

授業科目	キャリアガイダンス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	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 2年	担任		全クラス担任			
授業の概要	就活における試験・面接対策。学内企業説明会4～5回実施予定						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学内における就活での仕様について 2. 学内企業説明会① 3. 昨年度振り返り・本格的な準備(履歴書・エントリーシート) 4. 学内企業説明会② 5. 面接試験対策1・面接前の準備 6. 面接試験対策2・面接中のマナー 7. 学内企業説明会③ 8. 面接での質問集対策 9. 面接試験模擬練習1 10. 面接試験模擬練習2 11. 筆記試験対策・作文・SPI一般常識など説明 12. 筆記試験模擬・小テスト 13. 面接・試験・内定後のマナー 14. ポートフォリオについて 15. 学内企業説明会④ 16. SMBCライフプラン 17. 後期の過ごし方 18. 学内企業説明会⑤ 						
使用テキスト 教材等	マイロード21 配付資料 A4クリアファイル						
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	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、応対例を学ぶ。						

授業科目	アクセサリデザイン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	榎原 緑	実務経験					
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 2年	担任		日笠 保			
授業の概要	アクセサリデザイン全般の基礎知識と彫金、ワックス技法の習得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 彫金技法3 地金を用いた透かしのあるペンダントトップの制作。(デザイン画制作) 2. 彫金技法3 地金を用いた透かしのあるペンダントトップの制作。(糸ノコで切り抜く。ロウ付け) 3. 彫金技法3 地金を用いた透かしのあるペンダントトップの制作。(ヤスリがけ、研磨) 4. 彫金技法3 地金を用いた透かしのあるペンダントトップの制作。(研磨、仕上げ) 5. ロストワックス技法1 「月丸リング」チューブワックスを使用。デザイン画(製図)通りに制作し、ワックスワークに必要な道具の使い方を習得。 6. ロストワックス技法1 「月丸リング」チューブワックスを使用。デザイン画(製図)通りに制作し、ワックスワークに必要な道具の使い方を習得。 7. ロストワックス技法1 「月丸リング」チューブワックスを使用。デザイン画(製図)通りに制作し、ワックスワークに必要な道具の使い方を習得。 8. ロストワックス技法2 チューブワックスを使用。印台の形を基本としたオリジナルデザインのリングを制作する。(デザイン画) 9. ロストワックス技法2 チューブワックスを使用。印台の形を基本としたオリジナルデザインのリングを制作する。(制作) 10. ロストワックス技法2 チューブワックスを使用。印台の形を基本としたオリジナルデザインのリングを制作する。(制作) 11. ロストワックス技法2 チューブワックスを使用。印台の形を基本としたオリジナルデザインのリングを制作する。(制作) 12. ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鑄造、研磨まで行う。(デザイン画) 13. ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鑄造、研磨まで行う。(制作) 14. ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鑄造、研磨まで行う。(制作) 15. ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鑄造、研磨まで行う。(鑄造) 16. ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鑄造、研磨まで行う。(研磨) 17. ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鑄造、研磨まで行う。(研磨、仕上げ) 18. ロストワックス技法3 完成作品の撮影、プレゼンボード制作。 						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、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、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	筆記用具持参。工具、火器、薬品も扱うので怪我や事故に注意する。						

授業科目	フィギュア雑貨造形Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－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	デザイン学科 造形デザインコース 2年	担任		日笠 保			
授業の概要	フィギュアでは二次元の画像から三次元の立体を創造する力を習得することを目指す。雑貨では理詰めではなく直感的な面白さを習得することを目指す。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. フィギュア造形の解説と制作技術の解説をする。 題材の選定とスケッチを制作する。 2. スケッチ及びフィギュア造形のための多方向からの図面を制作する。 3. スケッチ及びフィギュア造形のための多方向からの図面を制作する。 4. 原型を制作する。型取りを考慮したパーツ分割を考えながら原型を制作する。 5. 原型を制作する。型取りを考慮したパーツ分割を考えながら原型を制作する。 6. 原型を制作する。型取りを考慮したパーツ分割を考えながら原型を制作する。 7. 原型を制作する。型取りを考慮したパーツ分割を考えながら原型を制作する。 8. 原型を制作する。型取りを考慮したパーツ分割を考えながら原型を制作する。 9. 原型を制作する。型取りを考慮したパーツ分割を考えながら原型を制作する。 10. イメージパネルを制作する。元になったキャラクターの画像を使ってコラージュを制作する。 11. 雑貨造形 卓上で使われる商品のデザイン 雑貨デザインの解説をする。ターゲット商品を選定する。 12. コンセプトを制作する。商品が使用されるシーンを決めて、デザインする商品のコンセプトを考える。 13. アイデアスケッチを制作する。機能、色などのアイデアを出し、外観のデザインをスケッチをする。 14. アイデアスケッチを制作する。機能、色などのアイデアを出し、外観のデザインをスケッチをする。 15. レンダリング、模型、プロトタイプを制作する。図面、レンダリング、模型などを制作する。 16. レンダリング、模型、プロトタイプを制作する。図面、レンダリング、模型などを制作する。 17. レンダリング、模型、プロトタイプを制作する。図面、レンダリング、模型などを制作する。 18. レンダリング、模型、プロトタイプを制作する。図面、レンダリング、模型などを制作する。 						
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	<p>正確に人体のバランスを捉え、立体にすること。 刃物で怪我をしないこと。</p>						

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 学年	デザイン学科 造形デザインコース 2年 組	担任		日笠 保			
授業の概要	☆プロダクト及びリビングデザインにおけるプランニングから製図、制作まで一貫性の習得。☆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、計画、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・ターゲット。 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。 7. トライ①：モデリング改良。 8. トライ①：最終デザイン図面。 9. トライ①：プレゼンテーション 10. トライ②、(③)：テーマ設定。 11. トライ②、(③)：コンセプト・ターゲット。 12. トライ②、(③)：アイデアスケッチ。 13. トライ②、(③)：ラフプレゼンテーション。 14. トライ②、(③)：モデリング。 15. トライ②、(③)：モデリング。 16. トライ②、(③)：モデリング改良。 17. トライ②、(③)：最終デザイン図面。 18. トライ②、(③)：プレゼンテーション。						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料提示、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、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。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。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、学生時代に出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	ビジュアルプランニングⅢ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	樋谷建一	実務経験		空間デザイナー				
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 2年	担任		日笠 保				
授業の概要	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							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	ポートフォリオづくりの目的を共有する。 1年生時に制作した作品の再確認。						
	2.	自己PR マップづくり。ポートフォリオに入れる作品のリストアップ						
	3.	作品の印刷、仮綴じして傾向を分類、分析する。						
	4.	作品の傾向を分類、分析する。イメージスケールを活用し、色やフォントを考える。						
	5.	ポートフォリオの全体テーマを設定する。表紙の検討						
	6.	ポートフォリオ制作 表紙を作成する						
	7.	ポートフォリオ制作 目次、中扉を考える						
	8.	ポートフォリオ制作 途中確認						
	9.	ポートフォリオ制作 自己紹介ページを考える						
	10.	ポートフォリオ制作 調整						
	11.	ポートフォリオ制作 途中確認2						
	12.	ポートフォリオ制作 ブラッシュアップ①						
	13.	ポートフォリオ制作 ブラッシュアップ②						
	14.	ポートフォリオ制作 ブラッシュアップ③						
	15.	ポートフォリオ確認 講評						
	16.	ポートフォリオ制作 ブラッシュアップ2 ①						
	17.	ポートフォリオ制作 ブラッシュアップ2 ②						
	18.	ポートフォリオ制作 ブラッシュアップ2 ③						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、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	3DCAD	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	櫻庭、村瀬	実務経験	建築設計士 インテリアデザイナー				
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 2年	担任	日笠 保				
授業の概要	AutoCADを使った3Dモデリングの方法を習得する。 3Dモデリング、マテリアルや照明の設定を習得することで、各自デザインした雑貨や・家具・照明器具、ディスプレイ空間を3Dパースやプレゼン資料に活用できるスキルの習得を目指す。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	3Dモデリング：基本設定・基本操作の確認・練習Ⅰ－1 家具（3Dモデリング）					
	2.	3Dモデリング：基本設定・基本操作の確認・練習Ⅰ－2 組子（3Dモデリング）					
	3.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅰ－1 Honda S2000（マテリアル設定）					
	4.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅰ－2 Honda S2000（3Dパース・レンダリング）					
	5.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅱ－1 TUBE（マテリアル設定）					
	6.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅱ－2 TUBE（3Dパース・レンダリング）					
	7.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅱ－2 TUBE（3Dパース・レンダリング）					
	8.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅱ－3 TUBE（プレゼンシート作成）					
	9.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅲ－1 オリジナル容器（3Dモデリング・マテリアル設定）					
	10.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅲ－2 オリジナル容器（3Dパース・レンダリング）					
	11.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅲ－3 オリジナル容器（プレゼンシート作成）					
	12.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅳ－1 TALIESIN 1（3Dモデリング・マテリアル設定）					
	13.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅳ－2 TALIESIN 1（3Dパース・レンダリング）					
	14.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅳ－3 TALIESIN 1（プレゼンシート作成）					
	15.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅴ－2 オリジナル照明器具（3Dパース・レンダリング）					
	16.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅴ－2 オリジナル照明器具（3Dパース・レンダリング）					
	17.	3Dモデリング：マテリアル・照明の説明・演習Ⅴ－3 オリジナル照明器具（プレゼンシート作成）					
	18.	3Dモデリング：総合演習 ディスプレイ空間（プレゼンシート作成）					
使用テキスト 教材等	各課題必要時、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	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	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 学年	デザイン学科 造形デザインコース2年	担任		日笠 保			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Illustrator・Photoshopを使用した編集デザイン制作Ⅰ 2. Illustrator・Photoshopを使用した編集デザイン制作Ⅱ 3. Illustrator・Photoshopを使用した編集デザイン制作Ⅲ 4. Illustrator・Photoshopを使用した編集デザイン制作Ⅳ 5. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作Ⅰ コンペ参加用アカウント取得 6. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作Ⅰ コンペ参加用アカウント取得 7. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作Ⅱ 8. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作Ⅲ 9. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作Ⅳ 10. Illustrator 引越し案内状 DMデザインⅠ 11. Illustrator 引越し案内状 DMデザインⅡ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・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Ⅴ 18. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作Ⅵ 						
使用テキスト 教材等	必要であれば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、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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 						