

授業科目	色彩学	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	鳥居 靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>表色系、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。各単元終了時に確認テストを実施。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. 色のはたらき・光と色を学ぶ 8. 眼のしくみを学ぶ 9. 混色・色の表示を学ぶ 10. PCCS・トーン・色名を学ぶ 11. 色彩心理を学ぶ 12. 色の視覚効果を学ぶ 13. 色の知覚的効果を学ぶ 14. 色彩調和を学ぶ 15. 色彩効果を学ぶ 16. 色彩と生活・ファッション・インテリアを学ぶ 17. 検定対策 						
使用テキスト 教材等	新配色カード119a 色彩検定公式テキスト3級編 プリント配布						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 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	メモ帳持参。書いて覚える事。自分の作品に活かす想定をする事。						

授業科目	コンピュータ演習Ⅰ	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・一瀬憲章	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	デザイン学科 造形デザインコース1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>現在のデザイン表現は、コンピュータ上でグラフィックソフトを使用する方法が主流である。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。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) 7. Illustrator基本操作Ⅰ—各ツールの操作方法新規ドキュメント 8. Illustrator基本操作Ⅱ—グラデーションの適用と応用 9. Illustrator基本操作Ⅱ—オブジェクトデータのコピーとペースト 10. Illustrator基本操作Ⅱ—カラーモードとCMYKカラー調整 11. Illustrator基本操作Ⅲ—ページ曲線によるペンツール実習 12. Illustrator基本操作Ⅲ—データの保存方法とファイル形式について 13. Illustrator基本操作Ⅳ—各種効果1 (パスファインダ) 14. Illustrator基本操作Ⅳ—各種効果2レイアウトソフトとしての役割 (定規の活用) 15. Illustrator基本操作Ⅳ—各種効果3 3Dを活用した立体的なビジュアル制作 16. Illustrator基本操作Ⅳ—印刷物作成の際における画像の配置 (ビットマップデータ張付) 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	<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【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	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustrator未経験者は必ず操作方法のメモを取る。 ・データの保存 (USB、サーバーアクセス) を確実に。行う。 ・毎回必ずノートとUSBを用意する。 						

授業科目	キャリアガイダンス I	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(コース) 学年	全学科 1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一般常識、会社組織のしくみ等 自身の将来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。キャリアガイダンス I では主にビジネスマナーを中心とし日常的な挨拶から会話、電話応対等の基本マナーを学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。(BASIC STUDY) 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。(BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) キャリアとは何か マズローの欲求5段階 人間関係は「挨拶」から 挨拶の習慣化 ビジネスマナーの基本① ビジネスマナーの基本② 職場のコミュニケーション 話し方の基本 敬語の種類 会話のマナー 接遇語 電話の応対 掛け方 電話の応対 受け方 来客の応対 ① 来客の応対 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、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	卒業までⅠ～Ⅲまで3部構成で行う。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。努力をしてキャリアアップして欲しい。						

授業科目	商品企画広告演習	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	井上 誠	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>主要なマーケティングの考え方や分析の枠組みを理解させることを目標とし、新商品をプロデュースする。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「着色した平面構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「美しい平面構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. ①各自好きな欧文書体を選び、書体見本の表紙制作、指導。 8. ①各自好きな欧文書体を選び、書体見本の表紙制作、指導。 9. ①各自好きな欧文書体を選び、書体見本の表紙制作、指導。 10. マーケティング概論。 11. マーケティング概論。 12. マーケティング概論。 13. 新商品企画書制作、指導。 14. 新商品企画書制作、指導。 15. 新商品企画書制作、指導。 16. 新商品企画書制作、指導。 						
使用テキスト 教材等	教科担任が用意した見本、企画書フォーマット						
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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	マーケティングに基づいた判断や考え方ができる力をつけることを目標とする。						

授業科目	デッサン	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	岩崎 隆男	実務経験		アーティスト			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	幾何学形態・身近なものをモチーフにした鉛筆デッサンの技術の修得 ☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何形体」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎美術体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. 鉛筆デッサン：テーマ「紙コップ、文房具、本」 B4画用紙、タテヨコ自由（課題説明・本制作） 8. 鉛筆デッサン：テーマ「紙コップ、文房具、本」 B4画用紙、タテヨコ自由（本制作→提出） 9. 鉛筆デッサン：テーマ「布、ハサミ、プラスチック容器」 B4画用紙、タテヨコ自由（課題説明・本制作） 10. 鉛筆デッサン：テーマ「布、ハサミ、プラスチック容器」 B4画用紙、タテヨコ自由（本制作→提出） 11. 鉛筆デッサン：テーマ「木、石、カガミ」 B4画用紙、タテヨコ自由（課題説明・本制作） 12. 鉛筆デッサン：テーマ「木、石、カガミ」 B4画用紙、タテヨコ自由（本制作→提出） 13. 鉛筆デッサン：テーマ「靴」 B4画用紙、タテヨコ自由（課題説明・本制作） 14. 鉛筆デッサン：テーマ「靴」 B4画用紙、タテヨコ自由（本制作→提出） 15. 鉛筆デッサン：テーマ「人物クロッキー」 クロッキー帳、タテヨコ自由（課題説明・本制作→提出） 16. 鉛筆デッサン：テーマ「模写」 B4画用紙、タテヨコ自由（課題説明・本制作） 17. 鉛筆デッサン：テーマ「模写」 B4画用紙、タテヨコ自由（本制作→提出）						
使用テキスト 教材等	モチーフは各自持参						
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。						
履修にあたっての 留意点	デッサンはあらゆる表現の基礎となる科目なので、正確な見方・技術を身につけてください。						

授業科目	デザイン概論	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	矢田 崇純	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	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年 (造形デザインコース) 1年 (企画デザインコース) 1年	担任		グラフィック・広告コース 久保智史 造形デザインコース 井上誠 企画デザインコース 井上誠			
授業の概要	<p>デザイン分野の歴史をはじめ、印刷及びDTPワークスなど、デザイナーにとって必要な知識を習得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. デザインとは？ 8. デザインの歴史 9. ユニバーサルデザイン 10. 印刷 11. タイポグラフィ 12. 広告 13. イラストレーション 14. 空間演出 15. 新素材 16. ブランディング 17. まとめ 						
使用テキスト 教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルテキスト (矢田作成) ・現代デザイン事典 						
成績評価方法 及び基準	<p>各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 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	必ず予習・復習をしておきましょう。						

授業科目	ビジュアルプランニング I	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	池田亜紀子	実務経験		インテリアコーディネーター			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上誠			
授業の概要	<p>ものづくりのもとになるコンセプトを考えるのにはイメージスケールを理解することが重要となる。 イメージスケールにそってスタイル毎のビジュアルプレゼンシートを作成する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. イメージスケール①：コンセプトづくりで基本となるイメージスケールを理解し表にまとめる 素材の分類 4つの座標軸での分類 8. イメージスケール②：コンセプトづくりで基本となるイメージスケールを理解し表にまとめる 形・柄の分類 4つの座標軸での分類 9. イメージスケール③：キーワードをスタイル毎に分類しそれぞれの特徴を理解する 10. 配色で考えるイメージ効果 配色イメージスケールを作成する 11. ビジュアルプレゼンシートの作成①テーマ：カジュアル 12. ビジュアルプレゼンシートの作成②テーマ：ナチュラル 13. ビジュアルプレゼンシートの作成③テーマ：ハード 14. ビジュアルプレゼンシートの作成④テーマ：モダン 15. ビジュアルプレゼンシートの作成⑤テーマ：シック 16. ビジュアルプレゼンシートの作成⑥テーマ：エレガント 						
使用テキスト 教材等	<p>テキスト：無し。カリキュラム毎に資料プリントを配布 教材：新配色カード</p>						
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	<p>個人の趣味ではなく一般社会に通用するものをつくる為にイメージスケールをしっかり身につけること。</p>						

授業科目	図学・パース	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	榊原 緑	実務経験					
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>基本図形および透視図法を用いた基本の背景画等の描き方の基礎を習得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何形体」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. ガイダンス：パースペクティブとはどのようなものであるか、習得するための目的やデザイナー、イラストレーターになる為の重要な要素であることを理解させる。 8. 円と線、直線と角：直定規、三角定規の基本的な使い方、均一な線の引き方を習得。 9. 多角形：5角形、6角形、円に内接する多角形の描き方を習得。 10. 一点透視図法：一点透視図法の基礎の描き方を習得する。(セクションクロッキー帳に基本図形を描く) 11. 一点透視図法：一点透視図法の基礎の描き方を習得する。(掲示板に貼りつけられたポスターを一点透視図法でコピーなどを用い描く) 12. 一点透視図法：一点透視図法の基礎の描き方を習得する。(掲示板に貼りつけられたポスターを一点透視図法でコピーなどを用い描く) 13. 二点透視図法：二点透視図法の基礎の描き方を習得する。(セクションクロッキー帳に基本図形を描く) 14. 二点透視図法：二点透視図法の基礎の描き方を習得する。(配布資料の写真の消失点を見つけ漫画原稿用紙に作画する) 15. 三点透視図法：三点透視図法の基礎の描き方を習得する。(セクションクロッキー帳に基本図形を描く) 16. 分割：2分割、3分割、線の等分を用いた分割の描き方を習得。 17. 						
使用テキスト 教材等	適宜プリント配布、直定規、三角定規、コンパス、セクションクロッキー帳、ケント紙、コピーなど						
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	授業の最後に習得した技法を用いた実技課題プリントを出題します。作業手順、技法など、板書したものは必ずノートに記入する事。						

授業科目	プロダクトデザイン I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位3 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(コース) 学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>☆プロダクトデザインの基本的な知識を理解。☆技法(立体デザインスケッチ・基本図法・基本製図・モデリング素材の造形加工)を体験。☆「プロダクトデザインII」にて具体的テーマで応用できる様にする。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何形体」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. 基本知識：教科担当者、卒業生などの作例を提示しプロダクトデザインとは、どのようなことかを理解。 8. 基本知識：プロダクトデザインとは主に立体的なモノづくり、簡単な立体感覚のチャレンジ。 9. 基本知識：簡単なプロダクト製品を例に製品分析のチャレンジ。デザイン提案のチャレンジ。 10. デザインスケッチ：身近な画材でフリーハンドで立体形状を表現。 11. 製図：手描き製図体験。 12. 図法：第三角図法の理解。 13. 図法：アイソメトリック図法の理解。 14. 応用製図：JIS製図を基に簡単な製品の部品図の手描き製図。 15. 応用製図：JIS製図を基に簡単な製品の組立図の手描き製図。 16. モデリング：身近な素材を利用して加工・造形体験。(紙、樹脂板など) 17. モデリング：身近な素材を利用して加工・造形体験。(木材、発泡樹脂など) 						
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	<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。</p>						
履修にあたっての 留意点	<p>☆プロダクトデザインとは主に①立体的なモノ、②用途があるモノ、③量産するモノを計画し提案する行為で、その手段としての図面、スケッチ、モデリングなどの基本を修得。 ☆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。</p>						

授業科目	CAD基礎	講義	実技	演習	単位時間32-単位32 単位時間64-単位64 単位時間96-単位96	前期	後期
教科担当	櫻庭 ゆかり	実務経験		1級建築士 インテリアコーディネーター			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>AutoCADの基本操作や作図方法を習得する。 CADを活用した作図方法を習得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。(BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。(BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) 7. AutoCAD 概要説明 基本設定の説明、基本操作の説明・練習 8. 作図操作の説明・練習【作図】 9. 作図操作の説明・練習【修正】 10. 作図操作の説明・練習【注釈】 11. 基本演習-1 図面枠の作図、第三角法、ローボックスの作図 12. 確認テスト 収納棚 の作図 13. 基本演習-2 組子の作図 14. 基本演習-3 組子を使った小物の作図 15. 基本演習-4 オリジナルスマホカバーの作図 16. 基本演習-5 置き時計の作図 17. 基本演習-6 TALIESIN 1 の作図 						
使用テキスト 教材等	資料プリント配布						
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【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	CAD操作の説明ごとに練習を行い、一つずつ操作方法を覚えていく様にする。 資料プリントを活用して各自、操作の練習を行う。 作図データの管理をきちんと出来る様にする。						

授業科目	ビジネスソフト演習 I	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	岡本佳代	実務経験		インテリアデザイナー・建築士			
授業クラス(コース) 学年	造形デザインコース1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>ビジネスソフトの基本操作を学習する。 デザイナーを目指す上で必要なWord・Excel・PowerPointの操作技術の修得を目標とする。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデザイン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。(BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。(BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) 7. Word—A4ビジネス文書基礎(送り状作成) 8. Word—A4あいさつ文(招待状作成) 9. Word—A4表(票を使った案内状作成) 10. Word—A4罫線(罫線を使ったパンフレット作成) 11. Excel—データ入力・計算の基礎 12. Excel—データ編集・表作成 13. Excel—関数(合計・最大・最小) 14. Excel—関数(平均・順位) 15. PowerPoint—スライド作成・ページ設定 16. PowerPoint—café企画案作成 17. PowerPoint—イベント企画案作成 						
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	<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、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	<p>正確な入力を心がける。授業の予習として、Word・Excelはタイピングの練習、PowerPointは企画案を検討する。 授業後、内容をノートに整理する。授業終了後、教室で質問を受け付ける。</p>						