

授業科目	卒業制作	講義	実技	演習	単位時間468－単26	前期	後期
教科担当	岡本洋、岡本佳、釜澤、桐山、古田、hiro、間瀬、森、井上						
授業クラス 学年	企画デザイン学科 2年	担任	井上 誠				
授業の概要	<p>テーマに即した作品制作を通し、2年間の学修の集大成とする。  「発想」「コンセプトメイキング」を重視した作品制作。  コンペ作品に積極的に挑戦させる（必須課題と選択課題で構成）</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 個々のアイデアとラフデザインの制作</li> <li>2. 指導教員によるラフ段階のチェック及び指導</li> <li>3. 卒業制作ステップ1 デザインボードの制作</li> <li>4. 卒業制作ステップ1 デザインボードの制作</li> <li>5. 卒業制作ステップ1 デザインボードの制作</li> <li>6. 卒業制作ステップ1 デザインボードの制作</li> <li>7. 中間審査 プレゼンテーションスタイルにて発表</li> <li>8. 卒業制作ステップ2 デザインボードの修正及び制作</li> <li>9. 卒業制作ステップ2 デザインボードの修正及び制作</li> <li>10. 卒業制作ステップ2 デザインボードの修正及び制作</li> <li>11. 卒業制作ステップ2 デザインボードの修正及び制作</li> <li>12. 卒業制作ステップ2 デザインボードの修正及び制作</li> <li>13. 卒業制作ステップ2 デザインボードの修正及び制作</li> <li>14. 最終講評 プレゼンテーションスタイルにて発表</li> <li>15. 卒業制作ステップ3 最終修正</li> <li>16. 卒業制作ステップ3 最終修正</li> <li>17. プレゼンボード 印刷 パネル加工</li> <li>18. 展示方法の検討 及び 付帯展示物の制作</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	B2アートボード（貼パネ）を各自の展示分用意。						
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	各プロセスにおいて指導教員と密にコミュニケーションをはかり、指導を受ける事。						

授業科目	ワークショップ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	間瀬友恵	実務経験	造形作家		
授業クラス 学年	デザイン学部 企画デザイン学科 2年	担任	井上誠		
授業の概要	幅広い造形分野の中から、ワークショップ展開を念頭に置いた、企画・提案・運営の能力を身に付ける。				
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	陶芸：絵付け			
	2.	陶芸：釉薬塗布・焼成			
	3.	ガラス工芸：ガラスエッチング技法による制作。デザインを考える。			
	4.	ガラス工芸：ガラスエッチング技法による制作。下絵を描く。			
	5.	ガラス工芸：ガラスエッチング技法による制作。彫刻する。			
	6.	ガラス工芸：ガラスエッチング技法による制作。彫刻する。			
	7.	ガラス工芸：ガラスエッチング技法による制作。彫刻する。			
	8.	ガラス工芸：ガラスエッチング技法による制作。仕上げ。			
	9.	ファイバーアート：羊毛からフェルトを作る。ニードルフェルト。			
	10.	ファイバーアート：羊毛からフェルトを作る。水フェルト。			
	11.	ファイバーアート：羊毛からフェルトを作る。装飾する。			
	12.	ファイバーアート：羊毛からフェルトを作る。装飾する。			
	13.	ファイバーアート：羊毛からフェルトを作る。装飾する。仕上げ。			
	14.	木工：バターナイフ・スプーンを制作。デザインを考える。			
	15.	木工：バターナイフ・スプーンを制作。木材から削り出す。			
	16.	木工：バターナイフ・スプーンを制作。木材から削り出す。			
	17.	木工：バターナイフ・スプーンを制作。木材から削り出す。			
	18.	木工：バターナイフ・スプーンを制作。仕上げ。			
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。</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	実習で使用するものを必ず持参すること。				

授業科目	共創ブランディング実践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	杉山 みゆき	実務経験						
授業クラス 学年	全学科 2年	担任						
授業の概要	<p>ホスピタリティとコミュニケーション力を発揮し、学校内外のイベント運営に参加する。また、オープンキャンパススタッフとして参加者を案内する他、企業連携の企画補助・イベントサポートを行い、実務を通してブランディングや販売促進を学ぶ。</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	後期ガイダンス/実践内容確認						
	2.	企業連携の目的と役割理解						
	3.	販売促進・集客の基礎						
	4.	イベント運営補助の準備						
	5.	実地対応⑤：企業連携イベント						
	6.	実地対応⑥：体験サポート						
	7.	フィードバックと改善						
	8.	イベント集客効果の分析						
	9.	中間振り返り②						
	10.	学校祭・大型イベント理解						
	11.	イベント運営シミュレーション						
	12.	実地対応⑦：運営補助（先輩との連携）						
	13.	トラブル対応と判断力						
	14.	チーム運営と役割意識						
	15.	次代にクリエイティブの楽しさを伝える視点						
	16.	総合実践（ワーク）						
	17.	成果報告まとめ						
	18.	全体統括・運営科目への接続、後輩への接続						
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>オープンキャンパスや企業連携イベントなど、学外者・来校者への対応を含む実践的な授業のため、授業には責任をもって参加し、身だしなみや言葉遣いなど、社会人としての基本的なマナーを意識すること。また、チームで行動する場面が多いため、自身の役割を理解し、周囲と協力して行動する姿勢をもつこと。</p>							