

授業科目	デザイン概論		授業形態	講義	担当者	高田怜美
	必修科目				実務経験	CGクリエイター
開講クラス	グラフィックデザイン学科 造形デザイン学科 企画デザイン学科	1年 1年 1年	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	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。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】 デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】 テーマの確認。画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】 テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	【デザインとは】 ・デザインの分類 ・デザインと美術の違い		【到達目標】 デザインと美術の違いを理解 【予習】 授業準備 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	4.	【デザインの歴史】 ・デザインの主な歴史 ・日本の現代デザイン ・時代の変化で変わるデザイン		【到達目標】 デザインの歴史におけるポイントの理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	5.	【ユニバーサルデザイン】 ・ユニバーサルデザインの7原則 ・バリアフリーとユニバーサルデザインの違い		【到達目標】 ユニバーサルデザインに必要な要素の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	6.	【ブランディング】 ・ブランドの役割 ・パーソナルブランド		【到達目標】 ブランディングの重要性の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	7.	【広告】 ・広告の種類 ・法則について		【到達目標】 広告の種類、問題点等の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	8.	【印刷】 ・印刷の歴史 ・版式による分類		【到達目標】 版式の違いを覚える 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	9.	【タイポグラフィ】 ・タイプフェイス ・写植文字		【到達目標】 タイポグラフィの基礎知識を覚える 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	10.	【空間演出】 ・空間演出とは ・エクステリア		【到達目標】 空間演出に必要な要素の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	11.	【新素材】 ・新素材とは ・プラスチック素材の種類と特徴		【到達目標】 新素材の特性等の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	12.	【イラストレーション】 ・イラストレーションの歴史 ・日本のイラストレーション		【到達目標】 イラストレーション全般知識への理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	13.	・テスト対策		【到達目標】 テスト用のノートをまとめる 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
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	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	必要に応じてメモを取り、テスト対策を行うこと。 本授業内で得た知識を、実技課題へ有効に生かすこと。					

授業科目	色彩学		授業形態	講義	担当者	鳥居靖洋・小島梨穂
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	造形デザイン学科 1年 組		前期・後期		単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	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。					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	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」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	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)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	色のはたらき 光と色について	【到達目標】色のはたらきについて理解する 【予習】テキストを読んでおく 【復習】色のはたらきや光と色について復習			
	4.	眼のしくみについて 混色	【到達目標】光と色について理解する 【予習】色のはたらきや光と色についての復習 【復習】眼のしくみや混色について復習			
	5.	色の分類と三属性	【到達目標】色の三属性について理解する 【予習】眼のしくみや混色についての復習 【復習】色の三属性の復習			
	6.	PCCS トーン	【到達目標】PCCSの色相やトーンについて理解する 【予習】色の三属性についての復習 【復習】PCCSやトーンについて復習			
	7.	色の心理効果	【到達目標】色の心理効果について理解する 【予習】PCCSやトーンについての復習 【復習】色の心理効果について復習			
	8.	色の視覚効果	【到達目標】色の視覚効果について理解する 【予習】色の心理効果についての復習 【復習】色の視覚効果について復習			
	9.	配色の基本的な考え方 色彩調和	【到達目標】配色の基本的な考え方を理解する。 【予習】色の視覚効果についての復習 【復習】色彩調和について復習			
	10.	配色の基本的な技法 配色イメージ	【到達目標】配色の基本的な技法を理解する。 【予習】色彩調和についての復習 【復習】配色の技法やイメージについて復習			
	11.	ファッション・インテリアを学ぶ	【到達目標】色彩におけるファッションやインテリアについて理解する。 【予習】配色の技法やイメージについての復習 【復習】ファッション・インテリアについて			
	12.	慣用色名 前期末試験・色彩検定3級対策	【到達目標】慣用色名について学ぶ。 【予習】ファッション・インテリアについての復習 【復習】前期末試験と色彩検定に向けての学習			
13.	前期末試験・色彩検定3級対策	【到達目標】これまで学んだことを復習する 【予習】前期末試験と色彩検定に向けての学習 【復習】前期末試験と色彩検定に向けての学習				
使用テキスト 教材等	色彩検定公式テキスト 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。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。					

授業科目	デッサン		授業形態	演習	担当者	日笠 保
	必修科目				実務経験	美術家
開講クラス	造形デザイン学科 1年 組		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	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。					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	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」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	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)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	「本」	【到達目標】パースの表現を確実に習得する。 【予習】BASIC STUDYでの課題作品のパース表現の改善点を確認する。 【復習】パースが理論的に理解されているか確認する。			
	4.	「瓶」	【到達目標】円柱の表現を確実に習得する。 【予習】BASIC STUDYでの課題作品の円柱表現の改善点を確認する。 【復習】円柱表現とその文字の描写が理論的に理解されているか確認する。			
	5.	「瓶」	【到達目標】質感表現を追求する。 【予習】立体感・質感表現について考える。 【復習】全体的な完成度を確認し、課題点を次の作品制作に活かす。			
	6.	「折鶴と軍手」	【到達目標】空間構成と質感表現の追求。 【予習】空間のバランス感覚を養う。 【復習】質感の違いも的確に表現されているか確認する。			
	7.	構成デッサン「顔」	【到達目標】空間構成と質感表現の追求。 【予習】空間のバランス感覚と質感の観察力を高める。 【復習】空間表現が的確かどうか確認する。			
	8.	構成デッサン「顔」	【到達目標】空間構成と質感表現の追求。 【予習】空間のバランス感覚と質感の観察力を高める。 【復習】質感の違いが表現されているかどうか確認する。			
	9.	構成デッサン「顔」	【到達目標】空間構成と質感表現の追求。 【予習】空間のバランス感覚と質感の観察力を高める。 【復習】空間と質感の表現が的確に表現されているか確認する。			
	10.	「フタ」	【到達目標】モノの構造を理解しつつ、立体感・質感を追求する。 【予習】モチーフをよく観察する。 【復習】モチーフの構造の理解を深める。			
	11.	「フタ」	【到達目標】モノの構造を理解しつつ、立体感・質感を追求する。 【予習】構造を理解する。立体感・質感の表現を工夫する。 【復習】構造の理解とその表現を確認する。			
	12.	スケッチ	【到達目標】身の回りのものをスケッチすることで、観察力・描写力を高める。 【予習】描画道具や描き方を工夫する。 【復習】授業外でも、積極的にスケッチ等をする。			
	13.	スケッチ	【到達目標】身の回りのものをスケッチすることで、観察力・描写力を高める。 【予習】描画道具や描き方を工夫する。 【復習】授業外でも、積極的にスケッチ等をする。			
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	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	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		授業形態	演習	担当者	榊原 緑
	必修科目				実務経験	
開講クラス	造形デザイン学科 1年 組		前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	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。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	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。		【到達目標】直定規・三角定規の基本的な扱い方を理解する。 【予習】製図用具(直定規・三角定規)の名称や用途を確認する。 【復習】繰り返し作図し、用具の扱いに慣れておく。		
	4.	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。		【到達目標】定規・コンパスを用いて正確に描くことができる。 【予習】正多角形(5角形・6角形)の特徴や、内角・外角の基本を調べておく。 【復習】授業で学んだ5角形・6角形・円に内接する多角形の作図手順をノートにまとめる。		
	5.	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)		【到達目標】一点透視図法の成り立ちを理解する。 【予習】一点透視図法の基本的な仕組み(2つの消失点・水平線・奥行き表現)について調べ、箱や建物がどのように描かれているか参考作品を観察しておく。 【復習】授業で学んだ一点透視図法の手順を振り返り、セクションクロッキー帳に立方体や直方体などの基本図形を繰り返し描いて理解を深める。消失点への線の取り方や形のバランスを確認し、正確に描けるよう練習する。		
	6.	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)		【到達目標】二点透視図法の成り立ちを理解する。 【予習】二点透視図法の基本的な仕組み(2つの消失点・水平線・奥行き表現)について調べ、箱や建物がどのように描かれているか参考作品を観察しておく。 【復習】授業で学んだ二点透視図法の手順を振り返り、セクションクロッキー帳に立方体や直方体などの基本図形を繰り返し描いて理解を深める。消失点への線の取り方や形のバランスを確認し、正確に描けるよう練習する。		
	7.	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)		【到達目標】三点透視図法の成り立ちを理解する。 【予習】三点透視図法の基本的な仕組み(2つの消失点・水平線・奥行き表現)について調べ、箱や建物がどのように描かれているか参考作品を観察しておく。 【復習】授業で学んだ三点透視図法の手順を振り返り、セクションクロッキー帳に立方体や直方体などの基本図形を繰り返し描いて理解を深める。消失点への線の取り方や形のバランスを確認し、正確に描けるよう練習する。		
	8.	一点透視図法：応用。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。		【到達目標】一点透視図法を活用し、空間の奥行きや立体感を意識した構図表現ができる。 【予習】街中や校内の掲示板・ポスターの見え方を観察しておく。 【復習】制作した作品を見直し、遠近感の正確さや構図のバランス、色彩表現を確認する。		
	9.	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。		【到達目標】2分割・3分割の基本的な作図方法を理解し、定規やコンパスを用いて正確に線分を等分できるようにする。 【予習】定規やコンパスの使い方を復習しておく。 【復習】授業で学んだ2分割・3分割・等分作図を練習し、手順を確認する。		
	10.	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。		【到達目標】2分割・3分割の基本的な作図方法を理解し、定規やコンパスを用いて正確に線分を等分できるようにする。 【予習】定規やコンパスの使い方を復習しておく。 【復習】授業で学んだ2分割・3分割・等分作図を練習し、手順を確認する。		
	11.	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。アイデアスケッチ。		【到達目標】一点透視図法を用いて、奥行きのある空間表現ができるようになる。 【予習】人物の立ち姿や階段をとり下りするポーズ資料を見ておく。 【復習】授業で描いた階段のバース線や分割方法を見直し、理解を深める。		
	12.	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。下書き。		【到達目標】一点透視図法を用いて、奥行きのある空間表現ができるようになる。 【予習】人物の立ち姿や階段をとり下りするポーズ資料を見ておく。 【復習】授業で描いた階段のバース線や分割方法を見直し、理解を深める。		
13.	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。ペン入れ提出。		【到達目標】一点透視図法を用いて、奥行きのある空間表現ができるようになる。 【予習】人物の立ち姿や階段をとり下りするポーズ資料を見ておく。 【復習】授業で描いた階段のバース線や分割方法を見直し、理解を深める。			
使用テキスト教材等	適宜資料を配布。					
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	定規・三角定規・コンパス・ノートなどを毎回持参し、丁寧に扱う。					

授業科目	コンピュータ演習Ⅰ		授業形態	演習	担当者	岡本洋介・大和あかね
	必修科目				実務経験	グラフィックデザイン
開講クラス	デザイン学部 造形デザイン学科 1年 組		前期・後期		単位数	<input type="checkbox"/> 1単位 (26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位 (52時間) <input type="checkbox"/> 3単位 (78時間)
授業概要	イラストレーターの基本操作とフォトショップとの連携					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」の制作、(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し習得 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意お図形を使い「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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの確認。モチーフ、画材準備。 【復習】操作作業の反復練習		
	3.	イラストレーターの基本操作・ツールの説明		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】ソフトウェアについて調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	4.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅰ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	5.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅱ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	6.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅲ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	7.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅳ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	8.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅴ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	9.	イラストレーターとフォトショッパーの連携操作Ⅰ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	10.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅱ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	11.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅲ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	12.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅳ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
13.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅴ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習			
使用テキスト 教材等	各課題必要時、その都度配布					
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。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	課題製制作時にソフトウェアの操作方法の記録を行う					

授業科目	キャリアガイダンスⅠ		授業形態	演習	担当者	鳥居靖洋
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	全学科1年		前期	後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	<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>					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	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)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	就活を始める前の心構え：マイロード21	【到達目標】就活の全体像理解。 【予習】憧れのクリエイターの経歴を調べる。 【復習】一年後達成したいことを考える。			
	4.	租税教室	【到達目標】税の大切さとコンペティションへの情報を集める。 【予習】自分の購入物の「消費税」を確認する。 【復習】「手取り」を調べる。			
	5.	ビジネスマナーについて1：言葉使い	【到達目標】就活において適切な言葉遣いを学ぶ。 【予習】自分が使っている「敬語」を書き出す。 【復習】学校生活において教員に対しマナーを意識する。			
	6.	ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装	【到達目標】就活において適切な身だしなみを学ぶ。 【予習】就活に必要なリクルースタイルを確認。 【復習】自宅にリクルースタイルに適してるスーツ等があるか確認。			
	7.	ビジネスマナーについて3：文章…小テスト	【到達目標】就活における適切な文章をマスターする。 【予習】普段のメールなどで使う絵文字をどのように言葉で表現するか考える。 【復習】適切な文章のテンプレートなどを用意する。			
	8.	本校における就活ルール確認。	【到達目標】ルール理解と担任とのコミュニケーションを取る。 【予習】先輩達の動きを知る。 【復習】キャリアセンターに足を運ぶ。			
	9.	夏休みの利用法	【到達目標】就活を意識した行動を取る(会社説明会参加など) 【予習】企業を調べる。 【復習】企業を深掘る。			
	10.	就活スタートアップ講座	【到達目標】就活の全体像の理解を深める。 【予習】マイナビリクナビなどを確認する。 【復習】マイナビ登録。			
	11.	会社説明会	【到達目標】企業理解を深める。 【予習】事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 【復習】自分が受験するイメージで何が必要か考える。			
	12.	自己分析講座	【到達目標】自分の長所・短所を知る。 【予習】自分の過去のイベントを洗い出す。 【復習】自己PRを考える。			
13.	企業研究講座	【到達目標】自分の可能性の幅を広げる。 【予習】業界をより多く知る。 【復習】自分の行きたい業界や会社を絞っていく。				
使用テキスト教材等	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、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。</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		授業形態	演習	担当者	森
	必修科目				実務経験	コピーライター
開講クラス	造形デザイン学科 1年		前期・後期		単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	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。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析、モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	広告・宣伝・PR・パブリシティの違いを学ぶ。		【到達目標】誤解されがちな頭語の正しい理解。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	4.	広告の種類とその特性について学ぶ。		【到達目標】さまざまなメディアについて知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	5.	インターネット広告について学ぶ。		【到達目標】ネットの影響力について知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	6.	広告会社について学ぶ。		【到達目標】広告代理店の仕事を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	7.	テレビCMについて学ぶ。		【到達目標】テレビCMの影響力について知る。 【予習】テーマの確認、CMの研究、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	8.	グラフィック広告について学ぶ。		【到達目標】グラフィック広告の基礎を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	9.	媒体別表現について学ぶ。		【到達目標】媒体別による表現の違いを知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	10.	商品企画を考える。(1)		【到達目標】商品と消費者ニーズの関係を知る。 【予習】商品とは何か?を考える。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	11.	商品企画を考える。(2)		【到達目標】商品と消費者ニーズの関係を知る。 【予習】商品の役割を考える。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	12.	テレビCMによる広告展開案制作。		【到達目標】企画した商品のテレビCMを考える。 【予習】いろいろなテレビCMを見る。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
13.	ポスターによる広告展開案制作。		【到達目標】企画した商品のポスターを考える。 【予習】ポスターの役割を考える。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
使用テキスト 教材等	広告の基本、A1プロジェクトペーパー					
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)の総計を課題数で割った平均とする。科日の最終評価点は、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	商品企画と商品広告の関係性について理解する。					

授業科目	ビジネスソフト演習		授業形態	演習	担当者	村崎 博樹
	必修科目				実務経験	
開講クラス	デザイン学部造形デザイン学科	1年組	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	<p>一般ビジネス環境に必要な「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。 ☆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>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	オリエンテーション Word① 「基本操作」「文字入力」		【到達目標】 【予習】第1章、第2章 【復習】第1章、第2章		
	4.	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」		【到達目標】 【予習】第2章 【復習】第2章		
	5.	Word③ 「文字/段落の書式設定」「表の基本的な作り方と実践技」		【到達目標】 【予習】第2章 【復習】第2章		
	6.	Word④ 「図形を作成する」「文書に表現力を付ける」 Wordまとめ		【到達目標】 【予習】第2章 【復習】第2章		
	7.	Excel① 「基本操作」「表作りの基本をマスターする」		【到達目標】 【予習】第3章 【復習】第3章		
	8.	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」		【到達目標】 【予習】第3章 【復習】第3章		
	9.	Excel③ 「表全体の見た目を整える」 Excel まとめ		【到達目標】 【予習】第3章 【復習】第3章		
	10.	Power Point① 「基本操作」「スライド作成の基本」		【到達目標】 【予習】第4章 【復習】第4章		
	11.	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」		【到達目標】 【予習】第4章 【復習】第4章		
	12.	Power Point③ 「表・グラフを作成する」「作図機能を使いこなす」 Power Point まとめ		【到達目標】 【予習】第4章 【復習】第4章		
	13.	ビジネスソフト演習 まとめ		【到達目標】 【予習】第2章～第4章 【復習】第2章～第4章		
使用テキスト教材等	30時間アカデミック Office2021 Windows11対応					
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。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。</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		授業形態	演習	担当者	桐山 誠
	必修科目				実務経験	プロダクトデザイン
開講クラス	デザイン学部 造形デザイン学科	1年 組	前期・後期	単位数	1単位(26時間) ☑ 2単位(52時間) 3単位(78時間)	
授業概要	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。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解する。 【予習】テーマの分析、モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	自分の作品紹介、プロダクトとは何か プロダクトデザインの流れの説明。 ラフスケッチ、レンダリングを見せ説明する。		【到達目標】プロダクトデザインとは何かを理解する。 【予習】平面デザインから立体デザインへの頭の切り替え 【復習】デザインの流れをもう一度プリントで確認する。		
	4.	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。		【到達目標】立体視を育成する。 【予習】サイコロなどを用意して形を観察する。 【復習】例題をもう一度描いてみる。		
	5.	ラフスケッチのを習得する。(立方体を描く練習) シャーペンではなく鉛筆、サインペン、ボールペン、マーカーを用いた描画訓練を行う。		【到達目標】鉛筆、ボールペン、ペンを使うことを覚える。 【予習】いろいろなスケッチを観察する。 【復習】課題を何度も描いてみる。また違った形のものも描いてみる。		
	6.	ラフスケッチを習得する。QRコードのインスタを参考にしながら描いてみる。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)		【到達目標】できるだけ早くパースを狂わせずに描けるようになる。 【予習】身の周りにあるものを描いてみる。 【復習】授業で習った方法で、同じものを再度描いてみる。		
	7.	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。		【到達目標】プロダクトデザインには欠かせない表現方法なので、しっかりと習得する。 【予習】身の回りのものの映り込みを観察する。 【復習】映り込みを意識して、再度違った物体を描いてみる。		
	8.	課題1 スチレンボードを用いたフィギュア制作する。(構造の理解)		【到達目標】平面をいかに組み合わせると立体になるか考える。 【予習】立体パズルを観察する。 【復習】できるだけ少ないスペースで収まるよう、リデザインする。		
	9.	課題1 組み立てと仕上げ。(三次元化の習得)		【到達目標】平面から立体への変化を習得する。 【予習】できるだけ少ないスペースで収まるよう、リデザインする。 【復習】他のデザインも考えてみる。		
	10.	課題2:新幹線先頭車両の造形する。 (1)アイデアスケッチとプランニングをする。		【到達目標】ウレタンフォームを心を使ってモデリングを一つの方法を学ぶ。 【予習】新幹線を画像などで観察する。 【復習】似た車両が無い確認する。		
	11.	課題2:新幹線先頭車両の造形する。 (2)ウレタンフォームの削りだし。断面ゲージを用いた形状確認をする。		【到達目標】ウレタンフォームを左右均等に、歪みなく削る事を学ぶ。 【予習】断面のゲージを作っておく。 【復習】断面ゲージを当て、凹んだところは印を付けておく。		
	12.	課題2:新幹線先頭車両の造形する。 (3)粘土を表面に塗布し、曲面の仕上げを行う。		【到達目標】サンドペーパーで表面をきれいに仕上げる。 【予習】凹んだ部分はより厚めに粘土を盛っておく。 【復習】仕上がり前にもう一度断面ゲージで確認する。		
13.	課題2:新幹線先頭車両の造形する。 (4)自分の作った新幹線を図面化する。 (10mmピッチでの断面確認と、最終的な形態美の検証。)		【到達目標】断面を前、横、上からラインを確認する。 【予習】断面ゲージに、メモリを描いておく。 【復習】断面の線を見て、それぞれの面が美しかったかを確認する。			
使用テキスト 教材等	資料、課題等を配布する。 モデルの材料は各々で準備する。					
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、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基礎となる技術を学び、身につけること。 モデル制作時に怪我をしない事。					

授業科目	ビジュアルプランニングⅠ		授業形態	演習	担当者	岡本佳代
	必修科目				実務経験	インテリアデザイナー・建築士
開講クラス	デザイン学部造形デザイン学科 1年		<input checked="" type="checkbox"/> 前期	・後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位 (26時間) <input type="checkbox"/> 2単位 (52時間) <input type="checkbox"/> 3単位 (78時間)
授業概要	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					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	オリエンテーション 商品企画からディスプレイ企画提案に至るまでの解説		【到達目標】商品企画、企画側の視点を理解する。 【予習】自身の興味のある店舗を見つける 【復習】実際に店舗へ足を運ぶ		
	4.	イメージスケールを学ぶ 感性の見える化		【到達目標】イメージスケールを理解する。 【予習】例えば「ナチュラル」と感じるものを探す 【復習】例えば「ナチュラル」と感じるものを具体化		
	5.	V. 1とサイン計画：V. 1の計画 制作1		【到達目標】ロゴデザイン・コンセプトを理解する。 【予習】興味のある店舗のロゴを探す 【復習】興味のある店舗のロゴを集め、整理する		
	6.	V. 1とサイン計画：V. 1のデザイン 制作2		【到達目標】デザインイメージの表現方法を学ぶ。 【予習】テーマを決めてイメージスケッチ 【復習】テーマを決めてイメージビジュアル化		
	7.	V. 1とサイン計画：V. 1の展開 制作3		【到達目標】ターゲットに響くデザインを学ぶ。 【予習】ターゲットをイメージする 【復習】デザインイメージ言語化		
	8.	企画案・コンセプト		【到達目標】コンセプトについて理解する。 【予習】企画書のテーマを考える 【復習】企画書を整理する		
	9.	企画案・ターゲット		【到達目標】ターゲットに響く企画案を学ぶ。 【予習】具体的なターゲットをイメージする 【復習】ターゲットを具体化		
	10.	企画案・ビジュアルイメージ		【到達目標】企画案のビジュアル化を学ぶ。 【予習】商品デザインイメージ検討 【復習】商品デザイン制作		
	11.	商品企画デザイン・スケッチ		【到達目標】商品企画を学ぶ。 【予習】商品デザインイメージ検討 【復習】商品デザイン制作		
	12.	商品企画 デザイン 作図		【到達目標】企画デザインを理解する。 【予習】商品デザイン検討 【復習】商品デザイン完成		
	13.	プレゼンテーション 制作		【到達目標】プレゼンテーションの方法を学ぶ。 【予習】プレゼンボードプラン 【復習】プレゼンボード完成		
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	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	課題を通じて、イメージスケッチ・図面・パース等による表現、企画書のプレゼンテーションの方法について理解する。					

授業科目	CAD基礎		授業形態	演習	担当者	村瀬大輔
	必修科目				実務経験	一級建築士
開講クラス	造形デザイン学科 1年組		前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	・AUTOCADの基礎操作を習得(2D)					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	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」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	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)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	作図の準備と基本操作、「ファイル管理・画面構成・コマンド操作」	【到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の概要理解 【予習】CAD認識 【復習】概要振り返り			
	4.	作図トレーニング	【到達目標】トレーニングの理解・習得 【予習】操作理解 【復習】操作振り返り			
	5.	作図課題1「サイコロ」	【到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	6.	作図課題1「サイコロ」	到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	7.	作図課題2「ブックエンド」	到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	8.	作図課題2「ブックエンド」	到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	9.	作図課題3「歯ブラシスタンド」	到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	10.	作図課題3「歯ブラシスタンド」	到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	11.	作図課題4「アイスクューブトレイ」	到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	12.	作図課題5「機関車玩具」	到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	13.	作図課題5「機関車玩具」	到達目標】PC操作・ソフト(autocad)の理解 【予習】作図テーマの確認 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
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、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	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を注力する。					

授業科目	似顔絵技法 I	授業形態	演習	担当者	高田怜美
	自由科目(選択授業)			実務経験	CGクリエイター・似顔絵師
開講クラス	全学科対象	前期	後期	単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	似顔絵技術の向上。 技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	【オリエンテーション・練習】 似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストラーションも実施。	【到達目標】似顔絵隊の活動、技法への理解 【予習】画材等の準備 【復習】オリエンテーション内容の振り返り		
	2.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しておこなう。	【到達目標】似顔絵の画風の理解、特徴を捉える 【予習】画材等の準備 【復習】技法の振り返り		
	3.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しておこなう。	【到達目標】似顔絵の画風の理解、特徴を捉える 【予習】前回授業内容の確認 【復習】技法の振り返り		
	4.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。	【到達目標】筆ペンの特徴を生かした描画への理解 【予習】前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】技法の振り返り		
	5.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。	【到達目標】筆ペンの特徴を生かした描画技術の習得 【予習】前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】技法の振り返り		
	6.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。	【到達目標】パステルでの着色方法の理解 【予習】前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】技法の振り返り		
	7.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。	【到達目標】パステルでの着色方法の理解、習得 【予習】前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】技法の振り返り		
	8.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。	【到達目標】指定時間内での完成 【予習】前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】技法の振り返り		
使用テキスト 教材等	鉛筆(シャープペンシル)、練りけし、筆ペン(顔料インク)、パステル、修正ペン(ホワイト)、フキサチーフ、用紙 ※各画材は部費で用意				
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	似顔絵の制作技術の向上に加え、コミュニケーション能力の向上も意識する。 実際にお客様に対応するというのを念頭に置いて、制作をおこなう。				

授業科目	共創ブランディング演習 I		授業形態	演習	担当者	杉山 みゆき
	自由科目(選択授業)				実務経験	
開講クラス	全学科対象		前期	・後期	単位数	☐ 1単位(16時間)
授業概要	<p>社会に出て求められる基礎的なコミュニケーション力・協働力を身に付ける。ビジネスマナー・ホスピタリティ・聞く力・伝える力などの基礎スキルを習得し、チームで成果を生み出すためのチームビルディングを実践的に学ぶ。今後の「共創ブランディング実践」・「共創ブランディング運営」の基礎土台となる。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	ガイダンス/共創ブランディングとは何か		<p>【到達目標】「共創」を理解する 【予習】自分なりの考え方を整理しておく 【復習】自分の行動や考え方の変化をまとめる</p>		
	2.	自己理解と他社理解(強み・役割の可視化)		<p>【到達目標】自己を理解し、他者を尊重する 【予習】自分の強みを整理しておく 【復習】自分の強みを認め、自己PRにつなげる</p>		
	3.	コミュニケーション基礎 /あいさつ・第一印象 /傾聴とリアクション		<p>【到達目標】基本的なコミュニケーションスキルを身に付ける 【予習】あいづちを10個考えておく 【復習】日々の生活で意識する</p>		
	4.	ビジネスマナー /言葉遣い・立居振舞 /チーム内連携		<p>【到達目標】自然なマナーを身に付ける 【予習】鏡の前等で姿勢を確認しておく 【復習】日々の生活の中で意識する</p>		
	5.	チームビルディング /チームとはなにか /役割分担と協働(ワーク)		<p>【到達目標】チームとしての役割を理解する 【予習】自己理解を再確認しておく 【復習】チームとしてなにができるかを整理する</p>		
	6.	ホスピタリティ概論/来校者視点を考える		<p>【到達目標】来校者の立場に立って行動することができる 【予習】来校者の不安や疑問を考えておく 【復習】不安や疑問に寄り添う対応を整理する</p>		
	7.	校内案内ロールプレイ・実践リハーサル		<p>【到達目標】OCスタッフとして活動できる 【予習】これまでの整理、校内案内の原稿制作 【復習】チームメイトを相手にし、実践する</p>		
	8.	前期まとめ・ふりかえり		<p>【到達目標】前期をふりかえり、後期につなげる 【予習】後期の目標設定 【復習】前期のまとめ</p>		
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、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。</p>					
履修にあたっての 留意点	<p>コミュニケーション力やチームワークを身につけるための演習科目である。授業内ではグループワークやロールプレイを多く行うため、積極的に参加し、他者の意見を尊重する姿勢をもつこと。</p>					