

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 (企画デザインコース) 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. 						
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	hiro	実務経験		アートディレクター			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上			
授業の概要	DTPにおける基本ソフトのイラストレーターの操作を習得する。 フォトショップと連動した操作をデザインの基本を学びながら作品を制作する。 もの創りの楽しさをDTPで表現する						
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. 基本操作（ネットワーク、フォルダとファイル、メニューなど） 8. 基礎操作（ツールの操作方法） 9. イラストの習作 10. 地図の習作 11. チラシデザイン（今池花火大会） 12. 雑誌見開きデザイン 13. 14. 15. 16. 17.						
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいPhotoshop&Illustrator						
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、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	作品の提出						

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	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	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	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	デザイン学科 企画デザインコース1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>基礎的なデッサンの描き方を学ぶ。 構成力・素材感・量感等デッサンによる表現方法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. 靴—素材感の表現 8. 靴—量感の表現 9. ペットボトル—素材感の表現 10. ペットボトル—色鉛筆による描き方 11. 石膏像—画面の構成力 12. 石膏像—正確にかたちをとらえる 13. はく製—色鉛筆による描き方 14. はく製—正確にかたちをとらえる 15. 人物—画面の構成力 16. 人物—質感・空間の表現 17. 人物—正確にかたちをとらえる 						
使用テキスト 教材等	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、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	予習・復習を兼ねて日頃から身近なものを描く習慣を身につける。						

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	デザイン学科 企画デザインコース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. 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【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>						

授業科目	企画広告制作	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 (企画デザインコース) 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、新規のケーキ屋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. マーケティング概論。 8. マーケティング概論。 9. マーケティング概論。 10. ケーキ屋の企画書制作、指導。 11. ケーキ屋の企画書制作、指導。 12. ケーキ屋の企画書制作、指導。 13. ケーキ箱制作。アクリルガッシュにて制作、指導。 14. ケーキ箱制作。アクリルガッシュにて制作、指導。 15. ケーキ箱制作。アクリルガッシュにて制作、指導。 16. ケーキ屋ポスターラフ制作。色鉛筆にて制作、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	コピーライティング	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	門井	実務経験		ディレクター			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上			
授業の概要	<p>コピーライティングの基本的表現技術を修得する。 キャッチコピー。ビジネス文章の修得</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	<p>透視図法の基礎を理解し「レンガのアップ」を制作する。(BASIC STUDY)</p> <p>1. 透視図法を理解し「スクリーン」のアップ」を制作する。(BASIC STUDY)</p> <p>2. 透視図法を理解し「スクリーン」のアップ」を制作する。(BASIC STUDY)</p> <p>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)</p> <p>4. 直線・面線・任意の図形を使って「平面構成(幾何図形)」を制作する。(BASIC STUDY)</p> <p>5. 鉛筆と鉛筆または植物を使って「平面構成(セグメント構成)」を制作する。(BASIC STUDY)</p> <p>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)</p> <p>7. コピーの種類、考え方/広告に用いられるコピーの種類、名称。発想体質になろう。</p> <p>8. コピーの種類、考え方/広告に用いられるコピーの種類、名称。発想体質になろう。</p> <p>9. キャッチコピー頭の体操 1/「外国人のTシャツ」アイディアの視点。コピーを楽しく考える。</p> <p>10. キャッチコピー頭の体操 2/「文字数を考慮した音楽タイトルを探す」人間が覚えられる文字数7~9、ツイッターは140字</p> <p>11. 課題1) AZDキャッチコピー制作/AZDの学生募集キャッチコピーを考える」アイディアの視点。50案以上。</p> <p>12. 課題1) AZDキャッチコピー制作/AZDの学生募集キャッチコピーを考える」アイディアの視点。キャッチコピーのブラッシュアップ。韻を踏む、文語体、リズム</p> <p>13. 課題2) 1枚企画書の制作/(グループワーク) 「AZDオープンキャンパス企画」5W2Hで考える文章の企画、プレスト</p> <p>14. 課題2) 1枚企画書の制作/(グループワーク) 「AZDオープンキャンパス企画」課題1のキャッチコピーを生かす</p> <p>15. 課題2) 1枚企画書の制作/(グループワーク) 「AZDオープンキャンパス企画」A3横に流れを追ったレイアウト</p> <p>16. 課題2) 1枚企画書の制作/(グループワーク) 「AZDオープンキャンパス企画」発表と講評会</p> <p>17.</p>						
使用テキスト 教材等	特になし						
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、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>発想体質になろう。「なんかなんか」禁止。 なぜ「たくさん」書かなくてはいけないか。 コンセプト、ターゲット、時事ネタなど、アイディア出しのアプローチ 「AZDオープンキャンパス企画」1枚に企画書を作成する。アイディアを生かすための</p>						

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	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 (企画デザインコース) 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	デザイン基礎 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	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 (企画デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>ポートフォリオ制作を意識して、アナログとデジタルの融合を試みる。レイアウト、カラー、バランス構成の技術力を身に付けさせる。</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. ②花の平面構成。複数案のラフ制作、指導。B2水張りパネル。 11. ②花の平面構成。アクリルガッシュにて制作、指導。 12. ②花の平面構成。アクリルガッシュにて制作、指導。 13. ③ケーキ屋ポスター制作、指導。B2水張りパネル。 14. ③ケーキ屋ポスター制作。アクリルガッシュにて制作、指導。 15. ③ケーキ屋ポスター制作。アクリルガッシュにて制作、指導。 16. ③ケーキ屋ポスター制作。アクリルガッシュにて制作、指導。 						
使用テキスト 教材等	書体サンプル集、教科担任が用意した見本						
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	書体見本表紙制作以外は、最終的にはデジタル作品にする為、そこを見越しての制作になる。						

授業科目	造形基礎	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	日笠 保	実務経験		美術家			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 企画デザインコース 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	紙を使った造形表現を学んだ上で、パッケージデザインの基礎を習得する。 ☆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	<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. 「紙の造形」(折る、曲げる) 8. 「紙の造形」(折る、曲げる) 9. 「ショッピングバッグ(紙袋)のデザイン」(幾何学模様) 10. 「ショッピングバッグ(紙袋)のデザイン」(幾何学模様) 11. 「ショッピングバッグ(紙袋)のデザイン」(幾何学模様) 12. 「パッケージデザイン企画」(内容物・用途に対するコンセプト、使用素材・デザインについて) 13. 「パッケージデザイン企画」(内容物・用途に対するコンセプト、使用素材・デザインについて) 14. 「パッケージデザイン制作」(紙を素材としたパッケージ作品) 15. 「パッケージデザイン制作」(紙を素材としたパッケージ作品) 16. 「パッケージデザイン制作」(紙を素材としたパッケージ作品) 17. 「パッケージデザイン制作」(紙を素材としたパッケージ作品) 						
使用テキスト 教材等	適宜、参考資料配付。						
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	身の回りにあるパッケージの種類や構造、素材なども参考にし、企画力・発想力を養ってほしい。						

授業科目	広告基礎	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 (企画デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>広告の社会的役割・機能と、基礎的広告計画を習得。</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. 広告の概念(基礎) 8. 広告デザイン(旅行パンフレット) 1 9. 広告デザイン(旅行パンフレット) 2 10. 広告デザイン(旅行パンフレット) 3 11. 広告デザイン(旅行パンフレット) 4 12. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) 1 13. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) 2 14. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) 3 15. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) 4 16. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) 5 17. まとめ 						
使用テキスト 教材等	広告の基本がわかる本						
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	普段から、様々な広告物を見て、引き出しを多くしましょう。						