

授業科目	ディスプレイデザイン	講義	実技	演習	単位時間32＝単位2 単位時間61＝単位1 単位時間96＝単位6	前期	後期
教科担当	樋谷建一	実務経験		空間設計			
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (アクセサリー・フィギュア専攻) 2年	担任		山本晋也			
授業の概要	ディスプレイデザインを通し、コミュニケーションツールのデザインを制作する。 ディスプレイする対象物・ターゲット・場所等のリサーチを行い、条件整理をし、デザインを形にしていく流れを身につけることを目的とする。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1年時の作品/好きな商品のディスプレイ① “好き”のリサーチ、リサーチの分析 2. 1年時の作品/好きな商品のディスプレイ② ディスプレイコンセプト、スタディ 3. 1年時の作品/好きな商品のディスプレイ③ スケッチ、意見交換 4. 1年時の作品/好きな商品のディスプレイ④ モデル制作 スケール決定 5. 1年時の作品/好きな商品のディスプレイ⑤ モデル制作 素材決定 6. 1年時の作品/好きな商品のディスプレイ⑥ モデル制作 仕上 意見交換 7. 1年時の作品/好きな商品のディスプレイ⑦ ポートフォリオにまとめる 8. 1年時の作品/好きな商品のディスプレイ⑧ ポートフォリオにまとめる 意見交換 9. 好きな出来事のディスプレイ① リサーチ、リサーチの分析 10. 好きな出来事のディスプレイ② ディスプレイコンセプト、スタディ 11. 好きな出来事のディスプレイ③ スケッチ 12. 好きな出来事のディスプレイ④ スケッチ、意見交換 13. 好きな出来事のディスプレイ⑤ モデル制作 スケール決定 14. 好きな出来事のディスプレイ⑥ モデル制作 素材決定 15. 好きな出来事のディスプレイ⑦ モデル制作 仕上 意見交換 16. 好きな出来事のディスプレイ⑧ ポートフォリオにまとめる 17. 好きな出来事のディスプレイ⑨ ポートフォリオにまとめる 意見交換 						
使用テキスト 教材等	特になし。適宜、実例を参考にする。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	制作工程のスケジュールを組み、作業時間を自己管理できるようにする。 他者に客観的な意見を出し、また他者からの意見を聞きながら、コミュニケーションをとれるようにする。						

授業科目	プロダクトデザインⅢ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	前原 文行	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (アクセサリ・フィギュア専攻) 2年	担任		山本 晋也			
授業の概要	☆プロダクトデザインの関わる広範囲のモノ分野(家具、照明、玩具、生活用品など複数)からテーマ設定し、制作、提案。☆複数のテーマから、各自が選択したトライについて計画し並行して制作・提案する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. トライ①: テーマ設定。 2. トライ①: コンセプト。 3. トライ①: アイデアスケッチ。 4. トライ①: ラフプレゼンテーション。 5. トライ①: モデリング。 6. トライ①: モデリング改良。 7. トライ①: 最終デザイン図面。 8. トライ①: プレゼンテーション 9. トライ②、③: テーマ設定。 10. トライ②、③: コンセプト。 11. トライ②、③: アイデアスケッチ。 12. トライ②、③: ラフプレゼンテーション。 13. トライ②、③: モデリング。 14. トライ②、③: モデリング改良。 15. トライ②、③: 最終デザイン図面。 16. トライ②、③: プレゼンテーション。 17.						
使用テキスト 教材等	必要に応じて資料、情報を提示。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点~90点=S、89点~80点=A、79点~70点=B、69点~60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	☆プロダクトデザインの対象分野は広範囲にわたるため、学生時代に来るだけ柔軟に知識、経験を吸収し、失敗を恐れずチャレンジすること。☆工具、刃物使用の場合はケガをしない、させない、壊さないことに注意を払う。						

授業科目	フィギュア造形Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	加藤照子	実務経験		版画家			
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (アクセサリ・フィギュア専攻) 2年	担任		山本晋也			
授業の概要	フィギュア造形全般の基礎知識・技術の習得						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. フィギュア造形解説 フィギュアを制作するにあたり、技術解説を行う 2. スケッチ制作 制作するフィギュアの多方向からのスケッチを行う 3. スケッチ確認 制作するフィギュアのスケッチを実制作可能か確認 4. 原型制作(樹脂) 型取りを行う為のパーツ分割を計画し、原型制作を行う 5. 原型制作下地塗り(塗装) 型取りを行う為の原型表面処理を行う 6. 型取り枠制作 原型より型制作を行う為の型枠を制作 7. 型取り A面(シリコン) シリコンを使用し、原型より型制作を行う 8. 型取り B面(シリコン) シリコンを使用し、原型より型制作を行う 9. 湯口制作 シリコン型A面、B面に対して樹脂を流しこむ為の湯口を制作 10. 複製1(樹脂) シリコン型にスチロール樹脂を流し込み、フィギュアの複製を制作する。 11. 複製2(樹脂) シリコン型にスチロール樹脂を流し込み、フィギュアの複製を制作する。 12. 複製3(樹脂) シリコン型にスチロール樹脂を流し込み、フィギュアの複製を制作する。 13. 塗装、仕上げ1 複製したフィギュアの仕上げ、また塗装を施し完成させる。 14. 塗装、仕上げ2 複製したフィギュアの仕上げ、また塗装を施し完成させる。 15. 塗装、仕上げ3 複製したフィギュアの仕上げ、また塗装を施し完成させる 16. 原型完成：写真撮影準備 17. 完成フィギュア撮影 完成したフィギュア3点を撮影 						
使用テキスト 教材等	MONOKEN						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							

授業科目	アクセサリーデザインⅢ	講義	実技	演習	単位時間32←単位2 単位時間64←単位4 単位時間96←単位6	前期	後期
教科担当	山本晋也	実務経験					
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (アクセサリー・フィギュア専攻) 2年	担任					
授業の概要	アクセサリーデザインの基礎知識とロストワックス技術の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ロストワックスの基礎 チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・手順を一から順にポイントや留意点を確認しながら制作・ルーターのビットと肉向き・鋳造・鋳造後の仕上げ基礎知識と技術を取得 2. ロストワックスの基礎 チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・手順を一から順にポイントや留意点を確認しながら制作・ルーターのビットと肉向き・鋳造・鋳造後の仕上げ基礎知識と技術を取得 3. ロストワックスの基礎 チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・手順を一から順にポイントや留意点を確認しながら制作・ルーターのビットと肉向き・鋳造・鋳造後の仕上げ基礎知識と技術を取得 4. ロストワックスの基礎 チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・手順を一から順にポイントや留意点を確認しながら制作・ルーターのビットと肉向き・鋳造・鋳造後の仕上げ基礎知識と技術を取得 5. ロストワックスの基礎 チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・手順を一から順にポイントや留意点を確認しながら制作・ルーターのビットと肉向き・鋳造・鋳造後の仕上げ基礎知識と技術を取得 6. ロストワックスの基礎 チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・手順を一から順にポイントや留意点を確認しながら制作・ルーターのビットと肉向き・鋳造・鋳造後の仕上げ基礎知識と技術を取得 7. ロストワックスの基礎 チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・手順を一から順にポイントや留意点を確認しながら制作・ルーターのビットと肉向き・鋳造・鋳造後の仕上げ基礎知識と技術を取得 8. ロストワックスの基礎 チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・手順を一から順にポイントや留意点を確認しながら制作・ルーターのビットと肉向き・鋳造・鋳造後の仕上げ基礎知識と技術を取得 9. ロストワックスの応用 オリジナルの指輪の制作・アイデアスケッチの展開・制作製図作図・個別に制作のミーティング・手順の確認・チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・鋳造・鋳造後の仕上げ・知識と技術の向上が目的 10. ロストワックスの応用 オリジナルの指輪の制作・アイデアスケッチの展開・制作製図作図・個別に制作のミーティング・手順の確認・チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・鋳造・鋳造後の仕上げ・知識と技術の向上が目的 11. ロストワックスの応用 オリジナルの指輪の制作・アイデアスケッチの展開・制作製図作図・個別に制作のミーティング・手順の確認・チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・鋳造・鋳造後の仕上げ・知識と技術の向上が目的 12. ロストワックスの応用 オリジナルの指輪の制作・アイデアスケッチの展開・制作製図作図・個別に制作のミーティング・手順の確認・チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・鋳造・鋳造後の仕上げ・知識と技術の向上が目的 13. ロストワックスの応用 オリジナルの指輪の制作・アイデアスケッチの展開・制作製図作図・個別に制作のミーティング・手順の確認・チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・鋳造・鋳造後の仕上げ・知識と技術の向上が目的 14. ロストワックスの応用 オリジナルの指輪の制作・アイデアスケッチの展開・制作製図作図・個別に制作のミーティング・手順の確認・チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・鋳造・鋳造後の仕上げ・知識と技術の向上が目的 15. ロストワックスの応用 オリジナルの指輪の制作・アイデアスケッチの展開・制作製図作図・個別に制作のミーティング・手順の確認・チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・鋳造・鋳造後の仕上げ・知識と技術の向上が目的 16. ロストワックスの応用 オリジナルの指輪の制作・アイデアスケッチの展開・制作製図作図・個別に制作のミーティング・手順の確認・チューブワックスを使用・制作製図をもとに制作・鋳造・鋳造後の仕上げ・知識と技術の向上が目的 17. 						
使用テキスト 教材等	山本晋也編纂のテキストの配布						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	怪我や火傷の恐れがあるため教科担当の指示に従うこと 私語厳禁						

授業科目	コンピュータ演習Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	岡本洋介	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	造形デザイン科 (アクセサリ・フィギュア専攻)2年	担任		山本晋也			
授業の概要	グラフィックデザイン媒体の大半はデータ制作によるDTP作業によって完成する。デザインから印刷まで一貫して進めるDTP作業の流れを把握し、その応用でDM案内状、ロゴデザイン、ポスターを制作し、ポートフォリオにも対応させる。これをもとに業界標準グラフィックソフトIllustratorの基本操作設定を修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	Illustrator ロゴデザイン 飲料メーカー1 オリジナル商品ロゴデザイン制作 炭酸飲料とオレンジ清涼飲料					
	2.	Illustrator ロゴデザイン 飲料メーカー2 クライアントの求めるイメージを具体化したラフプランロゴを制作(複数案を制作する)					
	3.	Illustrator ロゴデザイン 飲料メーカー3 ラフプランを元にロゴを制作 イメージを強調する素材感を加える					
	4.	Illustrator ロゴデザイン 飲料メーカー4 制作コンセプトと完成イメージを指定ドキュメントサイズにレイアウト					
	5.	Illustrator DM案内状 アパレルメーカー1アパレルショップの秋のセール用DMを制作					
	6.	Illustrator DM案内状 アパレルメーカー2クライアント側からの指定内容確認					
	7.	Illustrator DM案内状 秋を連想させるイメージビジュアルの作成					
	8.	Illustrator DM案内状 ロゴを制作しレイアウトビジュアルイメージのレイアウトも併せて行う					
	9.	Illustrator 引越し案内状 デザイン1ピクトグラム(立体的)を使用した引越し案内状制作					
	10.	Illustrator 引越し案内状 デザイン2平面にパースをかけて立体的なピクトに(2案作成)					
	11.	Illustrator 引越し案内状 セール用DMデザイン3完成したピクトグラムと指定コピーをレイアウト					
	12.	Illustrator ポスター 開店告知ポスター1イタリアンレストラン2クライアントからの要求内容の確認と使用テキストの入力					
	13.	Illustrator ポスター クライアントの求めるイメージビジュアルの確認とラフプラン制作					
	14.	Illustrator ポスタービジュアル作成—ビジュアル制作はIllustratorを使用					
	15.	Illustrator ポスタービジュアルイメージとテキスト、ショップロゴのレイアウトの調整と校正					
	16.	Illustrator ポスター データの最終調整と各提出用データの確認					
	17.	各提出用データを指定のフォルダに提出					
使用テキスト 教材等	各課題ごとにプリント配布。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができて【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点~90点=S、89点~80点=A、79点~70点=B、69点~60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop(スキャナ使用方法・貼付データ管理)の操作方法は必ずメモを取ること。 ・データの保存(USB、サーバーアクセス)を確実にやる。 ・毎回必ずノートとUSBを用意する。 						

授業科目	デザイントリアルⅡ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	山本晋也	実務経験					
授業クラス(専攻)学年	造形デザイン科 (アクセサリー・フィギュア専攻) 2年	担任		山本晋也			
授業の概要	就職活動に向けての準備としてポートフォリオ制作。 コンペティション作品の制作と応募(二か月に一回程度の応募)						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 2. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 3. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 4. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 5. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 6. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 7. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 8. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 9. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 10. ポートフォリオ制作(就職活動に必要な作品集の制作。希望する就職先に応じて作品集の内容を随時更新していく) 11. コンペティション(グラフィックデザイン・イラストレーション・プロダクトデザインなどジャンルを問わず作品を制作し応募する) 12. コンペティション(グラフィックデザイン・イラストレーション・プロダクトデザインなどジャンルを問わず作品を制作し応募する) 13. コンペティション(グラフィックデザイン・イラストレーション・プロダクトデザインなどジャンルを問わず作品を制作し応募する) 14. コンペティション(グラフィックデザイン・イラストレーション・プロダクトデザインなどジャンルを問わず作品を制作し応募する) 15. コンペティション(グラフィックデザイン・イラストレーション・プロダクトデザインなどジャンルを問わず作品を制作し応募する) 16. コンペティション(グラフィックデザイン・イラストレーション・プロダクトデザインなどジャンルを問わず作品を制作し応募する) 17.						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザインの構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	積極的にコンペティションに応募						

授業科目	就職特別講座	講義	実技	演習	単位時間32←単位2 単位時間64←単位4 単位時間96←単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(専攻)学年	全学科 2年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における常識。会社組織のしくみ等 自分自身が未来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。就職特別講座では主に採用試験に臨むべく面接の応対例を中心とした実践的な内容を学び就職内定を目指す。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就活スケジュール管理 2. 求人票の見方企業選択の基礎知識 3. キャリアとは何か 4. 学生生活から職場生活への変化 5. 基本姿勢とコンプライアンス 6. 仕事の基本となる8つの意識 7. 会社訪問試験等準備 8. 面接でソンをする行為 9. 面接ポイントのイメージ修正 不採用になる例 10. ディベートとは 11. 面接対策1 応対例を考える 12. 面接対策2 応対例を考える 13. 面接対策3 応対例を考える 14. エントリーシートの書き方 15. 各種御礼文書の書き方 16. 面接成功のコツ 17. 企業選択の方法 ② 						
使用テキスト 教材等	マイロード2 1 関連資料 (授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。						