生の希望と必要性に応じて選択実施
	・各 180 分を予定
	・ワークショップに必要な PC は個人のノート PC を利用します
	・Adobe 以外のアプリケーションについては無償ライセンスを使用します
	・ハレパネ等一部消耗部材は学生費用負担になりますがそれ以外は準備します

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	第 1 回: オリエンテーション 教員自己紹介、学生自己紹介、連絡体制確認、卒業制作テーマヒアリング、PC 開発環境確認、就職活動状況確認。基礎設定と学習環境の整備。
2	第 2 回: ワークショップ 1 - アイデアスケッチ・デザイン基礎 造形感覚の確立と視覚的思考力の強化。
3	第 3 回: ゼミ内第 1 回プレゼン GW 前に卒業制作テーマを決定します。企画の初期確定。
4	ワークショップ群(テーマ別選択) コンセプトアート制作、Blender 基礎と PBR シェーダーなど、学生の希望テーマに応じた実施。
5	ワークショップ群(テーマ別選択)コンセプトアート制作、Blender 基礎と PBR シェーダーなど、学生の希望テーマに応じた実施。
6	ワークショップ群 静的 GAME UI、Figma 動的 GAME UI など、UI/UX 専門技術の習得。
7	ワークショップ群 静的 GAME UI、Figma 動的 GAME UI など、UI/UX 専門技術の習得。
8	ゼミ内第 2 回プレゼン 前期中盤の進捗確認と方向性の検証。
9	ワークショップ群 Arduino IoT 入門、VS Code + Gemini 環境構築など、技術環境の構築と基礎習得。
10	ワークショップ群 Arduino IoT 入門、VS Code + Gemini 環境構築など、技術環境の構築と基礎習得。
11	ワークショップ群 プロンプトエンジニアリング基礎、画像生成 AI によるビジュアル制作など、生成 AI 実践フェーズの開始。

12	ワークショップ群 VRoid アバター制作、3D プリンタ実習など、立体表現技術の習得。
13	ワークショップ群 VRoid アバター制作、3D プリンタ実習など、立体表現技術の習得。
14	コース内第 1 回プレゼン 夏期休暇前に成果をまとめ、後期に向けたタスクを明確化します。前期全体の総括。
15	コース内第 1 回プレゼン 夏期休暇前に成果をまとめ、後期に向けたタスクを明確化します。前期全体の総括。
16	第 16 回: 後期開始 - ゼミ内夏休み進捗発表 夏期休暇中の進捗状況の報告と確認。
17	ワークショップ群 ChatAI API + Unity、After Effects、プロセッシングなど、実装スキルの強化。
18	ワークショップ群 ChatAI API + Unity、After Effects、プロセッシングなど、実装スキルの強化。
19	ワークショップ群 ChatAI API + Unity、After Effects、プロセッシングなど、実装スキルの強化。
20	コース内第 2 回プレゼン コース全体でのプレゼンテーション。ここで全体像がほぼ確定します。
21	ワークショップ群 木工実習、タイトルロゴ・印刷データ作成、展示計画など、展示実現のための実務技術習得。
22	ワークショップ群 木工実習、タイトルロゴ・印刷データ作成、展示計画など、展示実現のための実務技術習得。
23	ワークショップ群 木工実習、タイトルロゴ・印刷データ作成、展示計画など、展示実現のための実務技術習得。
24	コース内第 3 回プレゼン 最終調整の確認。ここから大化けする学生も出てくる時期です。
25	FD 合研取りまとめの大型印刷入稿 1 回目 展示用印刷物の入稿対応。
26	コース内最終評価会 この評価でコース賞とゼミ賞が決定されます。
27	年内最終日コース賞対象者は年明けに開催される学科全体の評価会に向けて早急なブラッシュアップの指導が入ります。
28	作品仕上がり相談 個別の詳細調整と相談対応。
29	実機確認昨年は機器トラブルが複数あったため、電源利用作品については必ず以下を実施します: 最終実機環境での動作チェック 連続 6 時間以上の稼働エージングテスト(長時間連続稼働チェック) 第三者による UX チェック動作に問題がある場合は、原因を究明したうえで、必要な機器の交換や実行データのリファクタリングを実施させます
30	最終確認 不具合対応の予備日。

科目名	デジタルアーツ5	年次	4	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	実習		
教員名	東陰地 正喜				
クラス名	東陰地ゼミ				

授業目的と到達目標

すでに用意したポートフォリオの見直しをする。希望企業や希望職種に向けての的確なポートフォリオを作る。各自が設定した研究テーマに沿って企画書から作品制作、展示まで、デジタルアーツの集大成となる制作をする。ディプロマポリシーに掲げられた創造性、社会貢献、境界領域の開拓の3つの力の獲得を目指す。

授業概要

就活のためのポートフォリオ指導。  
 実写やアニメ、グラフィックスを使った動画を中心とし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。デバイスさえあれば、いつでもどこでも再現できるのがデジタルアーツの長所であるが、その反面、アートとしての身体的な体験に乏しいため価値に結びつきにくい。作品制作では自由に空間全体をデザインするような展示を目指したい。

準備学修(予習・復習)・受講上の注意

常にアンテナを張り巡らせて新しいものや興味あるモノをキャッチしましょう。

成績評価方法・基準

種別	割合(%)
オリジナリティ	50
クオリティ	30
計画性	20

教科書

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

参考書・参考文献

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

参考 URL	
特記事項	
すべて対面授業です	
教員実務経験	
映像作家、グラフィックデザイナー。映像を用いたインスタレーションなどの作品を美術館やギャラリーで発表する作家活動の傍ら、PR・イベント・プレゼンテーション・教材などの映像デザイン制作を請け負う。海遊館、竹中工務店、ダイセル・エポニック(現ポリプラ・エポニック)、サントリーロジスティクス、鴻池運輸、アサヒロジ、タカラ物流、シンク出版など。以上の制作実務経験を活かして、タイムベースデザインとしての映像の制作と実際に空間で身体的に対峙する展示のあり方を学生とともに考え、作っていく。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	制作の計画の立て方、アイデアの活かし方を指導。コンセプトシートの課題。就活のためのポートフォリオの組み立て方、内容の整理方法などの解説。
2	コンセプトシート、年間計画表提出。
3	コンセプト、企画に合わせた世界観を構築する(課題)順次イメージボード、絵コンテを作成する。
4	個別にコンセプトシートに合わせて面談。計画を立てる。
5	計画の修正、進行チェック。
6	計画の修正、進行を個別にチェック。
7	コンセプトに合わせて制作の準備と制作。
8	制作。個別に指導。
9	制作。個別に指導。
10	中間プレゼンに向けての準備など。
11	制作、作業。
12	前期中間プレゼンテーション。全員の前でプレゼンテーションを行いお互いに進捗状況を確認する。
13	プレゼンテーションごの反省などを踏まえて制作。
14	制作、作業。個別に指導。
15	制作、作業。夏休みの過ごし方などを指導。
16	夏休み中に進んだ制作や計画などを個別に指導。
17	制作、作業。個別に指導。
18	制作、作業。個別に指導。
19	制作、作業。個別に指導。
20	制作、作業。個別に指導。
21	後期中間プレゼンテーション。オオモリゼミ、天野ゼミ、ティキィゼミと一緒にを行う。
22	ブラッシュアップ制作、作業。個別に指導。
23	制作、作業。個別に指導。
24	制作、作業。個別に指導。
25	制作、作業。個別に指導。
26	最終プレゼンテーション、審査。
27	作品のブラッシュアップ。
28	卒業制作展の展示や冊子、web制作。メインイメージグラフィックやデザインをグループに分かれて考える。

29	全員で制作展の準備(展示部屋割りやポスター、サイン計画、冊子、web制作担当者を決める、など)をする。
30	全員で制作展の準備をする。

科目名	デジタルアーツ5	年次	4	単位数	4
授業期間	2026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					
対面時代に応じたデジタル表現の幅を習得し、オリジナル豊かなアートの制作を行う。動画、web デザイン等目的に合った制作を行う。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
様々なアプローチされたアートワークのリサーチ。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
リサーチ力			30		
オリジナリティ			35		
クオリティ			35		
教科書					
教科書1					
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					
Walt Disney Company, <a href="https://thewaltdisneycompany.com">https://thewaltdisneycompany.com</a> Marvel Entertainment, <a href="https://www.marvel.com/movies">https://www.marvel.com/movies</a> Adobe Behance, <a href="https://www.behance.net">https://www.behance.net</a> Photoshop Vip, <a href="http://photoshopvip.net">http://photoshopvip.net</a> Character design Blog Spot, <a href="http://characterdesign.blogspot.com">http://characterdesign.blogspot.com</a>					

実務経験:Walt Di	
特記事項	
担当教員の実績、実務を参考に現場力を共有する。	
教員実務経験	
ハリウッドを拠点にエンターテ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	デジタルアートの現場について:レクチャー
2	プロジェクト_1:カバーアート(課題ファイル):デジタルツール/フォトショップ。 アナログからデジタルへの変換
3	プロジェクト_1:カバーアート(課題ファイル):デジタルツール/フォトショップ。 アナログからデジタルへの変換
4	プロジェクト_1:カバーアート(課題ファイル):デジタルツール/フォトショップ。 アナログからデジタルへの変換
5	プレゼンテーション:課題の発表
6	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
7	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
8	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
9	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
10	プロジェクト_2:コンセプトアート オリジナルゲーム
11	プレゼンテーション:課題の発表
12	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
13	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
14	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
15	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
16	プロジェクト_3:プロモーションal・アイテム オリジナルキャラクター
17	プレゼンテーション:課題の発表
18	プロジェクト_4:アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
19	プロジェクト_4:アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
20	プロジェクト_4:アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
21	プロジェクト_4:アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
22	プロジェクト_4:アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
23	プロジェクト_4:アートブック オリジナルイラスト集 ZIN
24	プレゼンテーション:課題の発表
25	卒業制作提出、プレゼンテーション-4、審査
26	作品のブラッシュアップ、展示のための準備
27	冊子制作のためのエディトリアルデザイン。
28	冊子制作のためのエディトリアルデザイン、制作展のためのサイン制作など。
29	冊子データ入稿。展示のための備品準備。



科目名	デジタルデザインCAD1	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	実習		
教員名	柴田 健児、栗野 展和				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>* 設計製図で学んだ建築・インテリアに関する知識と表現方法をもとに、世界的潮流に鑑み CAD ソフトであるが BIM ソフトでもある Vectorworks Architect を活用して、最初に建物や家具の3次元データを作成し、その後で成果物として図面等の2次元データを出力する手法を学ぶ。</p> <p>* Vectorworks Architect は2次元・3次元図形デザインツールとしてもともと優れたソフトであるが BIM 機能が加わったことにより、以前にもましてデザインのスキルアップが期待される。</p>					
授業概要					
<p>* Vectorworks Architect の基本操作と基本知識について学んだ後、2次元図形の作成を経て3次元立体物の作成を行う。</p> <p>* 建築・インテリアデザインについては、設計製図で学んだ内容をもとにハイブリッド機能を持つ”壁ツール”を使用して小建築物をデザインする。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
シラバスに沿って課題を提出するためには授業時間外の十分な準備学修が必要です。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題製作過程内容			20		
課題内容			40		
授業態度			40		
教科書					
教科書1	配布プリント				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
{A&A,https://www.aanda.co.jp}	
特記事項	
教員実務経験	
粟野展和: 建築 CAD の黎明期から大規模組織設計事務所にて 20 年間 CAD の使用方法等の研究を重ねてきました。現在は建築設計事務所を主宰しており、CAD の高度な利用を通して得た実践的ノウハウを初心者に分かりやすく教えます。 柴田健児: 建築家 1 級建築士 Vectorworks 操作技能アドバンス認定	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	デジタルデザイン CAD1の概要基本操作(用紙、縮尺) 【課題 1】家具の三面図の製図-1(2D 図形の入力・編集)
2	【課題 1】家具の三面図の製図-2(2D 図形の属性、寸法、図面印刷) 【課題 2】家具の 3D モデルの作成(3D 図形の編集、柱状体、テキスト、レンダリング)
3	【課題 3】家具の 3D モデルの作成(ソリッドとサーフェス、NURBS 曲面)
4	【課題 4】家具の 3D モデルの作成(3D パス図形、パラメトリックデザイン)
5	【課題 5】家具の 3D モデルの作成
6	【課題 6】住宅の BIM モデリング 1
7	【課題 6】住宅の BIM モデリング 2
8	【課題 6】住宅の BIM モデリング 3
9	【課題 6】住宅の BIM モデリング 4
10	【課題 6】住宅の BIM モデルから図面・パースを作成 1
11	【課題 6】住宅の BIM モデルから図面・パースを作成 2
12	【課題 6】住宅の BIM モデルから図面・パースを作成 3
13	【課題 6】住宅の BIM モデルから図面・パースを作成 4
14	【課題 6】住宅のプレゼンテーションシートの作成 1
15	【課題 6】住宅のプレゼンテーションシートの作成 2 総括

科目名	絵画概論	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	講義		
教員名	泉谷 淑夫				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>テーマに掲げる「絵画の可能性と多様性」に多面的にアプローチし、絵画への理解を深めるとともに、美術の制作に役立つ鑑賞力を養うのが授業目的である。授業を通して、鑑賞力に含まれる芸術的感受力、内容読解力、造形的思考力、総合的批評力、発展的着想力を高めていくのが到達目標となる。</p>					
授業概要					
<p>西洋絵画、日本絵画、前衛絵画、身近な絵画を鑑賞対象とし、豊富な視覚資料をスライドショー等で提示して、「考えながら見る」習慣を徐々に身につけさせていく。その際に比較鑑賞や細部鑑賞を活用して、作品の造形的本質に迫っていく。教師の問いかけに受講生が答える対話形式で理解を深めていく授業形態なので、受講生には積極的な意見発表が求められる。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>事前に予備知識を入れる必要はないが、とにかく授業に集中して参加し、気づいたことや考えたことをメモする習慣を着け、レポート作成に備える姿勢が望まれる。ネットなどに上がっている知識は、誰でも入手できるのであまり評価されない。なお、テキストは事前に購入しておくこと。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
前半と後半の授業の中から3つの授業を選んで行う2回の「授業のまとめ」レポート			80		
授業に取り組む姿勢			20		
教科書					
教科書1	美との対話－鑑賞への誘い－				
出版社名	日本文教出版	著者名	泉谷淑夫		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	鑑賞ガイドブック・日本美術 101、鑑賞ガイドブック・西洋美術 101				
出版社名	三元社	著者名	神林恒道、新関伸也、泉谷淑夫 他		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			

参考書名5	
出版社名	著者名
参考 URL	
特記事項	
<p>全部の講義に出席していても、2回の「授業のまとめレポート」の記述内容から著しく学んでいないと判断された場合は不可になります。またレポートに授業内容と関係のない内容をたくさん書いても評価されません。各レポートの合格ラインは60%です。</p>	
教員実務経験	
<p>教員は長年にわたって絵画制作・発表と並行して、実践的な鑑賞教育について研究し、著書や論文も著している。</p>	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ガイダンス:スライドショーによる授業者の絵画制作紹介と絵画制作における鑑賞の重要性についての講義
2	社会における美術の役割 TVドラマの録画視聴とスライドショーによる物語の構造分析
3	制作のモチーフとテーマの追求 北斎の「大波」の変遷と真髓 90年に渡り絵画の創造に取り組んだ浮世絵師・北斎が生涯のテーマとした「大波」の表現にフォーカスし、その発祥と変遷、「大波」に隠された北斎芸術の真髓を、代表作《神奈川沖浪裏》や「幻の大波」を中心に、豊富な視覚的資料を活用して探っていく。
4	個性の確立と展開①ゴッホとラーション 同年生まれで共に日本美術の影響を受けたゴッホとラーションの対照的な人生と画業をスライドショーで比較鑑賞し、両者が到達した個性豊かな絵の世界を味わうとともに、それぞれの魅力を探っていく。
5	個性の確立と展開② アンリ・ルソー 日曜画家としてフランス画壇にデビューし、「稚拙な画家」として人々から嘲笑されたルソーが、素朴派の元祖としてピカソに高く評価されるようになった理由を、日本の画家たちにも多くの影響を与えた風景画や代表作のジャングル風景などから探っていく。
6	個性の確立と展開③フジタと戦争 エコール・ド・パリの寵児となったフジタの異国の地での個性の確立と展開の過程をスライドショーで辿り、「乳白色の肌」の本質を探るとともに、帰国後のフジタの戦争への対応を検証し、画家としての生き方を考える。
7	西洋絵画の主題と表現「光」 西洋絵画の写実表現の核とも言える「光」の表現において、近年日本で大ブレイクした17世紀オランダのフェルメールに焦点を当て、日本における受容の経緯や代表作を紹介していく。合わせてシュルリアリストのダリによるオマージュやメーヘレンの贋作事件にも触れていく。
8	レポート作成① 前半6回の授業を振り返って、印象的だったものを三つ選び、「授業のまとめ」レポートを作成する。
9	日本絵画の主題と表現「虫」 西洋絵画の主題とは対照的な「虫」という日本的な主題にアプローチし、江戸時代の若冲や歌麿、北斎、アール・ヌーヴォーのガレ、近代の近代の御舟や襲光、現代の宮崎駿や熊田千佳慕などの多彩な作家の表現から日本人の「虫を愛でる心」を探っていく。
10	現代美術の冒険者たち① 時代錯誤？ダリの宗教画 シュルリアリストの旗手として活躍したダリの時代錯誤にも見えるカトリックへの帰依と宗教画の大作の数々を紹介し、その裏に隠されたガラへの献身的な愛と崇拝を作品から探っていく、ダリの宗教画に込められたものを明らかにしていく。
11	現代美術の冒険者たち② 現代において「造形芸術の可能性と多様性」を追求する魅力的で刺激的な作家として、福田繁雄と福田美蘭父娘を取り上げ、ユーモアとウィット、風刺と批評精神に富んだ作品群をスライドショーで詳しく紹介し、極上ウィットのDNAがどのように引き継がれているのかを見て行く。。
12	現代美術の冒険者たち③ 現代において「絵画の可能性と多様性」を追求する魅力的で刺激的な作家として神出鬼没の路上アーティスト・バンクシーを取り上げ、主な代表作や近作をスライドショー

	で詳しく紹介するとともに、世界の危機に立ち向かうバンクシーからのメッセージと制作姿勢について考察する。
13	複数画面による表現① 屏風絵と琳派の絆 視覚装置としての絵画の可能性の観点から日本の屏風絵を取り上げ、屏風絵の名作を紹介するとともに、そこに隠された構造と魅力に迫る。合わせて宗達。光琳、抱一の屏風絵を通して「琳派の絆」についても多角的に検証していく。
14	複数画面による表現② 文字なし絵本に学ぶ 複数画面で構成される絵本の中でもユニークな「文字なし絵本」を取り上げ、物語を読み解きながらその魅力をさぐっていく。ウィーズナーの日本デビュー作や日米の文字なし絵本対決などをスライドショーで紹介し、作品に込められた仕掛けや深いメッセージを読み解いていく。
15	レポート作成② 後半 6 回の授業を振り返って、印象的だったものを三つ選び、「授業のまとめ」レポートを作成する。

科目名	彫刻概論	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	2
授業期間	2026年度 前期	形態	講義		
教員名	田丸 稔				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>彫刻芸術は現在非常に多様な素材や表現方法を用いて制作されているが、いわゆる立体表現や技法全般と、彫刻という概念とはどのように棲み分けされるのか、またどのように違うのかについて考察し「彫刻」の概念を理解し定義を試みる。</p> <p>その上で「彫刻とは何か？」という問いを通して、「彫刻でなければならないこと」、や「同じ立体表現の中での彫刻の特異性、平面での表現との違い」について理解する。</p>					
授業概要					
<p>既成作品の鑑賞、既成作家の事歴を題材に、様々な彫刻表現の有り様について学ぶ。</p> <p>グループディスカッション等のアクティブラーニングを取り入れ、時には簡単な制作体験を交えて、「彫刻とはなにか？」についての理解を試みる。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>授業時間外は1週間で1～2時間程度、当該講義で扱う地域の歴史や文化について予習し、講義で出てきた作家の事歴について復習すること。</p> <p>研究不正防止の観点から研究倫理(研究活動における不正行為:捏造、改ざん、盗用、研究データの管理など)に関することには特に留意すること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
レポート課題			50		
出席状況や受講態度を鑑みた総合的評価			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	彫刻とは何か 新装版: 特質と限界				
出版社名	日貿出版	著者名	ハーバート・リード/宇佐美英治 訳		
参考書名2	近代彫刻史				
出版社名	言叢社	著者名	ハーバート・リード/藤原えりみ 訳		
参考書名3	彫刻の美				
出版社名	中央公論美術出版	著者名	本郷新		
参考書名4					

出版社名		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			
芸術系大学で制作研究および教育活動を行ってきた経験を活かし、彫刻造形指導及び創作理念を指導する。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	ガイダンス		
2	「彫刻とは何か」について考える 1		
3	制作体験: 彫刻造形の要素、特に量感について		
4	彫刻の歴史: 古代		
5	彫刻の歴史: ルネッサンス期		
6	彫刻の歴史: 近代(ロダン~ブロンクーシ)		
7	彫刻の歴史: 現代(20世紀以降)		
8	彫刻の歴史: 日本の彫刻		
9	既成作家: ドナテッロ		
10	既成作家: ミケランジェロ		
11	既成作家: 慶派		
12	既成作家: ロダンとその周辺 1		
13	既成作家: ロダンとその周辺 2		
14	20世紀のイタリア		
15	まとめ: 「彫刻とは何か?」について考える2		

科目名	美術論	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	加藤 義夫				
クラス名					
授業目的と到達目標					
ルネサンスから現在までの約 500 年間の西洋美術の価値観の変遷について紹介します。美術の哲学・思想を知り、自らの美的価値観や世界観を構築する基礎づくりを目的とします。現代アートを取り巻く環境、例えば美術館、ギャラリー、アートフェア、国際芸術祭、アートプロジェクトなどを知り、現代のアートと社会との関係性を自分自身で認識し、自分の言葉で語れることを目的とします。さらに展覧会の企画や展覧会の流れなど、アートマネジメントについて研究し、展覧会の「企画書」をレポートとして提出することを到達目標とします。					
授業概要					
西洋美術の根幹を成すキリスト教。旧約聖書・新約聖書を知らずして西洋美術は語れません。他方、古代ギリシャ神話は、ルネサンス以降に西洋美術史に刻印された大切な物語です。多様な価値観が生まれる 20 世紀美術においては、アートと社会の関係性を探求します。現代アートの祭典や美術館、ギャラリーのシステムについてアートマネジメントの観点から解説します。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
前期は西洋美術史を予習し、後期は教科書「アートマネジメントを学ぶ」を予習してください。授業で学習したことを毎回「まとめ」で記述しておくことで復習とします。興味を持った美術館やギャラリー、アートフェア、国際芸術祭や展覧会は積極的に観に行き、その印象を感想文に書く習慣をつけてください。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
前期レポート課題 キリスト教美術(旧約聖書・新約聖書)の中で好きな作品、影響を受けた作品のをレポートにして提出してください。			30		
後期レポート課題「マルセル・デュシャンのレディメイドはアートか否かについて」レポート提出してください。			20		
後期「空想美術館構想」をレポート課題として提出してください。			50		
教科書					
教科書1	「アートマネジメントを学ぶ」ISBNコード 978-4-86463-068-9				
出版社名	武蔵野美術大学出版局	著者名	新見隆・伊東正伸・加藤義夫・金子伸二・山出淳也		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	西洋美術史				
出版社名	美術出版社	著者名	監修=高階秀爾		
参考書名2	20 世紀の美術				
出版社名	美術出版社	著者名	監修=末永照和		

参考書名3			
出版社名		著者名	
参考書名4			
出版社名		著者名	
参考書名5			
出版社名		著者名	
参考 URL			
アートスケープ <a href="http://artscape.jp">http://artscape.jp</a>			
特記事項			
<p>美術論」の授業では、適宜にオリジナルプリントを配布します。教科書「アートマネージメントを学ぶ」は、後期に集中的に使用します。後期のレポート課題に必要な教科書です。前期に後期予習として、教科書を読んでおくことをお勧めします。</p> <p>さらに教科書は芸大を卒業してからも役に立つ書籍です。</p>			
教員実務経験			
<p>宝塚市立文化芸術センター館長として5年間の実務経験や現代美術ギャラリーのディレクターとして約11年間の実務経験のほか、約30年間にわたりインディペンデント・キュレーターとして展覧会制作の実務経験を持つ。また一方、美術評論家として「美術手帖」「日本経済新聞」「朝日新聞」に美術評の連載コラムを持つ実務経験を活かして、ルネサンスから現代までの「美術論」の授業を行う。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	ガイダンス シラバスを参照して授業の進め方、成績評価の説明 聖書の物語 ー 旧約聖書と新約聖書の大きな流れについて		
2	西欧世界とキリスト教ーpart1 美術作品にみる旧約聖書の物語 ー 創世記・アダムとイヴ・ノアの箱舟・バベルの塔		
3	西欧世界とキリスト教ーpart2 美術作品にみる旧約聖書の物語 ー モーセの誕生・出エジプト・十戒		
4	西欧世界とキリスト教ーpart3 美術作品にみる新約聖書の物語 ー 受胎告知・最後の晩餐		
5	西欧世界とキリスト教ーpart4 美術作品にみる新約聖書の物語 ー 磔刑・復活・最後の審判		
6	古代ギリシャとルネサンス 再生という名の古典文化復興運動		
7	古代ギリシャの神々 ゼウスとオリンポスの神々		
8	レオナルド・ダ・ヴィンチの美術理論 万能の天才レオナルドの人生と作品について		
9	イタリア・バロックの巨匠 カラヴァッジョ 光と影の劇的表現でバロック絵画の形成に影響を与えたカラヴァッジョについて		
10	科学の発明と美術の関係について フェルメールが使った光学機器と写真の発明と美術の関係性について		
11	近代芸術の萌芽 独創性への道 新古典主義 VS ロマン主義ー理想美と個性美の対決		
12	フランス革命がもたらす美術館のはじまりとコレクション 世界の美術館の基礎となったルーブル美術館について		

13	万国博覧会とジャポニスム 浮世絵・琳派などの日本美術が、印象派やアール・ヌーヴォーに影響を与えた歴史
14	ピカソはなぜ、20世紀を代表する画家なのか？ ピカソの秘密を探る
15	ピカソとマティスー破壊と創造 20世紀最大の巨匠ピカソとマティスの物語
16	シュルレアリスムのサルバドール・ダリの美術理論 ダリの視点から見る巨匠たちの成績表
17	マルセル・デュシャンの美術理論ーレディ・メイドという考え方 男性用小便器をアートに仕立て上げた男の話
18	エコール・ド・パリ、画家モディリアーニの物語「モンパルナスの灯」 第一次世界大戦前後、パリが芸術の中心だった頃の時代
19	アメリカのアンディ・ウォーホルとドイツのヨゼフ・ボイスの美術理論について コピーとオリジナルを考える/社会彫刻と芸術概念の拡張という考え方
20	アートプロジェクト-part1/クリスト&ジャンヌクロード プロジェクトという考え方のソーシャルアート
21	アートプロジェクト-part2/川俣正(ニューヨーク)、大久保英治(徳島)のプロジェクトを紹介 法律をクリアし地域社会や住民を巻き込むアートプロジェクトのプロセス
22	展覧会を知る part1ー国際芸術祭の紹介 ヴェネチア・ビエンナーレ(イタリア)、ドクメンタ(ドイツ)について紹介します。
23	展覧会を知る part2ー日本の国際芸術祭の紹介 「越後妻有アートトリエンナーレ(新潟県)」「瀬戸内国際芸術祭(香川県)」「 横浜トリエンナーレ(神奈川県)」「あいちトリエンナーレ(愛知県)」などを紹介します。
24	展覧会を知る part3ー国際芸術祭の意義と効用 都市のまちづくり、地域社会の活性化、国際文化交流、経済波及効果などについて。
25	ギャラリーのシステムと仕事の内容 企画画廊と貸画廊について解説します。
26	アートフェアのアートマネジメントについて紹介 ギャラリーが中心となるアートフェアとアートマーケットについて、世界のアートフェアと共に ARTOSAKA や ACK(アートコラボレーション京都)を中心に解説します。
27	アートに不可欠なコレクター(パトロン)の存在を紹介 ニューヨークの奇跡のコレクター「ハーブ&ドロシー」の物語
28	企画展の方法と企画書について 展覧会やアートプロジェクトの制作の方法を解説します。
29	アーティストになる方法&アートを続ける方法 アーティストになる方法の紹介。アーティストのセルフマネジメント、セルフブランディング学び、表現 者として作品制作を続ける方法を導きだします。表現者として生き残るための方法を模索します。
30	アートに関係する仕事画家や彫刻家だけがアートに関係する仕事ではありません、さまざまな観点 からアートに関係する仕事を紹介します。

科目名	工芸論	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	高瀬 博文				
クラス名					
授業目的と到達目標					
この授業は次の事柄を通して自由な精神と創造性を養うのを目的とする。 前期: 芸術と生活の接点に位置する工芸の在り方を考える 後期: 民藝的観点と現代工芸的観点から工芸を考える					
授業概要					
工芸は生活にかかわっていることから当然機能が重んじられる。 しかし工芸作品において、フォルムやテクスチャーは単純に機能から演繹されているのではない。 それではいったい作品成立のための工芸の本質とは何なのか。授業では参考文献や資料を用いてその問題について考える。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
しっかりと授業に出席し、授業での話と参考書等によって理解を深めて下さい。板書を行いますので、自分のノートに要点を写して下さい。 ノート(背を綴じているもの)がないと平常点を獲得できないので、必ず用意して下さい。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
平常点(授業中のスタンプ獲得数による)			50		
テスト(学年末に一回)			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	生活造形の美学				
出版社名	光生館	著者名	谷田悦次		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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	イントロダクション: 工芸の本質をめぐって		
2	「生活造形の美学」を参考に生活造形としての工芸を考える		
3	「生活造形の美学」を参考に機能主義とは何かを考える		
4	機能主義の源流1. : 19世紀中頃に現れた機能主義(アーツアンドクラフツなど)について		
5	機能主義の源流2. : バウハウスまでの機能主義の発展をめぐって		
6	バウハウスにおける機能主義1. : バウハウス宣言(1919)にみる機能主義のあり方		
7	バウハウスにおける機能主義2. : バウハウス工房の製品について		
8	バウハウスにおける機能主義3. : 機能主義と機械生産について(バウハウスの変貌)		
9	バウハウスのパラドクス1. : バウハウスの機能主義の成り立ちにおけるパラドクス		
10	バウハウスのパラドクス2. : バウハウスに始まる機能と形態の問題の再考察		
11	バウハウス以後のデザインについて: 機能主義を越えて		
12	現代のデザインをめぐって1. : 実の透明性(バウハウス)から虚の透明性(ル・コルビュジェ)へ		
13	現代のデザインをめぐって2. : 虚の透明性の実現としての戦後デザイン		
14	19世紀中頃~20世紀後半のデザインの流れにおける機能と形態の問題		
15	前期まとめ		
16	「生活造形の美学」を参考に意匠について考える		
17	「生活造形の美学」を参考に郷土に根ざす工芸を考える		
18	民藝運動のはじまり: 柳宗悦の生涯、「雑器の美」などにおける民藝の基本的思想		
19	民藝運動の展開: 「工芸文化」などにみる民藝思想の成熟		
20	民藝運動と仏教思想: 他力の観点から民藝を考える		
21	民藝作家1. : 浜田庄司(柳の民藝思想の具体化)		
22	民藝作家2. : 河井寛次郎(柳の民藝思想からの逸脱)		
23	民藝思想に対する批判: 人間復興の工芸という観点より民藝を考える		
24	民藝運動の功罪について(明治以降の工芸の流れにおける民藝の位置付け)		
25	民藝思想の乗り越え1. : 富本憲吉の作品(なぜ富本は民藝運動から離脱したのか)		
26	民藝思想の乗り越え2. : 富本憲吉の思想(富本が考えた概念・設計図なき制作)		
27	民藝思想と富本憲吉の思想との比較検討		
28	戦後の工芸をめぐって1. : 走泥社における富本憲吉の思想の受容		
29	戦後の工芸をめぐって2. : 1960年代以降の工芸にみる富本憲吉の思想、後期まとめ		
30	学年末テスト、授業内容に関する今後の展望		

科目名	日本美術史	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	宇代 貴文				
クラス名					
授業目的と到達目標					
日本の歴史上には数多くの優れた作品があります。授業では日本美術史の流れにしたがい、各時代の作品の造形や意味、歴史的背景など、作品鑑賞の基礎を学びます。到達目標としては、日本美術への理解を深め、実際に作品を見たうえで自らの言葉で説明できるようになることを目指します。					
授業概要					
授業は講義形式でおこないます。はじめに美術史を概説したうえで、作品を何点か取りあげ、基本的な事柄を説明します。時に歴史的背景にも踏み込んだ説明も行いますが、あくまで作品の様式を理解することに重点をおきます。毎回プロジェクターでスライドを映しながら、様々な作品を紹介し、その表現や技法、制作状況、意味について解説していきます。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
授業で紹介した作品について、展覧会に実際に自らの目で見て内容を理解することを勧めます。※授業は60%以上出席し、レポートを提出しないと単位を認めることはできません。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
平常の授業態度			50		
レポート(授業課題など)			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	美術出版ライブラリー 歴史編 日本美術史				
出版社名	美術出版社	著者名			
参考書名2	日本の美術 1～545号				
出版社名	至文堂・ぎょうせい	著者名			
参考書名3	日本美術全集 全20巻				
出版社名	小学館	著者名			
参考書名4					
出版社名		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			
寺院学芸員の視点から、美術史だけでなく地域の歴史文化や文化財保護も視野に入れた授業を行う。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	イントロダクション縄文・弥生時代(土器・土偶・青銅器)		
2	古墳時代埴輪・副葬品・壁画など 高松塚・キトラ古墳		
3	飛鳥・白鳳時代① 仏教公伝と仏教美術の開花 法隆寺釈迦三尊・飛鳥大仏・広隆寺菩薩半跏像など		
4	飛鳥・白鳳時代② 聖徳太子信仰と白鳳の美 夢殿救世観音、天寿国繡帳、玉虫厨子、橘夫人念持仏厨子など		
5	奈良時代① 南都大寺の興隆 薬師寺(薬師三尊像・東塔)、興福寺(山田寺仏頭・八部衆十大弟子)など		
6	奈良時代② 東大寺と正倉院 法華堂不空羼索観音・戒壇院四天王・国家珍宝帳・正倉院工芸品など		
7	奈良時代③ 鑑真と唐招提寺 唐招提寺(鑑真和上像・本尊盧舎那仏像・木彫群像)など		
8	平安時代① 平安遷都 最澄と空海 延暦寺(根本中堂・伝教大師将来目録) 東寺(講堂諸像)など		
9	平安時代② 仏教の多様化(密教・神仏習合) 神護寺薬師如来・高雄曼荼羅・向源寺十一面観音・金峯山蔵王権現など		
10	平安時代③ 摂関期の美術(法華経・浄土信仰) 平等院鳳凰堂・浄瑠璃寺九体阿弥陀・藤原道長金銅経筒など		
11	平安時代④ 院政期の美術 中尊寺金色堂・仁和寺蒔絵冊子箱・年中行事絵巻など		
12	平安時代⑤ 平安王朝の装飾 普賢菩薩像(東博)・東寺十二天像・高野山阿弥陀聖衆来迎図・平家納経など		
13	平安時代⑥ 平安絵巻物 信貴山縁起・伴大納言絵巻・鳥獣人物戯画など		
14	鎌倉・南北朝時代① 鎌倉幕府と武家の文化 似絵と肖像彫刻(重源像・空也上人像・明恵上人像・神護寺三像など)		
15	鎌倉・南北朝時代② 運慶と快慶 東大寺南大門金剛力士・願成就院阿弥陀・東大寺僧形八幡神坐像など		
16	鎌倉・南北朝時代③ 鎌倉絵巻物 北野天神縁起絵巻・一遍聖絵・春日権現験記絵巻など		
17	鎌倉・南北朝時代④ 中世の信仰と美術(浄土教・神祇) 知恩院早來迎・山越阿弥陀・善光寺阿弥陀・那智滝図・春日曼荼羅など		
18	室町時代① 足利将軍家と美術 鹿苑寺足利義満・牧谿瀟湘八景図・伝徽宗桃鳩図・曜変天目茶碗など		
19	室町時代② 禅宗の美術・水墨画 明兆達磨図・如拙瓢鮓図・雪舟慧可断臂図・四季山水図など		

20	室町時代③ 狩野派の興隆(狩野正信・元信) 大徳寺大仙院障壁画・妙心寺霊雲院障壁画・周茂叔愛蓮図など
21	桃山時代① 天下人の造形 桃山時代の城郭 桃山時代の絵師たち(狩野永徳・長谷川等伯・海北友松)唐獅子図屏風(宮内庁)など
22	桃山時代② 永徳の後継者(狩野光信・孝信)勸学院襖(園城寺)・賢聖障子襖(仁和寺) 近世初期土佐派・近世初期風俗画・絵入り本・社寺参詣曼荼羅など
23	桃山時代③ 南蛮の美術 南蛮図屏風(神戸市博)泰西王侯騎馬図(神戸市博) 茶の湯(千利休・古田織部)茶室(待庵)、桃山時代のデザイン、戦とかざりなど
24	江戸時代① 日本美術の熟成 大規模建築の造営(二条城・日光東照宮) 江戸絵画と京狩野(狩野探幽・尚信・山楽・山雪)二条城二の丸御殿障壁画、岩佐又兵衛と風俗画 など
25	江戸時代② 近世デザインと琳派(本阿弥光悦・俵屋宗達・尾形光琳) 風神雷神図(建仁寺)・紅白梅図屏風(MAO美術館)、尾形乾山と江戸陶芸など
26	江戸時代③ 浮世絵の誕生(菱川師宣・鳥居清信)見返り美人図(東博) 江戸の出版文化(嵯峨本)、近世庶民信仰の美術(円空・木喰)、黄檗の美術(萬福寺)など
27	江戸時代④ 京都画壇の絵師たち(伊藤若冲・曾我蕭白・円山応挙・長沢芦雪) 動植彩絵(宮内庁)・群仙図(宮内庁)・七難七福図巻(相国寺)、江戸の文人画(池大雅・与謝蕪村) など
28	江戸時代⑤ 中国・西洋画の影響(南蘋派・秋田蘭画・司馬江漢・亜欧堂田善)柳汀双禽図(琵琶 文)不忍池図(秋田近美)異国風景人物図(神戸市博)、浮世絵の成熟(葛飾北斎・歌川広重)富嶽 三十六景・東海道五十三次、江戸絵画表現の多様など
29	江戸時代⑥ 江戸琳派(酒井抱一・鈴木其一)夏秋草図屏風(東博)、文人画(浦上玉堂・田能村竹 田・谷文晁)東雲師雪図(川端記念館)公余探勝図巻(東博)、江戸後期の工芸・建築など
30	近代 岡倉天心と日本美術鮭(東京芸大)・悲母観音(東京芸大)・老猿(東博)など

科目名	日本美術史	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	五十嵐 公一				
クラス名					
授業目的と到達目標					
日本では多くの優れた作品が作られてきました。授業ではそれらの作品を時代の流れに沿って紹介してゆきます。日本美術史は実に面白い学問です。その面白さを伝えること、そして興味を持ってもらうことが授業目的であり到達目標です。					
授業概要					
授業では、先ず作品が生まれた時代背景を説明します。それを踏まえ、パワーポイントの画像を見てもらいながら多くの作品を紹介してゆきます。作品がどのような状況で生まれ、どのような意味を持っているのかを知ってもらいたいと思います。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
毎回の授業の初めに、出席カードを配ります(出席カードは授業終了後に回収します)。そして授業の終わりに、簡単な課題を出します。その課題を指定された期限までに UNIPA で提出できたら授業に出席したと認めます。2/3以上の授業に出席し、更に年度末レポートを提出しないと単位が取得できません。楽に単位が取得できるわけではありません。注意してください。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
毎回の授業で示した課題			60		
年度末のレポート			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	美術出版ライブラリー 歴史篇 日本美術史				
出版社名	美術出版社	著者名			
参考書名2	天皇の美術史 全6巻				
出版社名	吉川弘文館	著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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	01 縄文・弥生時代 ・火焰型土器、遮光器土偶、三内丸山遺跡など
2	02 古墳時代 ・箸墓古墳、高松塚古墳、キトラ古墳など
3	03 飛鳥・白鳳時代 ・釈迦三尊像(法隆寺)、救世観音像(法隆寺)、弥勒菩薩像(野中寺)など
4	04 奈良時代:薬師寺と興福寺 ・薬師寺東塔、薬師如来像(薬師寺)、阿修羅像(興福寺)など
5	05 奈良時代:東大寺と正倉院 ・不空羼索観音像(東大寺)、戒壇院四天王像(東大寺)、鳥毛立女屏風(正倉院)など
6	06 奈良時代:鑑真来日と唐招提寺 ・鑑真和上像(唐招提寺)、唐招提寺金堂、唐招提寺諸像など
7	07 平安時代:最澄と空海 ・東寺講堂諸像、灌頂歴名(神護寺)、如意輪観音(観心寺)など
8	08 平安時代:摂関政治と美術 ・藤原道長金銅経筒(金峯神社)、平等院鳳凰堂、九体阿弥陀如来像(浄瑠璃寺)など
9	09 平安時代:院政期の美術 1 ・薬師如来像(仁和寺)、普賢菩薩像(大倉集古館)、阿弥陀三尊像(長岳寺)など
10	10 平安時代:院政期の美術 2 ・十二天像(京都国立博物館)、普賢菩薩像(東京国立博物館)、平家納経(厳島神社)など
11	11 平安時代:絵巻 ・源氏物語絵巻(徳川美術館ほか)、伴大納言絵巻(出光美術館)、鳥獣人物戯画(高山寺)など
12	12 鎌倉・南北朝時代:運慶と快慶 ・大日如来像(円成寺)、金剛力士像(東大寺)、阿弥陀三尊像(浄土寺)など
13	13 神護寺三像の問題 ・伝源頼朝像・伝平重盛像・伝藤原光能像(神護寺)
14	14 鎌倉・南北朝時代:天皇と武家 1 ・後鳥羽天皇像(水無瀬神宮)、隨身庭騎絵巻(大倉集古館)、花園法皇像(長福寺)など
15	15 鎌倉・南北朝時代:天皇と武家 2 ・伊勢物語絵巻(久保惣記念美術館)、春日権現縁起巻(皇居三の丸尚蔵館)など
16	16 室町時代:足利将軍家と美術 ・足利義満像(鹿苑寺)、瓢鮎図(退蔵院)、融通念仏縁起絵巻(禅林寺)など
17	17 室町時代:雪舟等揚 ・破墨山水図(東京国立博物館)、四季山水図(毛利博物館)、天橋立図(京都国立博物館)など
18	18 室町時代:狩野派の登場

	・周茂叔愛蓮図(九州国立博物館)、大徳寺大仙院障壁画、四季花鳥図屏風(白鶴美術館)など
19	19 安土桃山時代:狩野永徳と長谷川等伯 ・織田信長像(大徳寺)、唐獅子図屏風(皇居三の丸尚蔵館)、松林図屏風(東京国立博物館)など
20	20 江戸時代:豊臣から徳川へ 1 ・二条城障壁画、名古屋城障壁画、四季松図屏風(大徳寺)など
21	21 江戸時代:豊臣から徳川へ 2 ・龍虎図屏風(妙心寺)、妙心寺天球院障壁画、雪汀水禽図屏風など
22	22 江戸時代:琳派 1 ・風神雷神図屏風(建仁寺)、蓮池水禽図(京都国立博物館)、紅白梅図屏風(MOA美術館)など
23	23 江戸時代:琳派 2 ・夏秋草図屏風(東京国立博物館)、夏秋溪流図屏風(根津美術館)など
24	24 江戸時代:浮世絵 1 ・鈴木春信、喜多川歌麿、東洲斎写楽ほか
25	25 江戸時代:浮世絵 2 ・葛飾北斎、歌川広重、歌川国芳ほか
26	26 江戸時代:18世紀の京都 1 ・雪松図屏風(三井記念美術館)、大乘寺障壁画、無量寺障壁画など
27	27 江戸時代:18世紀後半の京都 2 ・動植綵絵(皇居三の丸尚蔵館)、仙人掌群鶏図襖(西福寺)、雲龍図(ポストン美術館)など
28	28 江戸時代:京都御所 ・京都御所障壁画など
29	29 明治時代:日本画と洋画 ・鮭(東京藝術大学)、無我(東京国立博物館)、湖畔(黒田記念館)など
30	30 大正時代以降 ・序の舞(東京藝術大学)、立てる像(神奈川県立近代美術館)など

科目名	日本美術史	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	河田 昌之				
クラス名					
授業目的と到達目標					
日本美術を知っていますか?一般に、美術は、自然や生活、政治経済や思想、または海外文化の影響などを受けて形成されます。日本の美術も例外ではなく、独自の美意識が作品に投影されています。具体的な作品をとおして、造形の意義や特徴を学び、作品解説ができるほど日本の美術が好きになることを目指します。					
授業概要					
過去に製作され現在も観ることができる日本美術の作品を取り上げ、パワーポイントの画像を提示しながら、講義します。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
講義で取り上げた作品を、できるだけ展覧会に出向いて観賞することを勧めます。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
学期末試験			50		
レポート(授業中の課題など)			30		
平常の授業態度(出席状況など)			20		
教科書					
教科書1	使用しません。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	日本美術史入門				
出版社名	平凡社	著者名	河野元昭監修		
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		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	日本美術史を学ぶにあたっての基礎知識や時代区分など
2	縄文時代の美術・・・生活環境、縄文式土器や土偶などの祭祀と美術について
3	弥生時代の美術・・・生活環境、弥生式土器や青銅器など、ムラの機能と美術について
4	古墳時代の美術・・・中国との関わり、埴輪、副葬品、古墳壁画など
5	飛鳥時代の美術 1・・・仏教伝来、仏像、伽藍、寺院など、仏教美術について美術につて
6	飛鳥時代の美術 2・・・高松塚古墳、工芸品など、海外美術との関わりについて
7	飛鳥時代の美術 2・・・高松塚古墳、工芸品など、海外美術との関わりについて
8	奈良時代後期(天平)の美術 1・・・法隆寺、仏像など、仏教美術について
9	奈良時代後期(天平)の美術 2・・・正倉院の仏教美術や工芸品を中心に
10	平安時代前期(貞観)の美術 1・・・空海と最澄、真言宗と天台宗など、密教美術について
11	平安時代前期(貞観)の美術 2・・・三筆と三蹟(さんせき)など、書について
12	平安時代後期(藤原)の美術 1・・・浄土教、J道長と紫式部など、王朝の美術工芸について
13	平安時代後期(藤原)の美術 2・・・源氏物語絵巻、伴大納言絵巻、鳥獣人物戯画など
14	鎌倉時代の美術 1・・・源頼朝と鎌倉、武家文化、似絵(にせえ)など、美術の新生面
15	鎌倉時代の美術 2・・・運慶、快慶、寺院建築など、仏教美術について
16	鎌倉時代の美術 3・・・藤原定家と古典、物語絵、書など、文芸と美術について
17	室町時代の美術 1・・・足利将軍家と中国美術コレクションなど、外来文化の需要について
18	室町時代の美術 2・・・禅宗、雪舟、水墨画、墨蹟(ぼくせき)など、禅林の美術について
19	室町時代の美術 3・・・お伽草子絵など、庶民の美術について
20	桃山時代の美術 1・・・信長、秀吉と戦国武将の美意識、城郭建築など、武士と美術に
21	桃山時代の美術 2・・・千利休、茶の湯など、茶の美術について
22	桃山時代の美術 3・・・金箔と障壁画や屏風など、狩野派と町絵師について
23	江戸時代前期の美術 1・・・俵屋宗達と本阿弥光悦など、装飾と書のコラボの美について
24	江戸時代前期の美術 2・・・南蛮美術と文化など、異国の文物への関心と流行について
25	江戸時代前期の美術 3・・・四条河原遊楽図、歌舞伎図など初期風俗画について
26	江戸時代中期の美術 1・・・尾形光琳と乾山など、琳派の美術について
27	江戸時代中期の美術 2・・・池大雅、与謝蕪村などの文人画と円山応挙などの写生画派について
28	江戸時代後期の美術 1・・・鈴木春信、喜多川歌麿、葛飾北斎、歌川広重など、浮世絵について
29	江戸時代後期の美術 2・・・長沢蘆雪、伊藤若冲、曾我蕭白など、異風の絵師たちについて
30	近代の美術・・・明治期以降の美術の動向

科目名	東洋美術史	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	田林 啓				
クラス名					
授業目的と到達目標					
東洋美術史へ関心を持ち、東洋美術に関する具体的なイメージを持つこと。					
授業概要					
【対面授業】 各回で一つの作品を中心に話を進める。中国美術史を主とし、中国美術と他地域の美術との関係性を読み解いていく。授業は、東洋美術史の研究方法紹介、各地域の美術作品の特性の把握、各時代における中国美術の特性の把握、中国美術と他地域作品との関連性というように大きく4つのテーマを設けて進める。これらを踏まえて後半では日本の美術作品も扱っていく。扱う作品は、教員が学芸員として実際に展示した或いは自らが研究したものを主軸とする。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
・授業中の私語は禁じます。・学期末(前期・後期ともに)の最終授業日に筆記試験を実施します。 単位取得には筆記試験の受験が必須条件です。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
前期筆記試験			40		
後期筆記試験			40		
受講態度			20		
教科書					
教科書1	毎回の授業で配布するプリント				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1					
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
教員実務経験			
美術館に学芸員として勤務。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	東洋美術史の対象地域、研究方法及び授業の進め方、評価方法についての説明		
2	シルクロードとは 中国と他地域との影響関係(1) シルクロード上の各地域及び作品についての概要		
3	各地の石窟(洞窟)寺院(1) 中国と他地域との影響関係(2) 中国・雲岡石窟、龍門石窟、敦煌莫高窟についての概要		
4	各地の石窟(洞窟)寺院(2) 中国と他地域との影響関係(3) 西域・キジル石窟、インド・アジャンター石窟についての概要		
5	秦・兵馬俑 中国美術史概論(1) 兵馬俑を主に取り上げて、中国の戦国、秦時代の美術についてみていきます		
6	昇仙図(天界に昇る様子を描く絵画、馬王堆帛画) 中国美術史概論(2) 昇仙図を主に取り上げて、中国の前漢時代の美術についてみていきます		
7	博山炉(仙人の世界を表す香炉) 中国美術史概論(3) 博山炉を主に取り上げて、中国の後漢時代の美術についてみていきます		
8	洛神賦図 中国美術史概論(4) 洛神賦図を主に取り上げて、中国の魏晉時代の美術についてみていきます		
9	雲岡石窟(洞窟) 中国美術史概論(5) 雲岡石窟を主に取り上げて、中国の南北朝時代前半の美術についてみていきます		
10	龍門石窟(洞窟) 中国美術史概論(6) 龍門石窟を主に取り上げて、中国の南北朝時代後半の美術についてみていきます		
11	潼関税村壁画墓 中国美術史概論(7) 潼関税村壁画墓を主に取り上げて、中国の隋時代の美術についてみていきます		
12	白鶴美術館所蔵の銀器 中国美術史概論(8) 白鶴美術館所蔵の銀器を主に取り上げて、中国の唐時代前半の美術についてみていきます		
13	法門寺地下宮出土の美術 中国美術史概論(9) 法門寺地下宮出土の美術を主に取り上げて、中国の唐時代後半の美術についてみていきます		
14	清涼寺蔵釈迦如来像 中国美術史概論(10) 清涼寺蔵釈迦如来像を主に取り上げて、中国の北宋時代の美術についてみていきます		
15	大徳寺他蔵五百羅漢図 中国美術史概論(11) 大徳寺他蔵五百羅漢図を主に取り上げて、中国の南宋時代の美術についてみていきます		
16	敦煌莫高窟の美術(1) 中国の美術各論(1) 世界遺産敦煌莫高窟の主な洞窟を取り上げて、莫高窟について詳しくみていきます		
17	敦煌莫高窟の美術(2) 中国の美術各論(2) 世界遺産敦煌莫高窟から発見された主な作品を取り上げて、敦煌の美術について詳しくみていきます		
18	法隆寺の至宝① 玉虫厨子 東洋美術と日本美術(1) 法隆寺蔵の玉虫厨子を主に取り上げて、そこにみられる東洋美術との影響関係についてみていきます		

19	法隆寺の至宝② 釈迦三尊像 東洋美術と日本美術(2) 法隆寺蔵の釈迦三尊像を主に取り上げて、そこにみられる東洋美術との影響関係についてみていきます
20	聖徳太子の絵画① 聖徳太子絵伝 東洋美術と日本美術(3) 聖徳太子絵伝を主に取り上げて、説話図における東洋美術との影響関係についてみていきます
21	聖徳太子の絵画② 聖徳太子勝鬘経講讃図 東洋美術と日本美術(4) 勝鬘経講讃図を主に取り上げて、仏画における東洋美術との影響関係についてみていきます
22	東大寺戒壇院四天王像 東洋美術と日本美術(5) 戒壇院四天王像を主に取り上げて、塑像における東洋美術との影響関係についてみていきます
23	薬師寺薬師三尊像 東洋美術と日本美術(6) 薬師寺薬師三尊像を主に取り上げて、銅像における東洋美術との影響関係についてみていきます
24	正倉院宝物 東洋美術と日本美術(7) 正倉院宝物を主に取り上げて、工芸品における東洋美術との影響関係についてみていきます
25	興福寺阿修羅像 東洋美術と日本美術(8) 興福寺阿修羅像を主に取り上げて、乾漆像における東洋美術との影響関係についてみていきます
26	当麻曼荼羅 東洋美術と日本美術(9) 当麻曼荼羅を主に取り上げて、浄土図における日本美術と東洋美術との影響関係についてみていきます
27	東寺立体曼荼羅(密教仏像群) 東洋美術と日本美術(10) 東寺立体曼荼羅を主に取り上げて、密教美術における東洋美術との影響関係についてみていきます
28	平等院鳳凰堂の堂内装飾(荘厳具) 東洋美術と日本美術(11) 平等院鳳凰堂の堂内装飾を主に取り上げて、荘厳具における東洋美術との影響関係についてみていきます
29	東大寺南大門の力士像 東洋美術と日本美術(12) 東大寺南大門の力士像を主に取り上げて、力士表現や木像における東洋美術との影響関係についてみていきます
30	総まとめ

科目名	デザイン史	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	瀧本 雅志				
クラス名					
授業目的と到達目標					
近代から現代までのデザインの変遷を概観する。デザインを、新たに強く問題化したり、大きく変容させたり、加速して前進させたり、逆行もしくは反復した歴史的に重要な事例を、リプレイしてゆく。それはまた、デザインという視点から、技術・メディア・社会・文化・精神等の史の変容を辿る試みともなる。そうしたデザインの歴史や、デザインと歴史との関係について、基礎的な理解を得ること。また、デザインへの批評眼や理論の体得が、目標となる。					
授業概要					
【対面授業】デザインとは何かについて、まず(再)問題提起を行う。そして、近代という時代性のなかで、デザインが重要な問題として浮上してきた経緯を確認する。その後、それがどのような曲折を経つつ、進展していったかを現代までフォロー。最後に、近代とポスト近代の双方の事後的ステージに入った現代において、デザインがいかなる新たな変質と可能性を示しつつあるかを考察する。以上を、図版や映像資料を適宜活用しながら、進めてゆく。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
明るく楽しく元気に受講して下さい。授業内のみで「学習」を受動的に完結させるのではなく、自ら積極的に「学外」(本、図版、モノ、インターネット、まち、等々)へアクセスして、自己を活性化させてゆくこと。なお、授業への理解を深めるために、世界史の基礎知識をメンテナンスすることも必要とされる。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
期末テスト(筆記)			90		
平常点			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	世界デザイン史				
出版社名	美術出版社	著者名	阿部公正ほか		
参考書名2	デザイン史入門				
出版社名	晃洋書房	著者名	T. ハウフェ著 藪亨訳		
参考書名3	デザインの小さな哲学				
出版社名	鹿島出版会	著者名	V.フルッサー著 瀧本雅志訳		

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		
教員実務経験		
授業計画(各回予定)		
授業回	授業内容	
1	「イントロダクション: デザインとは何か?」: 「デザイン」とは何かについて、デザイン史やデザイン論の主要な著書をいくつか紹介しながら、(再)問題提起してゆく。この問いの「解答」を固定的に示すのではなく、「デザイン」が実に重要な「近代」の「問題」となって登場することをまずは確認してみたい。アートとデザインの違い(の有無)についても、考察する。	
2	「近代デザイン前史」: 産業化の勃興以前に、「デザイン」という問題意識は存在したかどうかを考察する。フランス革命前のファッション、シェーカー派の家具、ウェッジウッドの陶器等が、その中心として検討される。	
3	「産業革命と万国博覧会」: 技術の発達、いかに産業に応用され、それがデザインの生産や流通や消費条件を大きく変えていったかを振り返る。また、デザインの展示という概念を加速させた万国博覧会の 19 世紀における意義を、パッサージュやデパートの空間デザインとあわせて捉えてゆく。	
4	「ウィリアム・モリスとアーツ・アンド・クラフツ運動」: ウィリアム・モリスを中心に、そこから、ひとつの近代運動としてのデザイン活動がテイクオフしていった意義を顧みる。また、モリスによる壁紙・ステンドグラス・家具・金工・書物等について具体的に検討する。	
5	「マッキントッシュとグラスゴー派」: アーツ・アンド・クラフツ運動が唯美化したグラスゴー派のデザインを取り上げる。とりわけ、特異な才能を発揮したマッキントッシュの作品にスポットをあて、彼に見られるモダニズムの徴候についても確認を行う。	
6	「アール・ヌーヴォー①」: 19 世紀末のヨーロッパに登場したアール・ヌーヴォーの全体像をまずは捉える。続けて、ブリュッセル、パリにおけるその具体例を概観してゆく。注目される固有な名は、アンリ・ヴァンド・ヴェルド、エクトール・ギマル、ミュシャ、ルネ・ラリック等。ボナールら、美術史との交錯にも目を向ける。	
7	「アール・ヌーヴォー②」: フランスのナンシー、イギリス、アメリカに登場したアール・ヌーヴォーを検討する。とりわけ重要性をもつ人物は、オーブリ・ビアズリー、エミール・ガレ、ティファニー等となるだろう。	
8	「ユーゲント・シュティルとダルムシュタット芸術家村」: アール・ヌーヴォーと同時代にドイツに現れた新傾向(ドイツでのアール・ヌーヴォー)について見てゆく。雑誌では、『パン』や『ユーゲント』の意義、またユートピア的なデザイン活動が実践されたダルムシュタット芸術家村コロニーの可能性を検討する。	
9	「ウィーン分離派とウィーン工房」: 過去の様式からの訣別＝分離を宣言し、1897 年にウィーンでクリムトを中心に結成された分離派の活動を振り返る。また、オットー・ヴァグナーの建築、ヨーゼフ・ホフマンとコロマン・モーザーが主導したウィーン工房の製品を検討する。さらには、『装飾と犯罪』等の文章で、強烈な装飾批判を展開したアドルフ・ロースにも注目してゆく。	
10	「モダニズム建築の先駆者たちとドイツ工作連盟」: 帝国ホテルや芦屋川の旧・山邑邸などで、日本とも馴染みの深いアメリカ人建築家 فرانク・ロイド・ライトに見られる早初のモダニズムのベクトルを検討する。また、近代運動としてのデザインを、より産業生産へ適合させる改革を進めた活動のひとつであるドイツ工作連盟について見てゆく。	

11	「バウハウス①」:トータルな近代デザインの学校にして、その最大の実験場ともなったバウハウスは、1919年にワイマールに創立された。その設立当初の状況や意図、実際の運営プログラムはどうであったかに注目する。
12	「バウハウス②」:デッサウに移転した1925年以降の第2期、1932年～33年のベルリンでの第3期で、バウハウスがどう変容していったかを、具体的なデザインの成果を見ながら考察する。また、アメリカでのその活動の継続や、戦後のウルム造形大学についても概説する。
13	「デ・ステイル／表現主義／アール・デコ」:デ・ステイルは、1917～31年にかけてオランダのドゥースブルフが刊行した雑誌名、及びそれに関わった人物たちのグループ。モンドリアンやファン・デル・レックの抽象絵画との関わりや、リートフェルトの家具や建築についても理解の端緒を開く。
14	「ロシア・アヴァンギャルドとデザイン」:革命前後のロシアの前衛運動について、生活変革のためのデザインという視点から、その結果的な挫折に至るまでを辿ってゆく。ロシア構成主義のみならず、絶対主義の非デザインについても、その思想に触れてゆく。
15	「アール・デコ」:アール・デコとは、1925年にパリで開かれた博覧会に顕著な装飾スタイルをいう。アール・ヌーヴォーとの違いに注目しながら、それらが1920年代のデザインでいかなる意味を持ったかを、ル・コルビュジエの言説や表現主義とも比較しながら、振り返る。
16	「印刷メディアとグラフィック・デザインの進展」:左記の問題について、グーテンベルクの活版印刷術以降の変遷を概観しながら、特に19世紀末から第一次大戦前までのベル・エポック期の成果に焦点を当てる。
17	「前期の内容のまとめ+前期の復習テスト」:後期2週目にあたるこの回の授業では、前期の内容を確認し、またあわせて、後期3週目以降の授業につなげるためのテストを行う。
18	「インダストリアル・デザイナーの登場とスタイリング」:インダストリアル・デザインという概念が最初に浮上してくる当時のアメリカのデザイン状況を顧みる。考察されるのは、摩天楼、流線型、メロポリス、オーガニック・デザイン、レイモンド・ローウィ等。
19	「インターナショナル・スタイルとMoMA」:1929年に開館し、絵画や彫刻のみならず、写真や映画、ひいては建築や製品のデザインまでもいち早くその対象としたNY近代美術館の功罪を探る。とりわけ、1932年に開催された「近代建築:国際展」により、いかに近代運動としての建築が、デザインやスタイルの問題に変換されたかを再考する。
20	「50～60年代イタリアとドイツのデザイン」:第二次大戦による荒廃にも関わらず、またたく間にデザイン大国となったイタリアの戦後20年を検討する。また、やはり敗戦国であるドイツのデザイン面における復興を、1940年代末以降の「グーテ・フォルム」の概念や1953年に開学したウルム造形大学に焦点を当てつつ考察する。
21	「アメリカ的生活様式とカリフォルニア・モダン」:50年代アメリカの家庭の豊かさを演出した諸デザインを見てゆく。また、特にその注目すべき例として、西海岸で展開されたモダニズムの地方変形版としてのカリフォルニア・デザインにスポットをあてる。これについては、イームズ夫妻、ケーススタディ・ハウスの住宅を中心に触れてゆく。また、イームズの映像作品の上映も予定している。
22	「スウィング・ロンドン」:60年代、ロンドンで大衆的なユースカルチャーが爆発する。ストリート主導のファッションは、モードの都パリさえもリードする勢いを見せる。マリー・クワントのミニスカート、ツイギー、美容師をヘアデザイナーへ昇格させたヴィダル・サスーン等のデザインに触れる。また、1950年代半ば以降のロンドンでのポップアートが、この時代にどうつながったかも再検証する。
23	「60年代のパリ・ファッション」:スウィング・ロンドンの攻勢に対し、パリのファッションはどのような新たな動きを見せたか。クレージュ、イヴ・サンローラン、ピエール・カルダンを中心に、パリ・モードの変革の方向性をトレースする。
24	「60年代のサウンドデザイン」:60年代半ば以降、ポップミュージックの新たな可能性が、録音される楽曲のサウンドデザインというかたちで大いに探求されるようになる。それに先立つ現代音楽の空間意識、マーティン・デニーのサウンドスケープ、フィル・スペクターの音の壁を検証。そして60年代に至ってのビーチボーイズの「ペット・サウンズ」や、ビートルズの「Sgt ペッパーズ」等の意義を確認する。
25	「アンビルトとグラフィック・デザインとしての建築」:建築家の設計＝デザイン活動は、建物を現実に建てることだけにあるのではない。むしろ、グラフィックやイメージや情報のデザインとしての建築こそが、未来へ向けた都市や建築の自由なビジョンを提示しうる。そうした考えのアンビルトの思想

	が、60年代に活発化する。アーキグラム、ロバート・ヴェンチャーリ、メタボリズム、スーパーグラフィックス等のデザインを振り返る。
26	「BIBA とクラシカル・エレガンス」: 近代のキーワードは、「進化」や「進歩」や「新しさ」だったはずだ。しかし、60年代後半、過去をノスタルジックに振り返ることが「新しさ」となる逆説が、大衆的なレベルでファッションや映画等に生じてくる。そうした転回について、主にロンドンの伝説的なブランド BIBA のデザインを顧みながら、考察する。
27	「アンチ・デザイン」: 70年代には、慣例的なグッド・デザインや良き趣味を嫌うアンチ・デザインが、パンクミュージックともクロスしつつ台頭する。また、90年代前半には、汚いブアなデザインとしての「グランジ」も注目される。それらの効果を、音楽も参照しながら検討してゆく。
28	「北歐デザインの可能性」: デンマーク、フィンランド、スウェーデンのデザインの魅力に触れる。アルネ・ヤコブセン、アールト、マリメッコをはじめとするデザインと、それを成立させた条件について考える。
29	「70年代以降の建築デザイン」: 70年代になると建築では、モダニズムのデザインに意図的・戦略的に抗うポストモダンのデザインが隆盛を極めてゆく。歴史的引用、多様で表層的な装飾、イメージの過剰さに走るそれらのデザインの特徴を確認するとともに、それ以降の脱構築のデザインや髣建築、ライト・コンストラクションについても考察してゆく。
30	「グローバリゼーション下の新たなデザイン概念」: グローバルなデジタル情報資本主義の現代に、デザインはいかなる概念や営みに変質してきているのか？ デザインのこれからの可能性も考えるべく、ブルース・マウやレム・コールハースといった新しいタイプのデザイナーの活動をケーススタディする。また、アイコン建築やビルバオ・エフェクト、BIMIについても見てゆく。

科目名	工芸史	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	東野 真紀				
クラス名					
授業目的と到達目標					
日本の工芸について、様々な素材による美について、歴史をたどり考える。 工芸を考えることによって、日本文化の特徴を探っていく。 総合文化である茶の湯の美を理解することを通じて、日本文化および日本の美意識を学び、様々な分野に興味を広げ、工芸について多面的に理解できることを本講義の目標とする。					
授業概要					
日本の工芸について、様々なテーマについて講義する。工芸を通じて、日本の文化について考える。 工芸作品について、時代背景について、多角的にとらえるために、映像や映画も取り入れる。また、映像を見ての感想を求める。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
博物館や美術館や展覧会など、作品を見る機会を積極的に作ること。また、図書館を積極的に利用すること。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
出席して授業に取り組み、小レポートを作成する			50		
前期の学期末レポートと後期の学期末レポートを指定する日時までに必ず提出すること			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	必要な資料は印刷して配布する。				
出版社名		著者名			
参考書名2	『わかりやすい茶の湯の文化』				
出版社名	淡交社	著者名	谷 晃		
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
レポートの作成方法、図書館の利用方法についてレクチャーする。 学期末に各自レポートの発表を行う。			
教員実務経験			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	日本の文化と工芸日本の文化の t 特徴と工芸について		
2	「工芸論」のレポート作成のための図書館利用について		
3	工芸の種類と歴史について		
4	日本の工芸と文化に関する映画を見て考察する		
5	日本の文化と工芸に関する映画を見て考察する		
6	工芸の歴史		
7	工芸の歴史		
8	工芸の素材・色彩・技術		
9	染色と織物について		
10	陶磁器について		
11	漆について		
12	金属工芸について		
13	木工・竹工品について		
14	ガラスについて		
15	レポート発表(1200 字以上で、事前準備を要する)		
16	現代と工芸について		
17	日本美術・芸道・工芸について		
18	日本の文化と工芸に関する映画を見て考察する		
19	日本の文化と工芸に関する映画を見て考察する		
20	茶の湯の文化について		
21	茶の湯の建築について		
22	コンセプトアートとしての茶の湯		
23	茶の湯の実際		
24	茶の湯の実際		
25	芸道としての茶の湯		
26	工芸に関する動画を見て考察する		
27	工芸に関する動画を見て考察する		
28	これからの工芸と世界における日本の工芸		
29	各分野・テーマごとにレポートについて議論する		
30	レポート発表(1200 字以上で事前準備を要する)		

科目名	美術特論 I	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	高瀬 博文				
クラス名					
授業目的と到達目標					
この授業は次の事柄を通して自由な精神と創造性を養うのを目的とする。 前期: アンフォルム(不定形)の観点から現代美術を考える後期: 徹底操作／二重の転倒の観点から美術作品を考える					
授業概要					
現代美術は単に見えるものを問題としているのではなく、見えるもののリアリティが成立するときに忘却されてしまう何かを問題にしていると言える。それは見えるものの身体であるが、見えないものである。しかしその見えないものは見えるものを通してしか提示しえないところに大きな困難があるだろう。又そこに面白さもある。授業ではこうした観点から現代美術を理論的に考える。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
しっかりと授業に出席し、授業での話と教科書によって理解を深めて下さい。板書を行いますので、自分のノートに要点を写して下さい。 教科書がないと受講に支障が出る可能性がありますので、必ず購入しておいて下さい。またノート(背を綴じているもの)がないと平常点を獲得できないので、必ず用意して下さい。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
平常点(授業中のスタンプ獲得数による)			50		
テスト(学年末に一回)			50		
教科書					
教科書1	造形原理				
出版社名	大阪芸術大学	著者名	高瀬博文		
教科書2					
出版社名		著者名			
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	イントロダクション:なぜ美術が存在するのか
2	アンフォルムとは何か(ジョルジュ・バタイユ)
3	アンフォルムと水平性1.古典美術～垂直性 vs.現代美術～水平性
4	アンフォルムと水平性2. ジャクソン・ポロックのアクションペインティング
5	アンフォルムと水平性3. ポロックによる無意識の表現
6	アンフォルムと水平性4. ポロック以降の水平性の表現(ウォーホルなど)
7	アンフォルムと視線1. 視線とは何か(対象 a としての視線)
8	アンフォルムと視線2. シンディ・シャーマンの作品における視線の現れ
9	アンフォルムと水平性3. エドゥワール・マネ、フリードリヒ・ターナーによる視線の表現
10	アンフォルムと水平性4. 視線を問題化することの意味
11	アンフォルムと無意識1. 無意識の作用とはなにか
12	アンフォルムと無意識2. 無意識の観点から見たマルセル・デュシャンの芸術史の意味
13	アンフォルムと無意識3. デュシャンの「彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁さえも」
14	アンフォルムと無意識4. その他の作家における無意識の問題化をめぐって
15	前期まとめ
16	ジークムント・フロイトの考える強迫反復と徹底操作
17	「残酷な神が支配する」(萩尾望都)などにみる強迫反復と徹底操作
18	徹底操作としての美術作品の制作
19	絵画におけるエネルギー解放論的観点 vs. 絵画における徹底操作
20	文学作品に見られる徹底操作をめぐって(ステファーン・マラルメ)
21	イマヌエル・カントの美学思想に現れた徹底操作1.
22	イマヌエル・カントの美学思想に現れた徹底操作2.
23	荒川修作の作品における徹底操作1. (「意味のメカニズム」)
24	荒川修作の作品における徹底操作2. (「I のための習作」など)
25	バーネット・ニューマンにみられる徹底操作
26	フランシス・ベーコンにおける徹底操作
27	ダニエル・ビュランにみられる徹底操作
28	美術作品の徹底操作＝二重の転倒1. 二重の転倒とは何か
29	美術作品の徹底操作＝二重の転倒2. 二重の転倒がなぜ必要なのか、後期まとめ
30	この一年間の授業内容に関する今後の展望

科目名	美術特論Ⅱ	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	河田 昌之				
クラス名					
授業目的と到達目標					
独自の美を形成している日本美術の特質を講義します。作品解説ができるほど日本の美術が好きになることを目指します。					
授業概要					
日本の美術の名作を順次取り上げ、パワーポイントを併用しながら講義します。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
展覧会等で実際の作品をできるだけたくさん観ることを勧めます。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
学期末試験			50		
レポート(平常課題)			30		
平常の授業態度(出席状況など)			20		
教科書					
教科書1	使用しません。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
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

登録博物館の学芸員として、約 37 年間に展覧会の企画や美術品の収集、保管、展示等の実務にあたり、そのうちの約 10 年間は館長として組織運営や対外的な交流などの美術館マネージメント分野にも携わり、現在もそれを継続しています。こうした経験を基にして、美術品に関する具体的な事例を提示しながら、実社会で応用できる「生きた情報」を盛り込んで講義します。

授業計画(各回予定)

授業回	授業内容
1	平安時代の美術(1)やまと絵
2	平安時代の美術(2)やまと絵
3	平安時代の美術(3)やまと絵
4	平安時代の美術(4)仏画
5	平安時代の美術(5)仏画
6	平安時代の美術(6)料紙装飾
7	平安時代の美術(7)料紙装飾
8	鎌倉時代の美術(1)似絵
9	鎌倉時代の美術(2)似絵
10	鎌倉時代の美術(3)似絵
11	鎌倉時代の美術(4)やまと絵
12	鎌倉時代の美術(5)やまと絵
13	鎌倉時代の美術(6)その他
14	鎌倉時代の美術(7)その他
15	室町時代の美術(1)水墨画
16	室町時代の美術(2)水墨画
17	室町時代の美術(3)水墨画
18	室町時代の美術(4)水墨画
19	室町時代の美術(5)墨蹟
20	室町時代の美術(6)やまと絵
21	室町時代の美術(7)やまと絵
22	江戸時代の美術(1)風俗画 洛中洛外図
23	江戸時代の美術(2)風俗画 初期洋風画
24	江戸時代の美術(3)風俗画 その他
25	江戸時代の美術(4)装飾画派 俵屋宗達
26	江戸時代の美術(5)琳派 1 尾形光琳
27	江戸時代の美術(6)琳派 2 酒井抱一
28	江戸時代の美術(7)文人画
29	江戸時代の美術(8)円山・四条派
30	江戸時代の美術(9)浮世絵版画

科目名	美術特論Ⅲ	年次	3	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	石井 元章				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>建学の精神の国際的視野に立って、西洋美術作品の鑑賞を通じ、ルネサンス期ヴェネツィア美術を概観する。前期はその流れを理解し、後期はデヴィッド・ロザンド著『ヴェネツィア神話』を読みながら、美術と政治の関係に関する知識を深める。</p>					
授業概要					
<p>前期は主に 15・16 世紀のヴェネツィア美術の流れを、それぞれの作品分析を行いながら、概観する。後期は『ヴェネツィア神話』を輪読する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>一般的な世界史の基礎知識を持っていることが望ましいので、高校の教科書を再読するか、『もういちど読む山川世界史』などを使って予め勉強しておくこと。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
学年末試験			100		
教科書					
教科書1	『ヴェネツィア神話 ある国家の図像化』				
出版社名	三元社	著者名	デヴィッド・ロザンド		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	新装版 西洋美術解説事典(絶版の可能性あり、ネット通販で購入したり、図書館で閲覧したりすることが望ましい)				
出版社名	ジェームズ・ホール	著者名	河出書房新社		
参考書名2	小学館世界美術大全集				
出版社名	小学館	著者名			
参考書名3	西洋絵画の主題物語 I 聖書編 II 神話編(絶版の可能性あり、ネット通販で購入したり、図書館で閲覧したりすることが望ましい)				
出版社名	美術出版社	著者名	諸川春樹監修		
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			
参考 URL					

特記事項	
教員実務経験	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	「オリエンテーション 1」 14 世紀のヴェネツィア美術
2	15 世紀前半のヴェネツィア絵画 1
3	15 世紀前半のヴェネツィア絵画 2
4	15 世紀後半のヴェネツィア絵画 1
5	15 世紀後半のヴェネツィア絵画 2
6	15 世紀前半のヴェネツィア彫刻
7	15 世紀後半のヴェネツィア彫刻
8	16 世紀のヴェネツィア絵画 ジョルジョーネ
9	16 世紀のヴェネツィア絵画 ティツィアーノ
10	16 世紀のヴェネツィア絵画 ヴェロネーゼ
11	16 世紀のヴェネツィア絵画 パルマ・イル・ジョーヴァネ
12	16 世紀のヴェネツィア彫刻
13	16 世紀のヴェネツィア建築 パツラーディオ
14	まとめ 1
15	まとめ 2
16	『ヴェネツィア神話』解説
17	『ヴェネツィア神話』序説
18	『ヴェネツィア神話』第一章 1
19	『ヴェネツィア神話』第一章 2
20	『ヴェネツィア神話』第二章 1
21	『ヴェネツィア神話』第二章 2
22	『ヴェネツィア神話』第三章 1
23	『ヴェネツィア神話』第三章 2
24	『ヴェネツィア神話』第四章 1
25	『ヴェネツィア神話』第四章 2
26	ヴェネツィア共和国と政治 1
27	「ヴェネツィア共和国と政治 2
28	まとめ 1
29	まとめ 2
30	授業中試験

科目名	工芸特論 I	年次	カリキュラムにより異なります。	単位数	4
授業期間	2026 年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	山中 俊広				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>工芸をベースに表現するアーティストの活動範囲は、近年ますます広がりを見せている。技術・素材の扱いに日本的な思考が反映されている芸術領域として注目を集め、その魅力を国内外へ発信する様々な動きが見られると同時に、現代アート(現代美術)など他領域への活動の場の展開が顕著である。</p> <p>本授業では、現在の工芸の定義や枠組みを周辺の芸術領域との関係性から考察し、工芸系のアーティストとしての活動に関わる様々な環境などにも触れて、工芸の領域を多角的に捉え、現代の工芸のあり方について論考していくことを目的とする。</p> <p>近い将来に工芸系のアーティストとして活動する際に必要と思われる知識やスキルを、本授業の中で幅広く提供することで、各々の将来像に応じた視点や思考を自らで見出し、深めていけるようになることを目標とする。</p> <p>本授業は、ディプロマポリシーにある「工芸作家の育成」に関連している。</p>					
授業概要					
<p>[前期]主に講義形式の授業で構成する。アーティストとして制作活動を展開していくための基礎知識として、工芸の領域についての様々な視点での捉え方、活動の選択肢を広げるための実践例やその思考、活動環境の多様性について解説する。</p> <p>[後期]グループワークによる実習と講義形式を併用した授業とする。作品発表の活動の幅を広げるために、グループ展の企画を考えるワークショップをおこない、自らの作品および制作テーマについての理解を、他者とのコミュニケーションを介して深めることを目指す。また、展覧会を作る専門の職能であるキュレーターやアートマネジメントの仕事にも触れて、アーティストのキャリアをサポートする役割の必要性についても解説する。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>講義形式の授業では、スライドで授業のレジュメ、参考の画像や映像を映して説明・解説をおこなう。なお、レジュメの配布はおこなわない。各自で必要な知識や情報の部分を書き取る・記録する習慣を身に付けること。(随時資料の配布は有り)</p> <p>普段から美術館やギャラリーなどの展覧会に足を運び、工芸に限らず様々な芸術領域の作品や展示に触れることを推奨する。また授業で紹介・解説する様々なコンテンツを、自らの作品や表現テーマと重ねながら、自らにとって工芸の諸要素はどんな比重で影響を与えていて、どのようなバランスが理想なのかを、随時考える機会にしたい。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業中の小レポート、授業に取り組む姿勢			30		
前期末レポート			30		
後期グループワークの取り組み			40		
教科書					
教科書1	特になし				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			

参考書・参考文献			
参考書名1	21世紀は工芸が面白い		
出版社名	求龍堂	著者名	福本繁樹(編)
参考書名2	工芸未来派:アート化する新しい工芸		
出版社名	六耀社	著者名	秋元雄史
参考書名3	現代美術史日本篇 1945-2014		
出版社名	アートダイバー	著者名	中ザワヒデキ
参考書名4	GO FOR KOGEI 2024 くらしと工芸、アートにおける哲学的なもの(カタログ)		
出版社名	認定 NPO 法人趣都金澤	著者名	
参考書名5	{アートと経済社会について考える研究会 報告書, <a href="https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/art_economic/20230704_report.html">https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/art_economic/20230704_report.html</a> }		
出版社名		著者名	アートと経済社会について考える研究会、経済産業省
参考 URL			
{the three konohana, <a href="http://thethree.net/">http://thethree.net/</a> }			
特記事項			
教員実務経験			
<p>これまでにギャラリスト、アートプロジェクトのディレクター／キュレーター、学芸員として、幅広くアートの企画・運営に幅広く携わり、様々な分野のアーティストと協働してきた経験を活かし、現代の工芸を幅広い視野で理解するための考え方を指導する。</p> <p>{教員のプロフィール,<a href="https://thethree.net/artistsdirectors/192/">https://thethree.net/artistsdirectors/192/</a>}</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	担当教員の自己紹介、前期ガイダンス		
2	アート(芸術)のカテゴリーを考える:アートの中にある「工芸」		
3	工芸のカテゴリーを考える 1:工芸のカテゴリーの成り立ちとその歴史		
4	工芸のカテゴリーを考える 2:本学科の4つの領域とその他の工芸領域		
5	作品を作るということ 1:技術/素材と向き合う		
6	作品を作るということ 2:自分自身と向き合う		
7	作品を作るということ 3:社会/日常と向き合う		
8	工芸とアートの境界を考える 1:日本的/伝統的な「工芸」		
9	工芸とアートの境界を考える 2:「現代美術・アート」と「工芸」の接点		
10	工芸とアートの境界を考える 3:世界・海外の「現代工芸」の捉え方		
11	展覧会鑑賞(大阪芸術大学博物館の所蔵品展)※実施回が変わる場合があります		
12	作品発表の環境 1:ギャラリー、アートフェア、デパート		
13	作品発表の環境 2:美術館、アートセンター		
14	作品発表の環境 3:芸術祭、アートプロジェクト		
15	前期のまとめ		
16	後期ガイダンス、前期末課題のフィードバック		
17	アーティストのキャリア構築のために 1:評価の仕組み		

18	アーティストのキャリア構築のために 2: 展覧会を作ること
19	グループワーク「グループ展をつくる」1: グループメンバーの思考・関心を知る
20	グループワーク「グループ展をつくる」2: グループメンバーの思考・関心を整理する
21	グループワーク「グループ展をつくる」3: プレゼンテーション
22	グループワーク「グループ展をつくる」4: 展示計画、展覧会テーマを考える 1
23	グループワーク「グループ展をつくる」5: 展示計画、展覧会テーマを考える 2
24	グループワーク「グループ展をつくる」6: プレゼンテーション
25	グループワーク「グループ展をつくる」7: プレゼンテーション、総括
26	アートマネジメントとキュレーション 1: 工芸に関わるもう一つの選択肢
27	アートマネジメントとキュレーション 2: アートマネジメントの役割と仕事
28	アートマネジメントとキュレーション 3: キュレーションの役割と仕事
29	アーティストとしての活動を継続するために: 20代・若手のキャリア作り
30	後期・本授業のまとめ

科目名	工芸特論Ⅱ	年次	3	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	藤田 浩明				
クラス名					
授業目的と到達目標					
これまでの文化財に関する研究成果をもとに、「つくる」「さぐる」「まもり、つたえる」ための知識と手法を実例を通して身につけることを目的とし、「歴史」「科学」「文化財」という観点から、作品制作へのアプローチを学ぶ。					
授業概要					
<p>対面授業。</p> <p>1. 古代から現代に至る各種材料を用いた工芸品の歴史や技術に関わる講義</p> <p>2. 埋蔵文化財や美術工芸品に対する文化財調査の手法や研究成果に関する講義</p> <p>3. 埋蔵文化財や美術工芸品に対する文化財保存の実際についての講義と体験</p> <p>担当教員はおもに埋蔵文化財の保存処理、修復に携わるとともに、さまざまな材質で製作された博物館・美術館資料等の調査や保存もおこなってきた。</p> <p>文化財保存科学分野では様々な資料・材質に対して特化した専門家がその任に当たっている。</p> <p>この授業では担当教員だけでなく、各分野の最前線で活躍している作家や保存科学者、修復家を招いて講義や体験も行なう。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>・前期、後期ともに3分の2以上の出席必須。</p> <p>・授業中の私語・携帯電話の使用は厳禁。</p> <p>・授業中のPCやタブレット端末等電子機器の使用、撮影、録音は禁止。使用の必要がある場合は事前に申し出ること。</p> <p>・配布資料や画像等の扱い(2次加工や他者への公表など)に高い意識を持つこと。</p> <p>上記の事項を守り、円滑な授業の進行に協力してください。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
前期 授業への参加態度(毎回のコメントシート含む)			30		
前期末 レポート			20		
後期 授業への参加態度(毎回のコメントシート含む)			30		
後期末 レポート			20		
教科書					
教科書1	必要に応じて資料を配付				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	トレハロースを用いた文化財保存の研究と実践				
出版社名	三恵社	著者名	伊藤幸司		
参考書名2	博物館資料保存論 第2版				
出版社名	講談社	著者名	石崎武志		

参考書名3	博物館資料保存論		
出版社名	放送大学教育振興会	著者名	日高真吾
参考書名4	文化財をしらべる・まもる・いかす -国立文化財機構 保存・修復の最前線-		
出版社名	アグネ技術センター	著者名	早川泰弘・高妻洋成・建石徹
参考書名5	文化財の保存と修復を学ぶ		
出版社名	藝術学舎	著者名	岡田文男
参考 URL			
{大阪市立自然史博物館, <a href="https://omnh.jp/#gsc.tab=0">https://omnh.jp/#gsc.tab=0</a> }			
特記事項			
先人の創作技術を知り過去の文化を未来に受け継ぐことは、私たちが果たすべき重要な役割のひとつです。それに伴って、美術品・工芸品・文化財を科学的に調査することで材料を知り、その技法を読み解くことは現代の表現者である皆さんにも有用な情報です。最新の調査研究の技術や成果について講義します。			
教員実務経験			
大阪市立自然史博物館保存科学担当主任学芸員の教員が、博物館現場での資料保存業務経験を活かして、作品保存の考え方や具体的な方法に関する授業をおこなう。			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	導入-授業の目的と概要、評価方法などについて周知する		
2	美術工芸品の保存修復 美術品の調査1-自然科学的手法を用いた構造調査		
3	美術工芸品の伝統的保存方法1-正倉院宝物の保存		
4	美術工芸品の保存修復 美術品の調査2-自然科学的手法を用いた材質分析		
5	美術工芸品の保存修復 美術品の調査3-自然科学的手法を用いた資料の観察		
6	美術工芸品の保存修復 有機質製品の調査・保存修復1		
7	美術工芸品の保存修復 木材利用の歴史-古代～近代の木材利用方法		
8	美術工芸品の保存修復 有機質製品の調査・保存修復2		
9	美術工芸品の保存修復 ガラス工芸品の保存修復技術		
10	美術工芸品の保存修復 古代ガラスの復元技術		
11	美術工芸品の保存修復 有機質製品の調査・保存修復3		
12	海外の文化財保存科学事情1		
13	美術工芸品の保存修復 漆芸品の保存修復		
14	美術工芸品の保存修復 タイルの復元制作		
15	前期授業のまとめ		
16	前期授業の補足説明 提出レポート評価		
17	美術工芸品の保存修復 遺構現地保存・剥ぎ取り技術		
18	美術工芸品の保存修復 石造品の修復技術および作品の梱包方法		
19	美術工芸品の伝統的保存方法2 装潢修理技術①		
20	美術工芸品の伝統的保存方法3 装潢修理技術②		
21	美術工芸品の伝統的保存方法4 仏像修理技術		
22	美術工芸品の保存修復 金属工芸品の保存修復技術 1		
23	美術工芸品の保存修復 金属工芸品の保存修復技術 2		

24	美術工芸品の保存修復 土器の修復技術
25	美術工芸品の保存修復 古代編紐の制作技術
26	美術工芸品の保存修復 染織品の保存修復技術
27	美術工芸品を生物被害からまもる技術
28	美術工芸品を災害からまもる技術
29	海外の文化財保存科学事情2
30	後期授業のまとめ

科目名	工芸特論Ⅲ	年次	3	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	角倉 起美				
クラス名					
授業目的と到達目標					
<p>工藝的アプローチによるプラグマティズムの実践を通して、独自の芸術制作行為を学術的なケーススタディにするためには、アクションリサーチの方法を活用することが有効的である。この過程で気づき力、認識力、理解力を養い、さらなる工藝の可能性を探るデザインシステムとプロセスを学ぶことが目的である。素材、環境、他者、自己との対話を通じた関係性のデザイン方法を実践し、リフレクションのための時間と状況、場（環境）をつくることが目標である。</p>					
授業概要					
<p>【対面授業】前期は、工藝的アプローチによる関係性のデザインの基礎理論を学び、プラグマティズムの実践とその学術的意義について探求する。またその過程で、ある特定の場所に存在する文化財建造物とともに保存・利活用される工藝意匠や事象について分析、考察する。後期は、近年のサイトスペシフィックに展開/拡張する工藝作品について、領域横断型の工藝概念と作品を探求する。この授業の一環として、アクションリサーチの手法を用いて、自らの芸術制作行為を学術的に分析し、実践と理論の統合を図る。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>授業においては、積極的に受講し、ヒト、モノ・コトとの対話を通じて学びを深めていく姿勢を求めます。また、授業内の学習だけではなく、図書館やデジタルライブラリ、博物館や美術館、ギャラリー、インターネットリソース、工芸作家や専門家との交流、ワークショップやセミナーなど、これらのリソースを活用し、領域横断型の学びと豊かな実践の幅を広げる努力を怠らないようにすること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
授業内レポート			30		
前期末レポート			20		
後期末レポート			20		
授業に取り組む姿勢			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 授業中適宜紹介する。					
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	
博士(芸術)の学位を持つ陶芸家の教員が、文化財建造物を保存・利活用する社会貢献プロジェクトの実践研究や、多数の陶芸作品を制作、発表する経験を活かして、工藝的アプローチによる関係性のデザイン方法論を学ぶ授業を行う。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ガイダンス: 授業概要の説明をする。
2	教員自己紹介: 陶芸作品制作研究・社会貢献プロジェクト研究
3	イントロダクション工藝的アプローチによる関係性のデザイン方法論 ①: 対話による関係性のデザイン方法論の基礎理論概要を説明する。
4	工藝的アプローチによる関係性のデザイン方法論 ②: 記号論概説。意味づけられた作品との対話による関係性のデザインプロセスを実践し、制作理論を探究する。
5	工藝の歴史的概要①: 古代～中世～ルネサンス期の工藝の歴史について振り返り概観する。
6	工藝の歴史的概要②: 近代～現代の工藝の歴史について振り返り概観する。
7	ラチェット(累積)効果による工藝の進化①: 工藝の制作探究プロセスを道具の発明から考察する。道具の累積的な進化は、工藝の持続可能な発展と革新を促進させたことに注目する。
8	工藝の進化②: 工藝の進化を「手工藝的進化」から考察する。産業革命以前の人工物の生産は一般的に機械を用いない手工藝であった。「手工藝的進化」は手仕事のライフヒストリーの中で小さな変更が加えられ、先達の経験の積み重ねとして連続的に「進化」していることを探究する。
9	対話によるデザインプロセスの実践: 多様に変容する工藝作品が示してきた歴史は、多くの人材がその一部分に関わりながら受け継ぎ、少しずつ手を加えて次世代に継承されている。その中で工藝家がどのように関わったのか、関わり得たのか、その貢献の仕方を考察する。
10	工藝的アプローチによる文化財建造物の保存と利活用: 歴史的文化財建造物を中心とした環境、さらに内包する工藝意匠を考察する。建築は「衣・食・住」を展開する場であり、構成要素として特に工藝の技術が集積されていることに着目する。
11	国登録有形文化財「ヴォーリズ六甲山荘」の工藝意匠①: 工藝的観点から文化財建造物や技術を現実的に保存・活用・継承している事象を参照する。
12	国登録有形文化財「ヴォーリズ六甲山荘」の工藝意匠②: 工藝的観点から文化財建造物や技術を現実的に保存・活用・継承している事象を参照する。
13	京都市指定有形文化財「駒井家住宅」の工藝意匠: 工藝的観点から文化財建造物や技術を現実的に保存・活用・継承している事象を参照する。
14	国登録有形文化財「睡鳩荘(旧朝吹山荘)」の工藝意匠: 工藝的観点から文化財建造物や技術を現実的に保存・活用・継承している事象を参照する。
15	前期の振り返り、前期末レポートの課題説明。
16	前期末レポートの内容についてリフレクションを行う①
17	前期末レポートの内容についてリフレクションを行う②
18	提示する工藝作品についてオープンディスカッションする。

19	工藝品の保存・利活用:人工物が生活世界にどのような影響をもたらすかを常に帰結からその設計へフィードバックする回路を持つことが重要である。歴史的建造物の部材や古材を活用する取り組みから工藝の持続可能な循環型ものづくりに注目する。
20	工藝的アプローチによる他領域への視座 :つくり手に立ったマイクロ見地からだけでなく、環境や社会を含むマクロ側面からも思考し、案出、創出していくプロセスを探求する。
21	拡張する工藝領域:工藝の持つ可能性に着目し、哲学や知恵、概念、技術にこれからの時代を見据える上で大きな示唆があることを考察する。社会に工藝をいかに実装させるかを探求する。
22	工藝と美術の違い:目的や対象、機能、制作過程などでの意味づけられた記号現象の段階に捉え項目別に考察する。
23	工藝の経年変化:工藝は歴史と時間を重ねるごとに、制作された時点の作品から時間の経過、使用、設置された環境によって変化するものがある。工藝特有の長い時間をかけて維持管理し、経年変化そのものを楽しみ、色や機能・性能が変わることさえも愛おしく、愛着が湧くような工藝品が存在する。工藝の多様な側面、要素の一つとして考察する。
24	展開/拡張された場における工藝作品の位置づけ:芸術制作の研究は自己制作としての作品の説明ではなく「行為の中の省察」と制作をした後に作品と対峙し、自己との対話を通して制作の意味に気づくことを言語化することである。言い換えれば、意味を伝達するだけではなく、自己との対話を通してデザインを構築するダイアグラムのレイヤーを蓄積することである。この行為がまた次なる制作の可能性を拓く有効的なツールとなることを検証する。
25	サイトスペシフィックな工藝作品:工藝作品を単体、事物としての作品だけではなく制作した作品がどのような場や位置に展開され、その場の要素の中でどのように組み合わせられているのかが重要な意味を持つことについて考察する。
26	多領域で共有できる景観デザインについての概要:景観とは単に物理的なものの眺めだけでなく、景観が成立するためには「人が見る行為」が必要である。物理的な眺めと見る側の相互の関係で成り立っている。つまり、景観は知覚できる多種多様な要素間の集合であり、それを構成するのは観察者(五感を活用)である。景観デザインの要素を自らつくること、守ること、その関係性を育てていくことについても考察する。
27	ランドスケープデザインにおける「景観」と「風景」:ランドスケープデザインは他のデザイン分野とは異なり、人工的につくられた部分だけではなく、元からある自然なども全て含まれる。人為的にデザインされたランドスケープでも鑑賞する人々にとっては受容される環境全ての要素がランドスケープとして自覚される。工藝作品を展開する場としての要素を分析する手段としてランドスケープデザイン理論を探求する。
28	領域横断型の環境芸術作品 :近年、国際的にもアートを活用した地域再生や環境保全などのアートプロジェクトが多く展開されてきた。多くの国でパブリックアートや、野外彫刻展が各地で受け入れられ展開されている。これは、ランドスケープの中で、アートを媒介に人と人をつなぐ新たな関係性のデザインが構築されており、社会システムの創出が実証されているからである。工藝的観点から、作品事例を取り上げて考察する。
29	記号過程を制作プロセスに当てはめ、独自の芸術制作研究を論ずる手段として試みる:芸術作品を制作する過程では記号の内部構造を制作することが求められる。意味づけられた記号現象に加える独自のテキストを多層と多様な制作プロセスの段階ごとに捉えリフレクションする。
30	後期の振り返り、後期末レポートの課題説明。

科目名	美術鑑賞論	年次	2	単位数	2
授業期間	2026年度 後期	形態	講義		
教員名	泉谷 淑夫				
クラス名	【18以降生対象】				
授業目的と到達目標					
<p>美術作品を幅広く受け入れて、それぞれの良さを味わい、造形への理解を深めるとともに、美術への関心を高めることが授業目的である。その過程で、多くの作品に触れながら自己を発見し、造形思考を磨いて豊かな鑑賞力を身につけることが到達目標である。このため授業に積極的に参加して貴重な鑑賞機会としていく姿勢が大前提となるので、欠席は極力回避すること。</p>					
授業概要					
<p>西洋の美術、日本の美術、前衛美術、身近な美術を鑑賞対象とし、豊富な視覚資料をスライドショーで提示して「考えながら見る」習慣を徐々に身に着けさせていく。その際に比較鑑賞や細部鑑賞を活用して、作品の造形的本質に迫っていく。教師の問いかけに受講生が答える対話形式で理解を深めていく授業形態なので、受講生には積極的な意見発表が求められる。</p> <p>なお、授業者は長年にわたり鑑賞教育に携わり、著書や多数の論文を執筆している。 一部、授業内容に変更が出る場合があります。</p>					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
<p>事前に予備知識を入れるなどの必要はないが、とにかく授業に集中して臨み、気づいたことや考えたことなどをメモして、授業のまとめレポートの準備をすること。</p>					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
2回の「授業のまとめ」レポート			80		
授業に取り組む姿勢			20		
教科書					
教科書1	美との対話-鑑賞への誘い-				
出版社名	日本文教出版	著者名	泉谷淑夫		
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	日本美術 101 西洋美術 101				
出版社名	三元社	著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					

出版社名		著者名	
参考 URL			
特記事項			
<p>全部の講義に出席していても「授業のまとめ」レポートの記述内容から、著しく学んでいないと判断された場合は不可になります。またレポートに授業内容と関係のない内容をたくさん書いても評価されません。2回のレポートの合格ラインはいずれも 60% です。</p>			
教員実務経験			
<p>教員は長年にわたり画家としての立場から美術鑑賞教育の実践研究に取り組んでいて、著書、論文、講演などを通して、美術鑑賞教育の必要性や重要性を説いている。有効な鑑賞の手法として、スライドショーによる比較鑑賞と対話型鑑賞を組み合わせた形態を開発している。</p>			
授業計画(各回予定)			
授業回	授業内容		
1	ガイダンス 美術鑑賞入門 比較鑑賞トレーニング		
2	西洋美術入門① 『レオナルドの《最後の晩餐》の謎』 レオナルド以前の「晩餐図」から以後の「晩餐図」の変遷を見た後、レオナルドの《最後の晩餐》にまつわるいくつかの謎にアプローチしていく。		
3	西洋美術入門② 『フェルメールと同時代の画家たち』 現代のフェルメール・ブームの問題点に触れた後、フェルメールが活躍した 17 世紀オランダ絵画の状況を再現して、フェルメールの独自性を明らかにしていく。		
4	西洋美術入門③ 『ミレーの《落ち穂拾い》を読み解く。』ミレーの人物表現に焦点を当て、その特色を確認した上で代表作の《落ち穂拾い》を様々な類似作との比較鑑賞を通して、構図や主題の違いを浮き彫りにし、ミレーの《落ち穂拾い》の独自性を読み解いていく。		
5	日本美術入門① 『UKB52 って何?』 UKB52 を取り上げ、UKB の位置づけを確認した後、現代に通じるアイドルの売り出し戦略を考察するとともに、個々の UKB を鑑賞して、自分なりの「推し」を探す。		
6	日本美術入門② 『どちらがスゴイ 若冲と応挙』江戸時代中期を代表する若冲と応挙の徹底した比較鑑賞を通して、二人の対照的な造形の本質と魅力を引き出していく。若冲の『動植綵絵』や応挙の孔雀図などの代表作以外にも珍しい作品や近年発見された共作の屏風絵なども紹介する。		
7	日本美術入門③ 『歌麿美人画人気の秘密』 歌麿の美人画がなぜ当世人気があったのかを、当時の出版事情の観点から多角的に探っていく。後半は歌麿美人画の代表作を取り上げ、大首絵の構図やポーズ、透かしの技法、母と子の情景などをじっくり味わっていく。		
8	「授業のまとめ」レポート① 前半の授業の中から三つを選び、授業で学んだことや考えたこと、感想や意見などを授業の内容に沿って具体的に論述する。		
9	前衛美術① 『生き続ける前衛精神デュシャン』 今も前衛美術の神様として崇拝されるデュシャンを取り上げ、前半生をクール、後半生をホットと位置づけ、代表的な油彩作品やレディメイド作品を比較鑑賞して、デュシャンの制作意図やメッセージを読み解いていく。		
10	前衛美術入門② 『イメージの魔術師マグリット』 シュルレアリスムの画家マグリットの造形の本質に言葉とイメージの関係から迫り、マグリットが創り出したイメージの連鎖性をイメージトリップとして楽しんだり、同一発想の絵を比較して、どちらがより優れているかを検証していくワークショップも行う。		
11	前衛美術入門③ 『リクテンスタインの冷めた革命』 ポップ・アートの旗手リクテンスタインを取り上げ、美術史上のスキャンダルを紹介した後、リクテンスタインが素材にしたコミックスの原画と完成作の比較を通して、リクテンスタインがマンガから芸術を生み出したマジックを解明する。		
12	身近な美術入門① 『ミュシャが長く愛される理由』 アールヌーボーの旗手ミュシャを取り上げ、同時代のポスター作家たちとの比較を通してミュシャの造形の特徴を明らかにし、ミュシャが長く愛される理由を探るとともに、その造形への意外な影響源を探っていく。		

13	身近な美術入門② 『ロックウエルの演出を読み解く』 アメリカを代表するイラストレーター、ノーマン・ロックウエルを取り上げ、ユーモア溢れる作風を紹介した後、代表作の比較鑑賞を通して、構図の妙や作品に込められた深いメッセージをじっくり読み解いていく。
14	身近な美術入門③ 『文字なし絵本に学ぶ』 絵本のメディア性が最も生かされている文字なし絵本の世界を、三つの代表的絵本を通して味わう。後半は日本とアメリカの代表的な文字なし絵本を比較鑑賞し、共通点や相違点の発見から日米の絵本表現の違いを解明していく。
15	「授業のまとめ」レポート② 後半の授業の中から三つを選び、授業で学んだことや考えたこと、感想や意見などを授業の内容に沿って具体的に論述する。

科目名	美術特論Ⅳ	年次	3	単位数	4
授業期間	2026年度 前期～後期	形態	講義		
教員名	泉谷 淑夫				
クラス名	【18生対象】				
授業目的と到達目標					
前期と後期で限定的なテーマを設定し、豊富な視覚飼料を駆使して絵画への理解と関心を深めていくとともに、貴重な作家研究の場にもしていくのが目的である。また、様々な作品や考え方との出会いを通して、受講生なりの絵画観や評価観を育てていくのが到達目標である。					
授業概要					
前期のテーマは『浮世絵 300年の精華』、後期のテーマは『ロマン主義と象徴主義の絵画』で、それぞれ代表的な画家とその作品の紹介を通して、根底にある考え方や特徴的な表現を探っていく。作品鑑賞においては対話形式を取り入れ、受講生の積極的な意見発表を求めていく。前半と後半に各3回授業レポートが課される。なお、内容が一部変更されることもある。					
準備学修(予習・復習)・受講上の注意					
準備は特に必要ないが、授業中に気づいたことや自分なりに考えたことを記録しておき、レポート作成の前に読み返して、理解の定着をはかることが望ましい。					
成績評価方法・基準					
種別			割合(%)		
課題レポートと2回の授業レポートおよび授業に取り組む姿勢を総合して評価する。			100		
教科書					
教科書1	特にありません。				
出版社名		著者名			
教科書2					
出版社名		著者名			
教科書3					
出版社名		著者名			
参考書・参考文献					
参考書名1	授業の中で適宜紹介します。				
出版社名		著者名			
参考書名2					
出版社名		著者名			
参考書名3					
出版社名		著者名			
参考書名4					
出版社名		著者名			
参考書名5					
出版社名		著者名			

参考 URL	
特記事項	
教員実務経験	
授業者は長年にわたり、自身の制作と絡めて浮世絵とロマン主義や象徴主義の絵画を研究している。	
授業計画(各回予定)	
授業回	授業内容
1	ガイダンス 浮世絵入門 浮世絵の概要として出版の仕組みやジャンル、代表的作家や彫りや摺りの技法、幅広い表現領域などを関連図版とともに紹介し、浮世絵への導入を図るとともに、明治期以降の展開にも目を向けていく。
2	浮世絵のルーツ 彦根屏風と風俗図 浮世絵のルーツとして江戸時代初期の様々な風俗図を取り上げる。中心は彦根屏風で、作品の造形的分析を行い、時代背景も探る。彦根屏風の比較として松浦屏風や寛文美人図、浮世絵初期美人画なども取り上げる。
3	美人画の系譜 鈴木春信、鳥居清長、喜多川歌麿、溪斎栄泉の4人の代表的美人絵師を取り上げ。美人画を比較鑑賞で深く味わうとともに、代表的な4人の作家について作品からそれぞれの魅力と個性を掘り下げていく。
4	謎の浮世絵師・写楽と長喜 東洲斎写楽の第一期と第二期の役者絵作品から写楽の個性を見極め、第三期作品からは贋作の可能性も検証し、写楽別人説についても山東京伝、喜多川歌麿、英松斎長喜を例に挙げ、独自に追求していく。中でも謎の多い浮世絵師である長喜については詳しく触れていく。
5	歌麿と北斎の絵本 美人画で有名な歌麿の狂歌絵本『画本虫撰』と『百千鳥』を取り上げ、細部鑑賞を駆使して、若き日の歌麿の卓越した観察力と描写力をじっくりと味わっていく。一方、名所絵で有名な北斎の絵本『富嶽百景』を取り上げ、『富嶽三十六景』と比較しながら、霊峰・不二への飽くなき執念と新趣向の数々を見て行く。
6	西洋を学んだ江戸の絵師たち 江戸時代中期に見られる洋風画の発生と展開に焦点を当て、鎖国体制の中で町絵師たちが西洋画を独自に学んでいた様子を紹介する。小田野直武、司馬江漢、亜欧堂田善の他、浮世絵師では鳥居清長、葛飾北斎、歌川広重、歌川国芳などを取り上げる。
7	もうひとつの北斎・肉筆画の世界 『富嶽三十六景』一般によく知られる版画ではなく、北斎が晩年に多く手掛けた肉筆画の鑑賞を通して、葛飾北斎の真の画力を探っていく。得意とした鳥や龍の肉筆画の他、美人画や風俗図などの珍しい作も紹介していく。
8	授業レポート① 前半の授業に関し、授業全体から学んだことや感想、また授業で紹介した作家についての論述を行う。
9	日本人の心のふるさと歌川広重の風景世界を、版画の初摺り・後摺り・変わり版で比べたり、『東海道五拾三次』の人気の秘密を探ったり、雨・雪・月の詩情をじっくり味わったりする。また『東海道五拾三次』の元絵との比較やあまり知られていない『六十余州名所図会』の紹介、ライバル北斎との関係や晩年の『名所江戸百景』にも迫っていく。
10	浮世絵のあらゆるジャンルをこなした人気絵師歌川国芳を取り上げ、若き日の国芳の代名詞である武者絵に始まり、今日評価の高い洋風風景画の数々、国芳の真骨頂・大判三枚続きのワイド作品群、さらには国芳が憧れた先輩絵師との比較、そして得意の猫絵やだまし絵などをじっくりと読み解いていく。
11	浮世絵の影響を中心にジャポニズムの諸相を見ていく。ジャポニズムを「日本趣味の流行」「日本的大胆構図の借用」「日本的表現への全面的傾倒」の三段階に分け、それぞれの実例を浮世絵との比較で検証していく。合わせて「橋のジャポニズム」などの特定モチーフでの作例や、作家ごとのジャポニズムを紹介していく。
12	近代の美人画 松園、深水、清方 近代の美人画を比較鑑賞で楽しむ。取り上げるのは上村松園、伊東深水、鍋木清方の三人で、日本画壇で活躍した松園、深水、清方の代表的画業を紹介し、日本画に引き継がれた浮世絵美人画の伝統と人物表現における変化を明らかにしていく。

13	大衆に愛された美人画 夢二と雪岱 大衆美術の世界で活躍し、多くの人から愛されたた竹久夢二と小村雪岱の個性あふれる作品を美人画を中心に見て行く。夢二の特異性を明らかにするために、松園や深水、清方の作品との比較や夢二が研究したと思われる西洋絵画との比較も試みる。
14	近代東京の叙情 清親と巴水の風景画 明治時代に「光線画」で一世を風靡した小林清親と大正から昭和にかけて活躍した最後の浮世絵師の一人で、海外でも人気の高い川瀬巴水の画業を紹介する。清親の代表的シリーズ『東京名所図』に見られる光線画や「夕暮れ巴水」とも呼ばれる巴水の黄昏時を描いた風景画を紹介し、彼らの作品に引き継がれた歌川広重の叙情性を探っていく。
15	授業レポート② 後半の授業に関し、授業全体から学んだことや感想、また授業で紹介した作家についての論述を行う。
16	ガイダンス 想像力の覚醒と飛翔 西洋美術史の 19 世紀におけるロマン主義絵画の発生や象徴主義絵画の誕生の系譜をゴヤ、ルンゲ、ジョン・マーチン、シュワーベ、クプカなどの関連作家の作品で見えていき、全体の導入とする。
17	自然との寡黙な対話 フリードリヒとその周辺 ドイツ・ロマン派の旗手フリードリヒを取り上げ、フリードリヒが自然と人間の間をどのようにとらえていたのかを、フリードリヒの主要モチーフである椴の木や山、後姿の人物、人物と月、人のいない光景などから探っていく。フリードリヒ周辺の画家についても紹介する。
18	近代文明に背を向けた画家 ベックリン 後期ロマン派の画家で、《死の島》の作者として知られるベックリンを取り上げ、主要モチーフである樹と雲、神話と寓意、闘いや戯れ、海辺の情景、廃墟、そして死の島などの切り口から、ベックリンの芸術を詳しく掘り下げていく。
19	耽美的な物語世界 モローとファンタン・ラトゥール 19 世紀後期フランスの象徴主義の画家モローを取り上げ、プロフィールへの執着という観点から、魅惑的な造形を鑑賞していく。プロフィールへの執着以外では、神々の世界、オルフェイスの首、サロメのシリーズ、晩年の水彩画などに焦点を当てていく。また写実と象徴の狭間の世界を幽玄的に表現したファンタン・ラトゥールの貴重な肖像画、集団肖像画、物語画も紹介する。
20	モノクロームと色彩美 カリエールとルドン フランスの個性的な象徴主義者であるカリエールとルドンを取り上げて、19 世紀末から 20 世紀初頭の象徴主義絵画の一端を見ていく。カリエールは茶褐色のモノクローム表現による幽玄な人物画や母と子をモチーフとした風俗画を、ルドンは画業前半の石版画による白黒の幻想世界と後半の色鮮やかな幻想世界を対照して紹介していく。
21	不安な人間像 ムンクとアンソール ノルウェーの画家ムンクとベルギーの画家アンソールの、きわめて個性的かつ象徴主義と表現主義の間に位置する表現を、それぞれの代表作を通して見ていく。ムンクは初期作品から《叫び》や《橋の上の少女》に至る過程を、アンソールは得意とした仮面の不条理劇に焦点を当てていく。
22	世紀末ベルギーの夢想 クノップフとロップス ベルギーの象徴主義者クノップフの謎に包まれた作品群に多角的にアプローチしていく。不思議な雰囲気をもたえた肖像画や夢の世界のような風景画を手始めに、難解な寓意画の数々、そして代表作の《メモリーズ》へと迫っていく。この貴族的なクノップフに対して性をあからさまに表現する手法で人間の本質を暴き出すスタイルを得意としたロップスの「悪徳の美」を対置して紹介する。
23	授業レポート① 前半の授業に関し、授業全体から学んだことや感想、また授業で紹介した作家についての論述を行う。
24	高原の楽園と聖母子 アルプスの画家セガンティーニを取り上げ、ミレーに感化された初期作品から最晩年のアルプス三連画まで、セガンティーニの働く人物像や後姿の人物像、祈りのポーズと母子像、高原の楽園、牛のいる風景、アルプスの大自然と人、高原の幻想空間などの視点から、セガンティーニ絵画の神髄に迫っていく。
25	ドイツが生んだ若き才能 クリンガーとフォーゲラー 早熟の天才クリンガーを取り上げ、精緻な描写から生まれる幻想世界を見ていく。特にクリンガー芸術を特徴づける版画のシリーズに焦点を当て、有名な『手袋』のシリーズをはじめ、『間奏曲』『ある生涯』『ある愛』『ブラムス幻想』『死について』などを紹介し、最後に貴重な油彩画の代表作にも触れていく。同様に早熟の天才であったフォーゲラーの繊細で清新な感覚から生まれた「春」のイメージの傑作群も紹介していく。
26	生命の賛歌とパラレリスム スイスの世紀末画家ホドラーを取り上げ、演劇的ポーズをした象徴的な人物表現と、パラレリスムに基づく群像構成に焦点を当て、それらを造形的に読み解いていく。初

	期の生活の中の人物像と象徴性の強い単身の人物像を経て、パラレリズムの群像表現に到達する流れを見ていく。また象徴的な光に満ちた魅力的な風景画も紹介する。
27	古都ウィーンに咲いた二つの花 クリムトとシーレ 19世紀末から20世紀の初頭のウィーンで活躍したクリムトとシーレの二人を取り上げ、師弟関係にあった二人の相互影響関係も見ていく。クリムトでは装飾性豊かな神話画を中心に、個性的で華麗な肖像画にも触れていく。シーレでは自画像を核とする独特な人物表現を中心に、人間性をえぐるような肖像画の数々も紹介する。
28	ミステリアスな沈黙 ハマスホイ 近年評価が高まっているデンマークの画家ハマスホイを取り上げ、独特な静寂に満ちた世界を見ていく。「後姿の人物のいる室内風景」「人物のいない室内風景」「静けさが支配する都市風景」「語りかける木立」「抒情的な田園風景」などの様々な切り口でハマスホイ絵画世界にアプローチし、その魅力に迫っていく。
29	絵本 オールズバーグの謎めいた世界 アメリカの絵本作家オールズバーグの絵本世界を紹介する。日本デビュー作の『西風号の遭難』や見開き画面に迫力ある絵を配した『ゆめのおはなし』、白黒表現でアルファベット26文字にふりかかる災難をリアルに表した『THE Z WAS ZAPPED』などを読み解きながら、絵本における象徴表現の可能性について考えていく。
30	授業レポート② 後半の授業に関し、授業全体から学んだことや感想、また授業で紹介した作家についての論述を行う。