

授業科目	美術史	授業形態	講義	担当者	久保 智史
	必修科目			実務経験	アーティスト
開講クラス	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	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	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)				
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.	導入：美術史とは？美術史の流れについて 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術	【予習】教科書P2-P18導入部分 【復習】教科書P20-P25、板書メモを確認		
	2.	原始古代②：古代ギリシア、古代ローマ	【予習】教科書P26-P43 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	3.	中世①：初期キリスト教美術	【予習】教科書P44-P53 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	4.	中世②：ロマネスク、ゴシック美術	【予習】教科書P54-P65 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	5.	ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家 盛期ルネサンス ルネサンス三大巨匠	【予習】教科書P66-P87 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	6.	ルネサンス②：マニエリスム、北方ルネサンス	【予習】教科書P88-P131 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	7.	印象主義①：印象派の画家たち	【予習】教科書P164-P173 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	8.	印象主義②：後期印象派の画家	【予習】教科書P174-P185 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	9.	江戸絵画：江戸時代の絵画、浮世絵	【予習】プリント図版作品を調べる 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	10.	19世紀美術：世紀末の美術	【予習】教科書P186-P199 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	11.	20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に美術運動、 ダダ、シュルレアリスム	【予習】教科書P200-P209 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	12.	20世紀美術②：抽象絵画	【予習】教科書P216-P218 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
13.	現代美術①：アメリカを中心とした現代美術作家、 インスタレーションなど多様な表現	【予習】教科書P210-P215 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる			
使用テキスト 教材等	いちばん親切的な西洋美術史、授業プリント				
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	合同授業。クラスごとに着席。各自ノートを用意する。				

授業科目	コンピューター演習II		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	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。Photoshop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。もの作りの楽しさをDTPで表現する。					
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」「ビーム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 Photoshop 基本操作 I - 各ツール操作方法		【到達目標】基本操作の習得 I 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	4.	Photoshop 基本操作II 各ツール操作方法		【到達目標】基本操作の習得 II 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	5.	Photoshop 基本操作III- 各ツール操作方法		【到達目標】基本操作の習得 III 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	6.	Photoshop 基本操作IV- 各ツール操作方法		【到達目標】基本操作の習得 IV 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	7.	Photoshopとillustratorとの連携 I		【到達目標】連携操作の習得 I 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	8.	Photoshopとillustratorとの連携 II		【到達目標】連携操作の習得 II 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	9.	課題説明		【到達目標】課題内容を理解する 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	10.	デジタル制作 I		【到達目標】課題の進捗度 (1 / 4) 【予習】制作準備 【復習】制作確認		
	11.	デジタル制作 II		【到達目標】課題の進捗度 (2 / 4) 【予習】制作準備 【復習】制作確認		
	12.	デジタル制作 III		【到達目標】課題の進捗度 (3 / 4) 【予習】制作準備 【復習】制作確認		
13.	デジタル制作 IV		【到達目標】課題の進捗度 (4 / 4) 【予習】制作準備 【復習】制作確認			
使用テキスト 教材等	オリジナル資料					
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	キャリアガイダンスⅡ		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 組		前期	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	就活について・アンケート		【到達目標】進路を明確化 【予習】前期の振り返りしておく。 【復習】進路確認。		
	2.	マイナビ主催「就活スタートアップ講座」		【到達目標】マイナビ登録 【予習】マイナビを事前に調べておく。 【復習】気になる企業をマイナビでピックアップ。		
	3.	会社説明会①		【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。		
	4.	会社説明会②		【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。		
	5.	自己分析再確認		【到達目標】自己理解を深める。 【予習】前期自己分析講座を振り返る。 【復習】自分の売りを理解する。		
	6.	自己PRについて		【到達目標】自分の売りを文章化する。 【予習】自分の長所をピックアップ 【復習】自分の長所が希望企業に合うか確認。		
	7.	就職の軸・ガクチカについて		【到達目標】文章化・言語化できるようになる。 【予習】事前に「軸」「ガクチカ」とは調べておく。 【復習】文章化する。		
	8.	業界研究①		【到達目標】業界理解を深める。 【予習】事前に業界を調べる。 【復習】似た業界・企業をピックアップ		
	9.	業界研究②		【到達目標】業界理解を深める。 【予習】事前に業界を調べる。 【復習】似た業界・企業をピックアップ		
	10.	現地会社説明会について（訪問時のマナー）		【到達目標】マナー理解。 【予習】企業企業の所在地を知る。 【復習】職員入室時、マナーを意識する。		
	11.	オンライン説明会・オンライン面談について		【到達目標】学内ルール把握。 【予習】zoomなどのアプリをインストールする。 【復習】オンライン説明会に参加する。		
	12.	就活における冬(春)休みの使い方について		【到達目標】長期休みこそ就活を行う。 【予習】自分に必要なことを洗い出し。 【復習】自分に必要なことを実施。		
	13.	予備日(担任進路確認・面談日)		【到達目標】2年に備える。 【予習】担任と面談。 【復習】ご家族・担任との連携をとる。		
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	<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	デザイントライアルⅠ		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・ <input checked="" type="checkbox"/> 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	造形デザイン分野のコンペ応募作品制作を行う。					
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.	課題①：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】募集要項の内容をしっかりと理解する。 【復習】過去の受賞作品の傾向なども研究する。			
	2.	課題①：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】アイデアをしっかりと考える。 【復習】独創的なデザインを研究する。			
	3.	課題①：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】独創的なデザインを研究する。 【復習】コンセプトワークを含め、デザインの完成度を高めていく。			
	4.	課題①：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】独創的なデザインを研究する。 【復習】コンセプトワークを含め、デザインの完成度を高めていく。			
	5.	課題①：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】独創的なデザインを研究する。 【復習】コンセプトワークを含め、デザインの完成度を高めていく。			
	6.	課題①：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】フィニッシュワークをしっかりと行う。 【復習】応募作品の完成度を客観的に自己評価する。			
	7.	課題②：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】募集要項の内容をしっかりと理解する。 【復習】過去の受賞作品の傾向なども研究する。			
	8.	課題②：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】アイデアをしっかりと考える。 【復習】独創的なデザインを研究する。			
	9.	課題②：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】独創的なデザインを研究する。 【復習】コンセプトワークを含め、デザインの完成度を高めていく。			
	10.	課題②：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】独創的なデザインを研究する。 【復習】コンセプトワークを含め、デザインの完成度を高めていく。			
	11.	課題②：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】独創的なデザインを研究する。 【復習】コンセプトワークを含め、デザインの完成度を高めていく。			
	12.	課題②：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】独創的なデザインを研究する。 【復習】コンセプトワークを含め、デザインの完成度を高めていく。			
13.	課題②：コンペ応募作品制作	【到達目標】コンペの入賞・入選を目指す完成度の高い作品を制作する。 【予習】フィニッシュワークをしっかりと行う。 【復習】応募作品の完成度を客観的に自己評価する。				
使用テキスト教材等	特になし					
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	造形デザイン分野における作品制作(コンペ応募)が中心だが、並行して就活用ポートフォリオ制作やデジタル技術などのスキルアップも目指す。					

授業科目	アクセサリデザイン I		授業形態	演習	担当者	榊原 緑
	必修科目					
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	アクセサリデザイン全般の基礎知識の習得及び、彫金に必要な基礎技法と道具の使い方を習得させる。					
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.	貴金属、アクセサリの歴史。使用される地金の特徴。	【到達目標】アクセサリの歴史、金属の特徴を理解する。 【予習】アクセサリや、金属について事前に調べておく。 【復習】ノートをまとめておく。			
	2.	宝石使用の歴史。カット、加工、産地について。	【到達目標】アクセサリの歴史、加工について理解する。 【予習】アクセサリや、金属について事前に調べておく。 【復習】ノートをまとめておく。			
	3.	デザイン画の描き方。	【到達目標】アクセサリのデザイン画の基礎を理解する。 【予習】デザイン画について調べておく。 【復習】学んだ技法をノートにまとめておく。			
	4.	地金（シルバー）加工の基礎1「平打ちリング制作」 （糸ノコ切り出し）	【到達目標】シルバーの特徴を理解し加工の基本を身に付ける。 【予習】メタルワークについて調べておく。 【復習】学んだ技法をノートにまとめておく。			
	5.	地金（シルバー）加工の基礎1「平打ちリング制作」 （糸ノコ切り出し）	【到達目標】シルバーの特徴を理解し加工の基本を身に付ける。 【予習】ノートを見て学んだ技法の手順の確認しておく。 【復習】学んだ技法をノートにまとめておく。			
	6.	地金（シルバー）加工の基礎1「平打ちリング制作」 （糸ノコ切り出し）	【到達目標】シルバーの特徴を理解し加工の基本を身に付ける。 【予習】ノートを見て学んだ技法の手順の確認しておく。 【復習】学んだ技法をノートにまとめておく。			
	7.	地金（シルバー）加工の基礎1「平打ちリング制作」 （研磨、仕上げ）	【到達目標】シルバーの特徴を理解し加工の基本を身に付ける。 【予習】研磨について調べておく。 【復習】アドバイスの振り返り。			
	8.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル透かしリング制作」 （デザイン画）	【到達目標】シルバーの特徴を理解し加工の基本を身に付ける。 【予習】「透かしもの」の資料を集めておく。 【復習】アドバイスの振り返り。			
	9.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル透かしリング制作」 （糸ノコ切り出し）	【到達目標】アクセサリ制作に必要な基礎技術とデザイン力を高める。 【予習】ノートを見て学んだ技法の手順の確認しておく。 【復習】学んだ技法をノートにまとめておく。			
	10.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル透かしリング制作」 （ロウ付け）	【到達目標】アクセサリ制作に必要な基礎技術とデザイン力を高める。 【予習】ノートを見て学んだ技法の手順の確認しておく。 【復習】学んだ技法をノートにまとめておく。			
	11.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル透かしリング制作」 （円にする、ロウ付け）	【到達目標】アクセサリ制作に必要な基礎技術とデザイン力を高める。 【予習】ノートを見て学んだ技法の手順の確認しておく。 【復習】学んだ技法をノートにまとめておく。			
	12.	地金（シルバー）加工の基礎2「オリジナル透かしリング制作」 （研磨、仕上げ）	【到達目標】アクセサリ制作に必要な基礎技術とデザイン力を高める。 【予習】ノートを見て学んだ技法の手順の確認しておく。 【復習】アドバイスの振り返り。			
	13.	撮影・プレゼンボード制作	【到達目標】制作物を撮影し、ポートフォリオ制作に役立てる。 【予習】参考資料を集めておく。 【復習】アドバイスの振り返り。			
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	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	ウッドクラフト 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	木の性質と道具の使い方を学び、正確に物を作ることを学ぶ。					
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.	課題1:パズルを制作する。 (正確に切る訓練) 450×2×5 (mm) (1)		【到達目標】ノコギリの使い方に慣れる。 【予習】道具の握り方を覚える。 【復習】余った木をもう一度切ってみる。		
	2.	課題1:パズルを制作する。 (正確に切る訓練) 450×2×5 (mm) (2)		【到達目標】正確に木を切ることを学ぶ。 【予習】道具の握り方を覚える。 【復習】余った木をもう一度切ってみる。		
	3.	課題2:90mm角の板 (厚み9mm) に彫刻を施す。 (1) アイデアスケッチをする。		【到達目標】かわいいよりも美しいデザインを目指す。 【予習】色々な模様を考察する。 【復習】デザインを見直してみる。		
	4.	課題2:90mm角の板 (厚み9mm) に彫刻を施す。 (2) アイデアスケッチからアイデアを決定し、彫刻を開始する。		【到達目標】デザインを紙に写す。 【予習】彫刻刀でデザインにケガキ線を入れておく。 【復習】彫刻刀の刃の進む方向の違いで切れ方が違うことを再確認する。		
	5.	課題2:90mm角の板に彫刻を施す。 (3) 彫刻をする。		【到達目標】出来るだけ慎重に木を彫り込んでゆく。(意外と木がもろい。) 【予習】木「順目(ならいめ)」と「逆目(さかめ)」方向を良く観察する。 【復習】掘り過ぎてしまったところはパテを埋めても可。		
	6.	課題2:90mm角の板に彫刻を施す。 (4) ニスを塗布して仕上げ、提出する。		【到達目標】面を綺麗に見えるように、ニスを塗る。 【予習】仕上げに、サンドペーパーをかけておく。 【復習】難しかったところを、考えておく。		
	7.	課題3:角材から30角200mm の棒からスプーンを制作する。 (1) アイデアスケッチをする。		【到達目標】木材の違いを手で感じる事。 【予習】試しに彫刻刀を使って、削って硬さを覚える。 【復習】デザインを木目を見ながら再検討する。		
	8.	課題3:角材から30角200mm の棒からスプーンを制作する。 (2) アイデアスケッチから一案決定する。		【到達目標】色々なカトラリーを考察し、デザインをする。 【予習】デザインを木目を見ながら再検討する。 【復習】決まったデザインを紙に写しておく。		
	9.	課題3:角材から30角200mm の棒からスプーンを制作する。掘り出しを行う。(1) 上面		【到達目標】電動糸鋸を上手く使うことを学ぶ。 【予習】下書きを写した紙を木片に貼っておく 【復習】切り屑も残しておく。		
	10.	課題3:角材から30角200mm の棒からスプーンを制作する。掘り出しを行う。(2) 側面		【到達目標】電動糸鋸を上手く使うことを学ぶ。 【予習】切り離れた木片を組み合わせておく。 【復習】上手く行かなかったところを考えてみる。		
	11.	課題3:角材から30角200mm の棒からスプーンを制作する。掘り出しを行う。(3) 仕上げ		【到達目標】彫刻刀で、細部を仕上げていく。 【予習】ももとのイメージをスケッチしておく。 【復習】時間いっぱい作業できたか考える。		
	12.	課題4:飾り入の枡を制作する。(90×600×9mm) 木組みを習得する。正確に「ほぞ」を切る。		【到達目標】「ほぞ」の切り方を学ぶ。 【予習】枡の画像を参考に材料を揃えておく。 【復習】切り口は気に入らなければ、再度挑戦してみる。		
13.	課題4:飾り入の枡を制作する。(90×600×9mm) 木組みを習得する。ハンダゴテや彫刻刀を使って飾るを施す。		【到達目標】ほぞを組んで、底を着け枡を完成させる。 【予習】ほぞの隙間がないか確認しておく。 【復習】各種道具の使い方を復習する。			
使用テキスト 教材等	課題プリントを配布する。 場合によっては材料は自分で調達する。					
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	鋭利な刃物を使うことになるので、怪我をしないような道具の使い方を指導する。					

授業科目	プロダクトデザインⅡ		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	製品化の基礎を学び、外観だけでなく、中に入る部品にも考慮したデザインを目指す。 デザインの流れの中で自分の得手不得手を見出す。					
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.	課題1：化粧品ボトルのデザイン。 ①およそのスケジュールを立て、コンセプトを作成する。		【到達目標】部品が入らないので、外観のデザインに集中する。 【予習】市場の製品を自分の目で見てくる。 【復習】コンセプトを見直す。		
	2.	課題1：化粧品ボトルのデザイン。 ②コンセプトシートの作成する。		【到達目標】コンセプトシートを完成させ選出する。 【予習】市場の製品を自分の目で見てくる。 【復習】コンセプトを見直す。		
	3.	課題1：化粧品ボトルのデザイン。 ③アイデアスケッチの作成。		【到達目標】コンセプトを基にアイデアスケッチを始める。 【予習】コンセプトシートを確認する。 【復習】アイデアスケッチを見直す。		
	4.	課題1：化粧品ボトルのデザイン。 ④アイデアスケッチのいくつかを、レンダリングする。		【到達目標】レンダリングを完成させる。 【予習】レンダリングの方法を復習しておく。 【復習】レンダリングを書き直してみる。		
	5.	課題1：化粧品ボトルのデザイン。 ⑤スタイロフォームまたは紙粘土を使用してモデルを作成する。 (スケール感の把握やボリューム検討をする。)		【到達目標】ラフなモデリングを完成させる。 【予習】立体化を頭に入れておく。 【復習】頭に描いたものと、立体化を想定しておく。		
	6.	課題1：化粧品ボトルのデザイン。 ⑥コンセプトシート、レンダリング、モデルを提出する。		【到達目標】プレゼンテーションをする。 【予習】コンセプトシートを確認する。 【復習】プレゼンテーションの反省をする。		
	7.	課題2：ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン。 ①およそのスケジュールを立て、コンセプトを作成する。		【到達目標】商品の中身を確認する。 【予習】市場の製品を自分の目で見てくる。 【復習】コンセプトを見直してみる。		
	8.	課題2：ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン。 ②コンセプトシートの作成。		【到達目標】コンセプトシートを完成させ選出する。 【予習】市場の製品を自分の目で見てくる。 【復習】コンセプトを見直してみる。		
	9.	課題2：ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン。 ④アイデアスケッチのいくつかを、レンダリングする。		【到達目標】コンセプトを基にアイデアスケッチを始める。 【予習】コンセプトシートを確認する。 【復習】アイデアスケッチを見直してみる。		
	10.	課題2：ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン。 ⑤アイデアスケッチのいくつかを、レンダリングを完成する。		【到達目標】レンダリングを完成させる。 【予習】レンダリングの方法を復習しておく。 【復習】レンダリングを書き直してみる。		
	11.	課題2：ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン。 ⑥スタイロフォームまたは紙粘土を使用してモデルを作成する。		【到達目標】ラフなモデリングを完成させる。 【予習】立体化を頭に入れておく。 【復習】頭に描いたものと、立体化を想定しておく。		
	12.	課題2：ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン。 ⑦製品の立体化を想定しておく。		【到達目標】プレゼンパネル作成する。 【予習】モデルやスケッチの写真を撮っておく。 【復習】プレゼン内容を考えておく。		
13.	課題2：ヘアドライヤーまたはシェーバーのデザイン。 パネルを使って、プレゼンテーションを行う。		【到達目標】プレゼン力を着ける。 【予習】プレゼン内容を考えておく。 【復習】プレゼンの反省をする。			
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	造形表現		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		前期	<input checked="" type="checkbox"/> 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	さまざまな立体表現。イメージの具体化・立体表現の基礎知識・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.	紙を使った立体表現ー構造1		【到達目標】立体表現の基本的な技法を理解し修得。 【予習】レクリントについて調べる。 【復習】平面を折り曲げ立体化。		
	2.	紙を使った立体表現ー構造2		【到達目標】立体表現、照明器具のデザインに学ぶ。 【予習】照明器具のデザインを調べる。 【復習】照明器具のデザインを参考にして立体を制作する。		
	3.	紙を使った立体表現ー構造3		【到達目標】立体表現、照明器具のデザインに学ぶ。 【予習】照明器具シェードの展開図をデザインする。 【復習】展開図から立体を制作する。		
	4.	紙を使った立体表現ー椅子1		【到達目標】立体表現、椅子のデザインを学ぶ。 【予習】椅子のデザインを選ぶ。 【復習】紙製の椅子を組み立てる。		
	5.	紙を使った立体表現ー椅子2		【到達目標】立体表現、椅子のデザインを学ぶ。 【予習】椅子の展開図を切りとる。 【復習】椅子の展開図を折り曲げ立体化。		
	6.	紙を使った立体表現ー椅子3		【到達目標】立体表現、綺麗に仕上げる。 【予習】椅子の展開図を組み立てる。 【復習】立体を美しく整える。		
	7.	紙を使った立体表現ー5 デザイン画制作		【到達目標】紙の立体表現、デザイン画制作。 【予習】アイデアスケッチ。 【復習】アイデアを図面化。		
	8.	紙を使った立体表現ー6 立体化		【到達目標】紙の立体表現、デザイン画を立体化。 【予習】デザイン画を組み立てる。 【復習】デザイン画から立体を作成する。		
	9.	立体造形ーオリジナルデザイン1		【到達目標】立体表現、デザイン画制作。 【予習】アイデアスケッチ。 【復習】アイデアを図面化。		
	10.	立体造形ーオリジナルデザイン2		【到達目標】立体表現、デザイン画を立体化。 【予習】デザイン画を組み立てる。 【復習】デザイン画から立体を作成する。		
	11.	立体造形プレゼンー1		【到達目標】プレゼンボードを作成。 【予習】デザインイメージ検討。 【復習】デザインイメージ整理。		
	12.	立体造形プレゼンー2		【到達目標】プレゼンボードを作成。 【予習】デザインコンセプト検討。 【復習】デザインコンセプト整理。		
13.	プレゼンボード 制作		【到達目標】プレゼンボードを作成。 【予習】プレゼンボードレイアウト。 【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演習	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・	<input checked="" type="checkbox"/> 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(3D)				
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.	3D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	
	2.	作図課題1「ブックエンド3D」		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	
	3.	作図課題1「ブックエンド3D」		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	
	4.	作図課題2「歯ブラシスタンド3D」		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	
	5.	作図課題2「歯ブラシスタンド3D」		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3「アイスクューブトレイ3D」		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3「アイスクューブトレイ3D」		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4「機関車玩具3D」		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4「機関車玩具3D」		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5「ワーヤーアート3D」		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5「ワーヤーアート3D」		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6「スノードーム3D」		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6「スノードーム3D」		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	インテリアデコレーション I		授業形態	演習	担当者	櫻庭ゆかり
	必修科目				実務経験	建築設計士 インテリアコーディネーター
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	インテリアデザインの基礎を学び、空間をデコレーションする方法を習得する。 柔軟な発想を尊重し、オリジナリティを育む。					
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.	インテリアデザイン製図の概要説明 製図のための用具・製図のきまり インテリア図面の種類	【到達目標】インテリア製図の基本の描き方が理解できる。 【予習】テキストp8～p18 【復習】配布プリント			
	2.	インテリア図面の描き方【演習Ⅰ-1】平面図 作図	【到達目標】平面図の描き方が理解できる。 【予習】テキストp20～p27 【復習】配布プリント			
	3.	インテリア図面の描き方【演習Ⅰ-2】展開図 作図	【到達目標】展開図の描き方が理解できる。 【予習】テキストp28～p33 【復習】配布プリント			
	4.	インテリア図面の描き方【演習Ⅰ-3】平面図 着彩	【到達目標】平面図の着彩が理解できる。 【予習】テキストp100～p105 【復習】配布プリント			
	5.	インテリア図面の描き方【演習Ⅰ-4】展開図 着彩	【到達目標】展開図の着彩が理解できる。 【予習】テキストp100～p105 【復習】配布プリント			
	6.	インテリア図面の描き方【演習Ⅱ-1】家具図 作図	【到達目標】家具図の描き方が理解できる。 【予習】テキストp76～p77 【復習】配布プリント			
	7.	インテリア図面の描き方【演習Ⅱ-2】家具図 着彩	【到達目標】家具図の着彩が理解できる。 【予習】テキストp100～p105 【復習】配布プリント			
	8.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ-1】空間の計画：エスキース	【到達目標】空間のプランニングが理解できる。 【予習】テキストp17 【復習】配布プリント			
	9.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ-2】空間の計画：家具コーディネート	【到達目標】家具のレイアウトが理解できる。 【予習】テキストp68～p77 【復習】配布プリント			
	10.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ-3】空間の計画：平面図 作図	【到達目標】考えたプランを平面図にすることができる。 【予習】テキストp20～p27 【復習】配布プリント			
	11.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ-4】空間の計画：展開図 作図	【到達目標】考えたプランを展開図にすることができる。 【予習】テキストp28～p33 【復習】配布プリント			
	12.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ-5】空間の計画：平面図 着彩	【到達目標】作図した平面図に着彩でイメージを表現できる。 【予習】テキストp100～p105 【復習】配布プリント			
13.	インテリア計画の進め方【演習Ⅲ-4】空間の計画：展開図 着彩	【到達目標】作図した展開図に着彩でイメージを表現できる。 【予習】テキストp100～p105 【復習】配布プリント				
使用テキスト 教材等	はじめてのインテリア製図、配布プリント					
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	配布プリントの管理をしっかりとし、作図行う。道具の準備や管理を各自行う。					

授業科目	似顔絵技法Ⅱ		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	似顔絵隊への所属を目指し、似顔絵の基礎技術を学ぶ。 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.	【似顔絵練習】 描き合いをメインに、なるべくコミュニケーションを多く取るよう意識しながら練習。			【到達目標】 指定時間内での完成 【予習】 前期授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	2.	【似顔絵練習】 描き合いをメインに、なるべくコミュニケーションを多く取るよう意識しながら練習。			【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	
	3.	【写真を見ながら】 写真を見ながら子供やお年寄り、短髪や坊主など、様々なビジュアルのモデルを描き分ける練習を週替わりでおこなう。			【到達目標】 指定時間内での完成、モデルの描き分け 【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	
	4.	【写真を見ながら】 写真を見ながら子供やお年寄り、短髪や坊主など、様々なビジュアルのモデルを描き分ける練習を週替わりでおこなう。			【到達目標】 指定時間内での完成、モデルの描き分け 【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.	【似顔絵練習】 表情やポージングなどを意識して、さらに生き生きとした似顔絵を描く。			【到達目標】 テーマの理解、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	
	6.	【似顔絵練習】 表情やポージングなどを意識して、さらに生き生きとした似顔絵を描く。			【到達目標】 テーマの理解、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	
	7.	【芸能人の似顔絵】 特徴の誇張を意識しながら、芸能人の似顔絵を描く。			【到達目標】 指定時間内での完成、誇張表現の習得 【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	
8.	【芸能人の似顔絵】 特徴の誇張を意識しながら、芸能人の似顔絵を描く。			【到達目標】 指定時間内での完成、誇張表現の習得 【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		
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	ビジネスソフト演習 I		授業形態	演習	担当者	小島 梨穂
	自由科目(選択授業)				実務経験	なし
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	ワード、エクセル、パワーポイントの修得					
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.	ブラインドタッチを修得し、タイピング能力を身に着ける。		【到達目標】ブラインドタッチの修得 【予習】タイピングの練習 【復習】ブラインドタッチでタイピングをする		
	2.	ワードの基本知識を身に着ける。 ワードを使用し、ビジネス文書を作成する。		【到達目標】ワードの修得、制作した書類の提出 【予習】タイピングの練習 【復習】ビジネス文書の制作		
	3.	ワードで表や画像の挿入方法を身に着ける。 エクセルの基本知識を身に着ける。		【到達目標】ワードの修得、エクセルの基本知識の修得 【予習】ビジネス文書の制作 【復習】ワードで画像挿入をする、エクセルの復習		
	4.	エクセルを用いて簡単な表やグラフを作成する。 エクセルの関数についての知識を身に着ける。		【到達目標】関数の修得 【予習】エクセルの復習 【復習】関数の復習		
	5.	エクセルを用いて表やグラフを作成する。 エクセルの応用的な知識を身に着ける。		【到達目標】エクセルの修得、制作した表の提出 【予習】関数の復習 【復習】エクセルを用いて表やグラフを作成する		
	6.	パワーポイントの基本知識を身に着ける。		【到達目標】パワーポイントの基本知識の修得 【予習】エクセルを用いて表やグラフを作成する 【復習】パワーポイントの復習		
	7.	パワーポイントのアニメーション等の知識を身に着ける。簡単な自己紹介プレゼンテーション資料を作成する。		【到達目標】パワーポイントの修得 【予習】パワーポイントの復習 【復習】パワーポイントアニメーションの復習		
	8.	パワーポイントを用いて簡単な自己紹介プレゼンテーション資料を作成する。		【到達目標】自己紹介プレゼンテーション資料の提出 【予習】パワーポイントの復習 【復習】パワーポイントの復習		
使用テキスト 教材等	テキストデータ等配布					
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	この授業はビジネスソフトの知識と技術の修得を目標としており、検定取得を目標としているものではないので、選択する際は注意が必要。					

授業科目	DTP演習I		授業形態	演習	担当者	井上 誠
	自由科目(選択授業)				実務経験	グラフィックデザイナー
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	イラストレーターの技術修得。 ロゴ制作、パッケージデザイン、グラフィックデザインの制作。					
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.	Illustratorによるテクニック① オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】 ロゴ制作完了 【予習】 Illustratorの基本操作 【復習】 Illustratorによるテクニック①		
	2.	Illustratorによるテクニック② オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】 Illustratorによるロゴ制作 (3割完成) 【予習】 ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】 Illustratorによるテクニック②		
	3.	Illustratorによるテクニック③ オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】 Illustratorによるロゴ制作 (6割完成) 【予習】 ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】 Illustratorによるテクニック③		
	4.	Illustratorによるテクニック④ オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】 Illustratorによるロゴ制作提出 【予習】 ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】 Illustratorによるテクニック④		
	5.	Illustratorによるテクニック⑤ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】 ラベル制作完了 【予習】 デザイン案の思考 【復習】 Illustratorによるテクニック⑤		
	6.	Illustratorによるテクニック⑥ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】 Illustratorによるラベル制作 (3割完成) 【予習】 ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】 Illustratorによるテクニック⑥		
	7.	Illustratorによるテクニック⑦ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】 Illustratorによるラベル制作 (6割完成) 【予習】 ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】 Illustratorによるテクニック⑦		
	8.	Illustratorによるテクニック⑧ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】 Illustratorによるラベル制作提出 【予習】 ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】 Illustratorによるテクニック⑧		
使用テキスト 教材等	教科担当が用意した資料・見本					
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	復習を各自必ずおこなうこと					

授業科目	デッサン技法		授業形態	演習	担当者	日笠 保
	自由科目(選択授業)				実務経験	美術家
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	前期の必須科目で習得しているデッサン技能を向上させるとともに、素描表現の研究をする。					
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.	静物デッサン① B4画用紙			【到達目標】静物モチーフ空間をバランスの良い構図でトリミングする。 【予習】構図の研究。 【復習】構図のバランスの確認。	
	2.	静物デッサン①			【到達目標】モチーフの立体感・質感等の追求。 【予習】モチーフの観察。 【復習】構図、立体感・質感等の完成度と改善点の確認。	
	3.	ドローイング			【到達目標】個性・感性を活かした描写を目指す。 【予習】使用画材の特性の理解。 【復習】個性や画材特性を活かした表現となっているかどうか、他の人の作品とも比べてみる。	
	4.	静物デッサン② B3画用紙			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】モチーフの観察。構図の追求。 【復習】改善点の確認。	
	5.	静物デッサン②			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。	
	6.	静物デッサン②			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。	
	7.	静物デッサン②			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。	
8.	静物デッサン②			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感、空間表現の追求。 【復習】構図、立体感・質感等の完成度と改善点の確認。		
使用テキスト 教材等	参考作品を適宜提示する。					
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	描画技術・集中力を高めるだけでなく、個性・感性も磨かれるよう、強い制作意欲をもって取り組んでほしい。					

授業科目	HP I	授業形態	演習	担当者	桐山 誠
	自由科目(選択授業)			実務経験	WEBデザイナー・コーダー
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	Webの基礎を学び、Illustrator、Photoshop、Dreamweaver等を使用して、ウェブサイトを構築する。資料、材料をこちらで用意し、授業を進めます。				
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.	ウェブサイトの構造、開設までの流れを説明する。	【到達目標】WEBの基本を再確認する。 【予習】配布プリントに一通り目を通しておく。 【復習】基本部分のPDFに目を通しておく。		
	2.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(1)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	3.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(2)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	4.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(3)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	5.	JavaScriptを説明する。サイトにジャバを組み込んでみる。	【到達目標】簡単なジャバを組み込んでみる。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	6.	Photoshop応用 動画編集技術について説明する。	【到達目標】GIF動画を作る。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	7.	Photoshop応用 動画作品制作。制作したサイトに組み込んでみる。	【到達目標】GIF動画をサイトに貼り付ける。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	8.	作った3ページを合わせ、1ページにして内部リンクを学ぶ。	【到達目標】ページ内リンクを学ぶ。 【予習】出来上がった3ページを確認しておく。 【復習】提出して動作を確認する。		
使用テキスト 教材等	資料プリント、データを配布する。				
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	WEBの基本を理解し、プログラムを正確に書き、スペルミスを減らす努力する。				

授業科目	共創ブランディング演習Ⅱ		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1年		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.	前期復習/後期目標設定		<p>【到達目標】各自で後期目標を設定する 【予習】後期の目標をリストアップしておく 【復習】決定した後期目標を再確認する</p>		
	2.	応用コミュニケーション/説明力・状況対応力		<p>【到達目標】伝える力を身に付ける 【予習】3行日記を書く 【復習】日々の生活で実践する</p>		
	3.	チーム課題解決ワーク		<p>【到達目標】チームで課題を解決する力を身に付ける 【予習】過去にあった問題点をリストアップする 【復習】解決方法をまとめておく</p>		
	4.	オープンキャンパス役割別練習		<p>【到達目標】学生スタッフとして活動できる 【予習】先輩の行動を観察する 【復習】すべきこと・気を付けることをまとめておく</p>		
	5.	実地対応/校内案内・誘導・実習サポート		<p>【到達目標】学生スタッフとして活動できる 【予習】先輩の行動を観察する 【復習】すべきこと・気を付けることをまとめておく</p>		
	6.	フィードバックと改善		<p>【到達目標】フィードバックを受け、改善する 【予習】改善点を自分なりにリストアップしておく 【復習】受けたフィードバックを繰り返し練習する</p>		
	7.	総合ロールプレイ		<p>【到達目標】1年生のみで実施することができる 【予習】各自、イメージトレーニングをしておく 【復習】ふりかえり、必要であればフィードバックを受ける</p>		
	8.	次科目への接続		<p>【到達目標】後期をふりかえり、次科目へつなげる準備をする 【予習】次科目の目標設定 【復習】後期のまとめ</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>					