

授業科目	デザイン概論	講義	実技	演習	単位時間36-単位2 単位時間72-単位4 単位時間108-単位6	前期	後期
教科担当	高田怜美	実務経験		CGクリエイター			
授業クラス 学年	デザイン学部 グラフィックデザイン学科1年 造形デザイン学科1年 企画デザイン学科1年	担任		グラフィックデザイン学科1年 久保智史 造形デザイン学科1年 日笠保 企画デザイン学科1年 井上誠			
授業の概要	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。						
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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。 (BASIC STUDY)					
	2.	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)					
	3.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。 (BASIC STUDY)					
	4.	デザインとは？					
	5.	デザインの歴史					
	6.	ユニバーサルデザイン					
	7.	印刷 1					
	8.	印刷 2					
	9.	タイポグラフィ					
	10.	広告 1					
	11.	広告 2					
	12.	イラストレーション					
	13.	空間演出					
	14.	新素材					
	15.	ブランディング					
	16.	まとめ 1					
	17.	まとめ 1					
	18.	テスト対策					
使用テキスト 教材等	オリジナルテキスト						
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	必要に応じてメモを取り、テスト対策を行うこと。						

授業科目	色彩学	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
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。※検定受験者は補習を受講する事。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 色のはたらき 5. 光と色を学ぶ 6. 眼のしくみを学ぶ 7. 混色 8. 色の表示を学ぶ 9. PCCS・トーン 10. 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 17. ファッション・インテリアを学ぶ 18. 色彩検定対策 						
使用テキスト 教材等	<p>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 筆記用具</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	<p>メモ帳持参。自分の作品に活かす想定をする事。検定受験者は補習を参加する事。</p>						

授業科目	デッサン	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	日笠 保	実務経験		美術家			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
授業の概要	<p>基礎的なデッサン技術や構成力、遠近法・質感・量感などの表現力をしっかりと習得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 「本」 5. 「瓶」 6. 「瓶」 7. 「人物クロッキー」 8. 「折鶴と軍手」 9. 「瓶のフタ」(拡大デッサン) 10. 「瓶のフタ」(拡大デッサン) 11. 「構成デッサン」(「顔」の文字がプリントされた紙と、5～6個の実習用具を机上で組み合わせて、顔をイメージした構成をつくる) 12. 「構成デッサン」(「顔」の文字がプリントされた紙と、5～6個の実習用具を机上で組み合わせて、顔をイメージした構成をつくる) 13. 「構成デッサン」(「顔」の文字がプリントされた紙と、5～6個の実習用具を机上で組み合わせて、顔をイメージした構成をつくる) 14. 「石膏像または剥製」 15. 「石膏像または剥製」 16. 「石膏像または剥製」 17. 「室内空間(校内)」 18. 「室内空間(校内)」 						
使用テキスト 教材等	適宜、参考作品等を提示。						
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	デッサンでは、集中力・観察力も求められます。地道に根気よく制作に取り組むように。						

授業科目	図学・パース	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	榑原 緑	実務経験					
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科1年	担任			日笠 保		
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ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 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。 5. 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。 6. 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) 7. 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描く下書き) 8. 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着色、コピックなどを用い描き完成提出) 9. 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) 10. 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) 11. 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) 12. 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。ペン入れ完成提出) 13. 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) 14. 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。 15. 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。 16. 応用：一点透視図法をと分割技法を用いた階段を描き人物も配置する。下書き 17. 応用：一点透視図法をと分割技法を用いた階段を描き人物も配置する。ペン入れ。 18. 応用：一点透視図法をと分割技法を用いた階段を描き人物も配置する。ペン入れ完成提出。 						
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、コピックなど						
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	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	コンピューター演習 I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	岡本洋介・隈 健志郎	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科1年	担任		日笠 保			
授業の概要	Illustratorの各ツールの基本操作とDTPデザインワークにおける基本操作の修得 ☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。						
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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ピー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. Illustrator基本操作－各ツールの操作方法新規ドキュメント 5. Illustrator基本操作－グラデーションの適用と応用 6. Illustrator基本操作－オブジェクトデータのコピーとペースト 7. Illustrator基本操作－カラーモードとCMYKカラー調整 8. Illustrator基本操作－ベジェ曲線によるペンツール実習 9. Illustrator基本操作－マスクの実習 10. Illustrator基本操作－データの保存方法とファイル形式について 11. Illustrator基本操作－テキストデータの扱い 12. Illustrator基本操作－Illustratorへの画像配置・画像スキャン 13. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作 I 14. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作 II 15. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作 III 16. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作 IV 17. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作 VI 18. Illustrator・PhotoShopを応用したポスター制作 VII 						
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop						
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	しっかりとメモや記録をとること。						

授業科目	キャリアガイダンスⅠ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		就職担当・漫画家			
授業クラス 学年	全学科(マンガ・アニメ学科除く) 1年	担任		全1年生クラス担任			
授業の概要	<p>ビジネスマナーから一般常識や自己分析を行う。 また就職活動に必要な準備と対応例を学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 就活を始める前の心構え：マイロード21 5. 租税教室 6. ビジネスマナーについて1：言葉使い 7. ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装 8. ビジネスマナーについて3：文章…小テスト 9. 就活に必要な提出物の準備 10. 提出書類の解説1 11. 提出書類の解説2 12. 夏休みの利用法 13. 職業観1：マイロード21 14. 職業観2：マイロード21 15. マナーに関する小テスト 16. 就活の流れ 17. 自己分析準備 18. 企業研究準備 						
使用テキスト 教材等	筆記用具・マイロード21 配付資料						
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。</p> <p>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	キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、対応例を学ぶ。						

授業科目	商品企画広告演習	講義 実技 演習	単位時間36－単位2 単位時間72－単位4 単位時間108－単位6	前期 後期
教科担当	森 健	実務経験	コピーライター	
授業クラス 学年	造形デザイン学科 1年	担任	日傘	
授業の概要	マーケティングの概要を学び、商品企画及び広告展開を考える			
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 宣伝・広告・パブリシティ・PRの違いを学ぶ 2. 広告の種類について学ぶ 3. インターネット広告について学ぶ 4. クロスメディアについて学ぶ 5. 広告会社について学ぶ 6. コンセプト・コピーワークについて学（1） 7. コンセプト・コピーワークについて学（2） 8. テレビCMについて学ぶ 9. グラフィック広告について学ぶ（1） 10. グラフィック広告について学ぶ（2） 11. 媒体別表現について学ぶ（1） 12. 媒体別表現について学ぶ（2） 13. 媒体別表現について学ぶ（3） 14. 商品企画を考える（1） 15. 商品企画を考える（2） 16. 商品企画を考える（3） 17. 広告展開を考える（テレビCM） 18. 広告展開を考える（ポスター）			
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布			
50点	幅広いアイデアから検討されている【50点】コンセプトがしっかり考えられている【50点】			
履修にあたっての 留意点	商品企画と商品広告の関係性についてきちんと考えること			

授業科目	ビジネスソフト演習	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	杉山 みゆき	実務経験					
授業クラス 学年	デザイン学部造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
授業の概要	<p>一般ビジネス環境で必要な「ワード」「エクセル」「パワーポイント」の基礎的操作技法の修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. オリエンテーション・Word①「基本操作」「文字入力」 5. Word②「文書を思い通りに作成する」「文書を自由自在に編集する」 6. Word③「文字/段落の書式設定」「表の基本的な作り方と実践技」 7. Word④「図形を作成する」「文書に表現力を付ける」・Wordまとめ 8. Excel①「基本操作」「表作りの基本をマスターする」 9. Excel②「データを速く、正確に入力する」「計算式や関数を使って計算する」 10. Excel③「表全体の見た目を整える」 11. Excel④「表のデータをグラフで表現する」「表やグラフを綺麗に印刷する」 12. Excel⑤ Excelまとめ 13. Power Point①「基本操作」「スライド作成の基本」 14. Power Point②「スライドの表現力を上げる」「画像や図をスライドに挿入する」 15. Power Point③「表・グラフを作成する」「作図機能を使いこなす」 16. Power Point④「アニメーションを設定する」 17. Power Point⑤「プレゼンテーションの実行と資料の配布」・Power Point まとめ 18. ビジネスソフト演習 まとめ 						
使用テキスト 教材等	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	必ずメモを取ってください。覚えた機能は、積極的に使ってください。						

授業科目	プロダクトデザイン I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	桐山 誠	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
授業の概要	<p>プロダクトデザインの基礎を学び、アイデアスケッチからモデリングまでを学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 自分の作品紹介、プロダクトとは何か 今のプロダクトデザインの流れ ラフスケッチ、レンダリングを見せ説明する。 5. 三角法の基本を覚える。(詳細はAUTO CADに授業で) 数案ほどの図面の例題を描く。 6. ラフスケッチのを習得する。(立方体を描く練習) シャープペンではなく鉛筆、サインペン、ボールペン、マーカーで描く訓練をする。 7. ラフスケッチを習得する。QRコードのインスタを参考にみる) 見ながら描いてみる。 立方体を組み合わせて、家具、文具、家電製品などを描く(大きく描く事、スケッチブック1枚に1点) 8. レンダリングを習得する。スケッチの中からレンダリングを描く。 9. レンダリングを習得する。スケッチの中からレンダリングを描く。 10. 課題1 スチレンボードを使ってフィギュアを制作する。(イルカ、昆虫、恐竜など) アイデアを出す。(ポーズを決める) 11. 課題1 スチレンボードを使ってフィギュアを制作する。(イルカ、昆虫、恐竜など) アイデアを出す。(ポーズを決める) 12. 課題1 スチレンボードを使ってフィギュアを制作する。(イルカ、昆虫、恐竜など) 部品を切り出し組み立てる。 13. 課題1 スチレンボードを使ってフィギュアを制作する。(イルカ、昆虫、恐竜など) 組み立てた作品と、面付け図と合わせて提出する。 14. 課題2:ウレタンフォームを使って、新しい新幹線、先頭車両を造形する。 アイデアスケッチをする。 15. 課題2:ウレタンフォームを使って、新しい新幹線、先頭車両を造形する。 アイデアスケッチをする。 16. 課題2:ウレタンフォームを使って、新しい新幹線、先頭車両を造形する。 材料を用意しモデルを制作する。 17. 課題2:ウレタンフォームを使って、新しい新幹線、先頭車両を造形する。 材料を用意し制作する。 18. 課題2:ウレタンフォームを使って、新しい新幹線、先頭車両を造形する。 自分の作った新幹線を図面化してみる(断面を10mmピッチでき、形が本当に美しいか確認する) 						
使用テキスト 教材等	<p>資料、課題等を配布する。 モデルの材料は各々で準備する。</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	<p>プロダクトデザインの基礎となる、技術を身につけること。 モデル制作時には、怪我をしないこと。</p>						

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36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	植谷建一	実務経験		空間デザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1年	担任		日笠 保			
授業の概要	<p>コンセプトワーク（企画・アイデア）・プレゼンテーションの基礎知識、技術習得</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。（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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. イメージスケールを学ぶ① コンセプトの違いによって色を分類する 5. イメージスケールを学ぶ② コンセプトの違いによって言葉やフォントを分類する 6. イメージスケールによって好きなものを分類する 7. イメージスケールによって好きなロゴを分類する 8. 自己PRマップを作る 9. 自身のブランドコンセプトを考える 10. 自身のブランドカラーを考える。 イメージスケールを使い、整理する 11. 自身のブランドの言葉、フォントを考える。 イメージスケールを使い、整理する 12. 自身のブランドのロゴを考える。 イメージスケールを使いカテゴリーを検討する 13. 自身のブランドのロゴを考える。 イメージスケールを使い、別案のカテゴリーを検討する 14. 自身のブランドのロゴを考える。 イメージスケールを使い2つの案について、違いを整理する 15. 自身ブランドのロゴ プレゼン、講評 16. 自身ブランドの展開、ブラッシュアップ 17. 自身ブランドの展開、ブラッシュアップ 18. 自身ブランドの展開、ブラッシュアップ 						
使用テキスト 教材等	教科担当から随時提示						
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	自分の思いを整理する。 整理したことを、デザインによって人により伝わりやすくなるように意識する						

授業科目	CAD基礎	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	村瀬 大輔	実務経験		一級建築士			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 1	担任		日笠			
授業の概要	<p>・AUTOCADの基礎操作を習得（2D）</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。（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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 作図の準備と基本操作 5. 「ファイル管理・画面構成・コマンド操作」 6. 作図トレーニング 7. 作図トレーニング 8. 作図課題1「サイコロ」 9. 作図課題1「サイコロ」 10. 作図課題2「ブックエンド」 11. 作図課題2「ブックエンド」 12. 作図課題3「置時計」 13. 作図課題3「置時計」 14. 作図課題4「歯ブラシスタンド」 15. 作図課題4「歯ブラシスタンド」 16. 作図課題5「アイスクューブトレイ」 17. 作図課題6「機関車玩具」 18. 作図課題6「機関車玩具」 						
使用テキスト 教材等							
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	デザイナーはクライアントの要求に応えることが最大の解答。その中で如何に自己表現出来るか						