

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 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	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」「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.	【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	古田雅仁
	必修科目				実務経験	グラフィックデザイナー
開講クラス	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	<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。  ☆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.	色のはたらき		【到達目標】色のはたらきを理解し、表現に活かせる。 【予習】身の回りの色の印象を見ておく。 【復習】授業で学んだ色の役割を見直す。		
	4.	光と色を学ぶ 眼のしくみを学ぶ		【到達目標】光と色、眼のしくみの関係を理解する。 【予習】光と色の見え方を調べておく。 【復習】眼のしくみと色の関係を見直す。		
	5.	混色		【到達目標】混色の種類と仕組みを理解する。 【予習】混色の基本的な種類を調べておく。 【復習】加法混色と減法混色の違いを見直す。		
	6.	色の表示を学ぶ		【到達目標】色の表示方法の基本を理解する。 【予習】色の表し方の種類を調べておく。 【復習】授業で扱った色の表示方法を見直す。		
	7.	PCCS・トーン		【到達目標】PCCSとトーンの基本を理解する。 【予習】PCCSとトーンの種類を調べておく。 【復習】トーンによる色の違いを見直す。		
	8.	色名を学ぶ 色彩心理を学ぶ		【到達目標】色名と色彩心理の基本を理解する。 【予習】身近な色名や色の印象を調べておく。 【復習】色名と色彩心理の関係を見直す。		
	9.	色の視覚効果を学ぶ 色の知覚的効果を学ぶ		【到達目標】視覚効果と知覚的効果の基本を理解する。 【予習】色による見え方の違いを調べておく。 【復習】色が与える視覚的な効果を見直す。		
	10.	色の知覚的効果を学ぶ 色彩調和を学ぶ		【到達目標】知覚的効果と色彩調和の基本を理解する。 【予習】色の組み合わせと見え方を調べておく。 【復習】色彩調和の考え方と効果を見直す。		
	11.	色彩効果を学ぶ		【到達目標】色彩効果の基本を理解する。 【予習】色が与える印象の違いを調べておく。 【復習】授業で学んだ色彩効果を見直す。		
	12.	色彩と生活 ファッション・インテリアを学ぶ		【到達目標】色彩と生活の関わりを理解し、活かし方を学ぶ。 【予習】身近な服装や室内で使われている色を見ておく。 【復習】生活の中での色彩の使われ方を見直す。		
	13.	色彩検定対策		【到達目標】色彩検定の出題内容を理解し、問題に対応できる。 【予習】既習内容を振り返り、要点を確認しておく。 【復習】間違えた問題を見直し、理解を深める。		
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						

授業科目	デッサン	授業形態	演習	担当者	間瀬 友忠
	必修科目			実務経験	造形作家
開講クラス	デザイン学部 企画デザイン学科 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	幾何学形態・身近なものをモチーフにした鉛筆デッサンの技術の習得。				
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」「スプレン缶」「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.	折り鶴と軍手：質感の違うものの表現	【到達目標】モチーフの組み方と構図決定。 【予習】折り鶴・画材の準備。 【復習】画面のバランスの確認。		
	4.	折り鶴と軍手：質感の違うものの表現	【到達目標】質感の違うものの描き分け。 【予習】画面全体の描き込みをチェック。 【復習】作品・アドバイスの振り返り。		
	5.	パーツデッサン：様々な人物の目・鼻・口・耳など顔のパーツを描く。	【到達目標】モチーフとなる人物の選定とスケッチ。 【予習】資料の準備。画材準備。 【復習】形の確認。		
	6.	パーツデッサン：様々な人物の目・鼻・口・耳など顔のパーツを描く。	【到達目標】それぞれをよく観察しながら形をとる。 【予習】資料の準備・観察。 【復習】形の確認。		
	7.	パーツデッサン：様々な人物の目・鼻・口・耳など顔のパーツを描く。	【到達目標】細かな部分まで描き込み、完成させる。 【予習】作品のバランスを確認。 【復習】作品・アドバイスの振り返り。		
	8.	構成デッサン：文房具を何点か組み合わせたモチーフを描く。	【到達目標】モチーフの選定とスケッチ。 【予習】資料とモチーフの準備。 【復習】モチーフのバランスと形の確認。		
	9.	構成デッサン：文房具を何点か組み合わせたモチーフを描く。	【到達目標】モチーフ同士の位置関係を理解。 【予習】構図の確認。 【復習】デッサンの正確さを確認。		
	10.	構成デッサン：文房具を何点か組み合わせたモチーフを描く。	【到達目標】細かな部分まで描き込み、完成させる。 【予習】作品のバランスを確認。 【復習】作品・アドバイスの振り返り。		
	11.	剥製：キジ・フクロウ・鳩・小動物の剥製から一点選んで描く。	【到達目標】モチーフの選定とスケッチ。 【予習】剥製の選定と観察。 【復習】形の確認。		
	12.	剥製：キジ・フクロウ・鳩・小動物の剥製から一点選んで描く。	【到達目標】剥製の様子をよく観察し、形をつかむ。 【予習】動物の描き方。 【復習】形の確認。		
	13.	剥製：キジ・フクロウ・鳩・小動物の剥製から一点選んで描く。	【到達目標】細部まで書き込む。 【予習】細部の描き方。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
使用テキスト 教材等	必要に応じてプリント配布。				
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	必要なモチーフ、参考にしたい資料などは各自で用意すること。				

授業科目	コンピュータ演習 I		授業形態	演習	担当者	小野 寛和
	必修科目				実務経験	
開講クラス	企画デザイン学科 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	Illustratorの基本操作とPhotoshop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」「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.	Illustrator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.	IllustratorとPhotoshop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.	IllustratorとPhotoshop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.	IllustratorとPhotoshop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.	IllustratorとPhotoshop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.	IllustratorとPhotoshop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、その都度配付					
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	ビジ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。					
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)		<b>【到達目標】</b> デッサンの基本的な技法を理解し修得。 <b>【予習】</b> テーマの確認。画材準備。 <b>【復習】</b> 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)		<b>【到達目標】</b> 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 <b>【予習】</b> テーマの分析。モチーフ、画材準備。 <b>【復習】</b> 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		<b>【到達目標】</b> 就活の全体像理解。 <b>【予習】</b> 憧れのクリエイターの経歴を調べる。 <b>【復習】</b> 一年後達成したいことを考える。		
	4.	租税教室		<b>【到達目標】</b> 税の大切さとコンペティションへの情報を集める。 <b>【予習】</b> 自分の購入物の「消費税」を確認する。 <b>【復習】</b> 「手取り」を調べる。		
	5.	ビジスマナーについて1：言葉使い		<b>【到達目標】</b> 就活において適切な言葉遣いを学ぶ。 <b>【予習】</b> 自分が使っている「敬語」を書き出す。 <b>【復習】</b> 学校生活において教員に対しマナーを意識する。		
	6.	ビジスマナーについて2：行動や動き・服装		<b>【到達目標】</b> 就活において適切な身だしなみを学ぶ。 <b>【予習】</b> 就活に必要なリクルースタイルを確認。 <b>【復習】</b> 自宅にリクルースタイルに適したスーツ等があるか確認。		
	7.	ビジスマナーについて3：文章…小テスト		<b>【到達目標】</b> 就活における適切な文章をマスターする。 <b>【予習】</b> 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。 <b>【復習】</b> 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。		<b>【到達目標】</b> ルール理解と担任とのコミュニケーションを取る。 <b>【予習】</b> 先輩達の動きを知る。 <b>【復習】</b> キャリアセンターに足を運ぶ。		
	9.	夏休みの利用法		<b>【到達目標】</b> 就活を意識した行動を取る(会社説明会参加など) <b>【予習】</b> 企業を調べる。 <b>【復習】</b> 企業を深掘る。		
	10.	就活スタートアップ講座		<b>【到達目標】</b> 就活の全体像の理解を深める。 <b>【予習】</b> マイナビリクナビなどを確認する。 <b>【復習】</b> マイナビ登録。		
	11.	会社説明会		<b>【到達目標】</b> 企業理解を深める。 <b>【予習】</b> 事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 <b>【復習】</b> 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		<b>【到達目標】</b> 自分の長所・短所を知る。 <b>【予習】</b> 自分の過去のイベントを洗い出す。 <b>【復習】</b> 自己PRを考える。		
	13.	企業研究講座		<b>【到達目標】</b> 自分の可能性の幅を広げる。 <b>【予習】</b> 業界をより多く知る。 <b>【復習】</b> 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	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	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	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 checked="" 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	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	ブランディング演習		授業形態	演習	担当者	釜澤直子
	必修科目				実務経験	デザイナー
開講クラス	デザイン学部企画デザイン学科 1年 1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	ブランディングの意義と価値を知り、課題をとおして情報整理、魅力の言語化、具現化に挑戦する。					
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.	ブランディングとは 基礎知識講座 ＜自分の好きなブランド分析＞		【到達目標】ブランディングをする意味を知る 【予習】好きなブランドとその理由を考える 【復習】好きなブランドのどこから、理由を感じ取っていたかを考える		
	4.	＜1①マイロゴ制作＞フィールドを選択して自己分析、ネガティブの言いかえ		【到達目標】集団の中での自分の特徴を定義する 【予習】自分はどんな人、どう見せたい？どこでそのアイコンを使うかのプリント 【復習】使用シーンでのデザイン検証		
	5.	＜1②マイロゴ制作＞スケッチ		【到達目標】ロゴ制作の完了 【予習】次回授業時間までのプレゼン準備 【復習】何をキーワードにしていた確認する		
	6.	＜1③マイロゴ制作＞フィールドを選択して自己分析、プレゼン		【到達目標】人前で発表できるようになる 【予習】プレゼンシートをうめてくる。1分程度で発表の練習 【復習】他の人の発表でよかった所を書き出す		
	7.	＜2①素麺商品のブランディング＞素麺の魅力分析、ブランディング検討、グループワーク		【到達目標】課題解決のためのブランディングを知る 【予習】素麺売り場を見に行く、デザイン検証 【復習】素麺売り場でアイデアが勝てそうか検証		
	8.	＜2②素麺商品のブランディング＞冬にも素麺が売れるには コンセプトボード制作		【到達目標】企画をボードにまとめてみる 【予習】3回目の復習プリントを参考に、ブランドの要素を考える 【復習】次回プレゼンまでに制作の完了		
	9.	＜2③素麺商品のブランディング＞冬にも素麺が売れるには プレゼン		【到達目標】イメージを共有するプレゼンにチャレンジ 【予習】コンセプトボードの完成 【復習】他の人の発表でよかった所、語彙を書き出す		
	10.	＜3①ハンカチギフトのブランディング＞仮想のハンカチ屋さんのギフトキット		【到達目標】価値を高めるためのブランディングを知る 【予習】ハンカチ売り場の観察、ギフト体験 【復習】ハンカチ売り場の観察		
	11.	＜3②ハンカチギフトのブランディング＞コンセプトボード制作デザイン制作、スケッチ		【到達目標】キーワード、キービジュアルの作成 【予習】他ブランドの世界観を観察 【復習】他ブランドの世界観を形作る要素を観察		
	12.	＜3③ハンカチギフトのブランディング＞デザイン制作		【到達目標】決めたイメージに沿ってツール作成 【予習】制作の遅れは調整する 【復習】違和感に忠実に修正する		
13.	＜3④ハンカチギフトのブランディング＞デザイン制作、プレゼン		【到達目標】ブランドをつくる、を体感する 【予習】時間内に終わるブラッシュアップ 【復習】ポートフォリオ上で効果的なブラッシュアップを重ねる			
使用テキスト教材等	プリント(授業内でくばったプリントは前期をとおして持ってきてください)、筆記用具、アクリルガッシュ、色鉛筆					
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	忘れ物をしないようにしてください。授業を欠席する場合は、周りの人に聞いたり、プリントをもとに、次回授業までに遅れがないよう準備してください。プレゼン時に発表ができない状態は減点対象になります。					

授業科目	コピーライティングⅠ	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	企画デザイン学科 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	コピーライティング演習を通じて、広告デザインの表現力や可能性を考える。				
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.	秀作コピーの研究。(1)		【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	4.	秀作コピーの研究。(2)		【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	5.	秀作コピーの研究。(3)		【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	6.	秀作コピーの研究。(4)		【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	7.	秀作コピーの研究。(5)		【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	8.	秀作コピーの研究。(6)		【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	9.	秀作コピーの研究。(7)		【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	10.	コンセプトについて学ぶ。		【到達目標】コンセプトの重要性を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	11.	コピーとビジュアルについて学ぶ。		【到達目標】コピーとビジュアルの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。	
	12.	コピー課題「自分のキャッチフレーズ」。(1)		【到達目標】表現の多様性を知る。 【予習】テーマの確認。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。	
13.	コピー課題「自分のキャッチフレーズ」。(2) 提出		【到達目標】表現の多様性を知る。 【予習】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	永久不滅の広告コピー、A4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	デザインの基礎となるコンセプトを学び、コピーとしていかに表現するかを学ぶ。				

授業科目	造形表現		授業形態	演習	担当者	堀田 武志
	必修科目				実務経験	商業施設アカウントプランナー
開講クラス	デザイン学部 企画デザイン学科 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	<p>本授業では、平面および立体の基礎的な造形表現を学びながら、「形で伝える力」を養うことを目的とする。紙素材を中心とした造形演習を通して、構造・バランス・リズム・強度などの基礎理解を深めるとともに、試行錯誤を繰り返しながら発想力と表現力を高めていく。さらに後半では、商業施設の空き区画を想定した空間演出課題に取り組み、実社会における「人の目を引く造形」「目的に応じた見せ方」を実践的に学ぶ。制作した提案は、実際の現場視点から講評を受ける機会を設け、造形を社会と接続する視点を身につける。</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.	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)		<b>【到達目標】</b> デッサンの基本的な技法を理解し修得。 <b>【予習】</b> テーマの確認。画材準備。 <b>【復習】</b> 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)		<b>【到達目標】</b> 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 <b>【予習】</b> テーマの分析。モチーフ、画材準備。 <b>【復習】</b> 作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	オリエンテーション 授業の目的・進め方の説明/造形表現の役割と可能性		<b>【到達目標】</b> 造形表現の役割を理解する <b>【予習】</b> 印象に残る形を考える <b>【復習】</b> 造形の役割を整理する		
	4.	紙パイプによる立体造形の基礎 素材の扱い/基本的な構造と接続方法の理解		<b>【到達目標】</b> 基本操作を習得する <b>【予習】</b> 身近な構造を観察する <b>【復習】</b> 制作の気づきを整理する		
	5.	構造と安定性の探求 自立する構造の制作/強度・バランスの検証		<b>【到達目標】</b> 安定する構造を理解する <b>【予習】</b> 安定と不安定の違いを考える <b>【復習】</b> 構造の理由を整理する		
	6.	テーマ造形(表現) 「強さ」「動き」「楽しさ」などをテーマにした造形制作		<b>【到達目標】</b> テーマを形で表現する <b>【予習】</b> テーマのイメージを考える <b>【復習】</b> 表現の意図を振り返る		
	7.	機能と造形の関係 「支える」「転がる」など機能を持つ造形の制作		<b>【到達目標】</b> 機能と形の関係を理解する <b>【予習】</b> 形と機能の例を調べる <b>【復習】</b> 機能と形の関係を整理する		
	8.	発想展開演習 既存の形を変化させる/アイデアの展開方法		<b>【到達目標】</b> 発想を展開できる <b>【予習】</b> 形のバリエーションを調べる <b>【復習】</b> 最適案と理由を整理する		
	9.	人に見せる造形 視覚的な印象/目を引く構成の考え方		<b>【到達目標】</b> 見せる造形を理解する <b>【予習】</b> 展示や装飾を観察する <b>【復習】</b> 見え方を振り返る		
	10.			<b>【到達目標】</b> 意図ある作品を完成させる <b>【予習】</b> 改善点を整理する <b>【復習】</b> 講評内容を整理する		
	11.	空間演出の基礎 商業施設・イベントにおける造形の役割		<b>【到達目標】</b> 空間造形の役割を理解する <b>【予習】</b> 空間事例を調べる <b>【復習】</b> 空間の特徴を整理する		
	12.	空間演出課題(制作) 空き区画を想定した空間演出のプレゼン資料制作		<b>【到達目標】</b> 空間を立体で表現する <b>【予習】</b> コンセプトを考える <b>【復習】</b> 作品の課題を整理する		
13.	最終発表・講評 空間演出提案のプレゼンテーション		<b>【到達目標】</b> 意図を言語化し伝える <b>【予習】</b> 発表内容を整理する <b>【復習】</b> 学びと課題を整理する			
使用テキスト教材等	都度、配布・貸出、準備。					
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	制作過程を重視し主体的に取り組むこと。試行錯誤を繰り返し改善を行い、意図を持って形にする姿勢を大切にすること。日常の中でも造					

授業科目	ビジネスソフト演習		授業形態	演習	担当者	杉山 みゆき
	必修科目				実務経験	
開講クラス	企画デザイン学科 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	Word、Excel、PowerPointの習得					
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)	<b>【到達目標】</b> デッサンの基本的な技法を理解し修得。 <b>【予習】</b> テーマの確認。画材準備。 <b>【復習】</b> 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)	<b>【到達目標】</b> 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 <b>【予習】</b> テーマの分析。モチーフ、画材準備。 <b>【復習】</b> 作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	文字の入力・変換、ページ設定など、Wordの基本操作を覚える	<b>【到達目標】</b> ビジネス文書の作成 <b>【予習】</b> 頭語・結語、時候の挨拶などを調べておく <b>【復習】</b> フリーソフトを活用したタイピング練習			
	4.	表の基本的な作り方と実践技を覚える。	<b>【到達目標】</b> 旅程表の作成 <b>【予習】</b> 表の作り方を調べておく <b>【復習】</b> 自クラスの時間割表を作成する			
	5.	図形を作成・活用し、簡単なフライヤーを作成する。	<b>【到達目標】</b> クラブ員募集ポスターの作成 <b>【予習】</b> 使用する素材を準備しておく <b>【復習】</b> 同窓会の案内はがきを作成する			
	6.	画面構成や文字等の入力など、Excelの基本操作を覚える。四則計算の関数等を覚え、表を作成する。	<b>【到達目標】</b> 支店別販売台数一覧表の作成 <b>【予習】</b> 画面構成を確認しておく <b>【復習】</b> 自クラスの時間割表を作成する			
	7.	よく使われる関数を覚える① 条件付き書式を使いこなし、見やすい表を作成する。	<b>【到達目標】</b> COUNT系・MAX・MIX関数を覚える <b>【予習】</b> COUNT系の違いを調べておく <b>【復習】</b> 講座開講状況表を作成する			
	8.	グラフを作成する。	<b>【到達目標】</b> 世界の主要都市年間平均気温グラフの作成 <b>【予習】</b> グラフの種類と特徴を調べておく <b>【復習】</b> 18歳人口の推移グラフを作成する			
	9.	よく使われる関数を覚える②	<b>【到達目標】</b> 請求書の作成 <b>【予習】</b> これまで覚えた関数等の確認をしておく <b>【復習】</b> 成績表を作成する			
	10.	PowerPointの基本操作とスライド作成の基本をマスターする。	<b>【到達目標】</b> PowerPointの画面構成を確認しておく <b>【予習】</b> 様々な企画書に目を通しておく <b>【復習】</b> 自己紹介スライドを作成する			
	11.	画像や図・グラフ等の挿入を覚える。 スライドの表現力を上げるための工夫をする。	<b>【到達目標】</b> データに沿ったプレゼン資料を作成する <b>【予習】</b> 挿入する素材(写真等)を準備する <b>【復習】</b> 授業時間内にできなかった部分を完成させる			
	12.	アニメーションの設定とプレゼンテーションのための準備をする	<b>【到達目標】</b> アニメーションを設定する <b>【予習】</b> スライドに合わせた発表原稿を考える <b>【復習】</b> 授業時間内にできなかった部分を完成させる			
	13.	スライドショーを使ったプレゼンの実施。 配布資料を準備する。	<b>【到達目標】</b> プレゼン資料を使った発表 <b>【予習】</b> 発表練習 <b>【復習】</b> フォローバックの修正			
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。</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>学んだ機能は積極的に使うこと。「より分かりやすく伝えるためには」を常に念頭に置き、様々な文書や資料を作成することを心掛けること。わからないことは必ずその場で質問し、解決すること。</p>					

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	<p style="text-align: center;">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。</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.	<b>【オリエンテーション・練習】</b> 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レーションも実施。			<b>【到達目標】</b> 似顔絵隊の活動、技法への理解 <b>【予習】</b> 画材等の準備 <b>【復習】</b> オリエンテーション内容の振り返り	
	2.	<b>【特徴を捉える(下書き)】</b> 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。			<b>【到達目標】</b> 似顔絵の画風の理解、特徴を捉える <b>【予習】</b> 画材等の準備 <b>【復習】</b> 技法の振り返り	
	3.	<b>【特徴を捉える(下書き)】</b> 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。			<b>【到達目標】</b> 似顔絵の画風の理解、特徴を捉える <b>【予習】</b> 前回授業内容の確認 <b>【復習】</b> 技法の振り返り	
	4.	<b>【筆ペンを使いこなす】</b> 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。			<b>【到達目標】</b> 筆ペンの特徴を生かした描画への理解 <b>【予習】</b> 前回授業内容の確認、画材の準備 <b>【復習】</b> 技法の振り返り	
	5.	<b>【筆ペンを使いこなす】</b> 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。			<b>【到達目標】</b> 筆ペンの特徴を生かした描画技術の習得 <b>【予習】</b> 前回授業内容の確認、画材の準備 <b>【復習】</b> 技法の振り返り	
	6.	<b>【パステルでの着色】</b> 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。			<b>【到達目標】</b> パステルでの着色方法の理解 <b>【予習】</b> 前回授業内容の確認、画材の準備 <b>【復習】</b> 技法の振り返り	
	7.	<b>【パステルでの着色】</b> 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。			<b>【到達目標】</b> パステルでの着色方法の理解、習得 <b>【予習】</b> 前回授業内容の確認、画材の準備 <b>【復習】</b> 技法の振り返り	
	8.	<b>【似顔絵練習】</b> 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。			<b>【到達目標】</b> 指定時間内での完成 <b>【予習】</b> 前回授業内容の確認、画材の準備 <b>【復習】</b> 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	<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	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		<b>【到達目標】</b> 「共創」を理解する <b>【予習】</b> 自分なりの考え方を整理しておく <b>【復習】</b> 自分の行動や考え方の変化をまとめる		
	2.	自己理解と他社理解(強み・役割の可視化)		<b>【到達目標】</b> 自己を理解し、他者を尊重する <b>【予習】</b> 自分の強みを整理しておく <b>【復習】</b> 自分の強みを認め、自己PRにつなげる		
	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		<b>【到達目標】</b> 基本的なコミュニケーションスキルを身に付ける <b>【予習】</b> あいづちを10個考えておく <b>【復習】</b> 日々の生活で意識する		
	4.	ビジネスマナー /言葉遣い・立居振舞 /チーム内連携		<b>【到達目標】</b> 自然なマナーを身に付ける <b>【予習】</b> 鏡の前等で姿勢を確認しておく <b>【復習】</b> 日々の生活の中で意識する		
	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)		<b>【到達目標】</b> チームとしての役割を理解する <b>【予習】</b> 自己理解を再確認しておく <b>【復習】</b> チームとしてなにかができるかを整理する		
	6.	ホスピタリティ概論/来校者視点を考える		<b>【到達目標】</b> 来校者の立場に立って行動することができる <b>【予習】</b> 来校者の不安や疑問を考えておく <b>【復習】</b> 不安や疑問に寄り添う対応を整理する		
	7.	校内案内ロールプレイ・実践リハーサル		<b>【到達目標】</b> OCスタッフとして活動できる <b>【予習】</b> これまでの整理、校内案内の原稿制作 <b>【復習】</b> チームメイトを相手にし、実践する		
	8.	前期まとめ・ふりかえり		<b>【到達目標】</b> 前期をふりかえり、後期につなげる <b>【予習】</b> 後期の目標設定 <b>【復習】</b> 前期のまとめ		
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>					