

2023年度 1・2年教科計画書 <前期10回授業用>

©学校法人創造社学園 2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目配当	学科・専攻
科目名 構成「平面・立体」	対象学科	コト・ビジュアル / モノ・産業
セッション 1・2・3	担当教員	落合 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験（当該科目に関する現在の仕事内容）

企業オフィスのウォールデザイン サインデザイン等

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
構成表現とは、さまざまな形状を組み合わせて、形とバランスを取り合い、与えられている平面や空間上にひとつのまとまりのある画面や造形を創ることである。加えて与えられた課題にどのように対応するべきか、いかにしてアイデアを得るか等々。様々な観点から柔軟な発想を広げることの必要性を学ぶ。	クロッキー帳、ケント紙、スケッチブック、コピック、定規など（課題ごとに指導計画書で要確認）

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり	指導スケジュール
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。	回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
【効果予測】 課題を理解し出題意図から連想を広げることのできる感受性を磨く。 表現コンセプトを明確にし単純化、省略、強調等でまとまりのある創造的な構成力をつける。 平面構成における明暗対比、面積対比の理解を深める。	1 タイトル ●構成って何? 課題1 点による構成 習得内容/留意点 平面構成とは何か 点の配置による空間造形。
【仕事への繋がり】 美しくバランスのとれた構成表現のテクニックは、人の心をうつビジュアルづくりに欠かせない能力である。デザイナーとしての重要な技能といえる。	2 課題2 面による構成 単純な形状よりの造形美 黄金比率とは。美しい分割とは。正方形のみと円のみをそれぞれ用いた平面構成。
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 充分に思考し、発想を形にすることを学ぶ。 美しい画面構成を通して、自分の思い描くイメージを伝える技能を身につける。	3 課題3 文字による構成 自己紹介 自己を表わす単語を配列する事により平面構成。 強調の仕方。対比による強調。
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 試験課題は与えられたテーマを基に立体構成、平面構成、各1点を制作（指導計画書参照）。全課題の完成・提出が最低要件。 採点に関しては試験課題のみならず、課題3以降はすべて評価対象とする。	4 課題4 ネガとポジ 数字による構成 ネガ(地)とポジ(図)の関係。 数字書体をネガとポジに切り分け、画面内で構成する。
評価項目 □知識・認識力 1 画面構成の基本(形の仕組み)が理解できているか 30 □調査・分析力 2 素材・用具が的確に使用できているか 30 □企画・構想力 3 与件に応え、かつ正確な形状によるバランスのとれた画面構成か 40 □材料・用具使用力 □構成・表現力 □提案・説得力 計 100	5 課題5 空間と立体 平面に立ち上がる立体 簡単な透視図法を用いた立体表現による構成。 光と影を意識する。
	6 課題6 エンドレス サイコロを作る 1辺100mmの正六面体(サイコロ)の全面にエンドレスな模様を施し構成で表現する。
	7 課題7 立ち上げる 平面を立体に 任意のアルファベットを立体に造作して空間上に構成。
	8 課題8 立体で伝える イメージを表象する形に 与えられた静物からイメージを広げ、粘土で造形して立体構成。
	9 試験課題 表現する 言葉のイメージを伝える 「繋がる」をテーマに平面構成と立体構成を各1点を制作する。それぞれ条件を与える。
	10 試験課題 つづき 講評 試験課題合評。

予習事項

■予習及び復習について

構成課題においては、授業時に与件（示された課題）に対して、予断なしに考え、限られた時間内に発想→完成しなければならない。

そのため、各課題について事前に詳細に内容を示して予習を求める事はない（試験課題等を除く）。

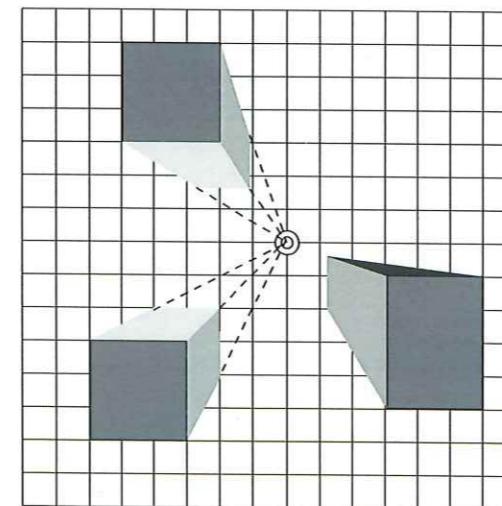
予習としては、次課題に関連する考え方のヒントとなる、簡単な課題を与えるので、それにきちんと取り組み、授業時に役立てる事とする。

また、復習も重要である。一課題終えたら、そのままやり放しにすることなく、講師に指摘された点や、他の学生の作品について考察し、与件に的確に応えることが出来ていたか、美しい構成表現が出来ていたか等々、自己の作品をよく見直し、再試行するなどの姿勢が求められる。

設定課題例

●課題5—構造物を造る

平面から立体を立ち上げる。



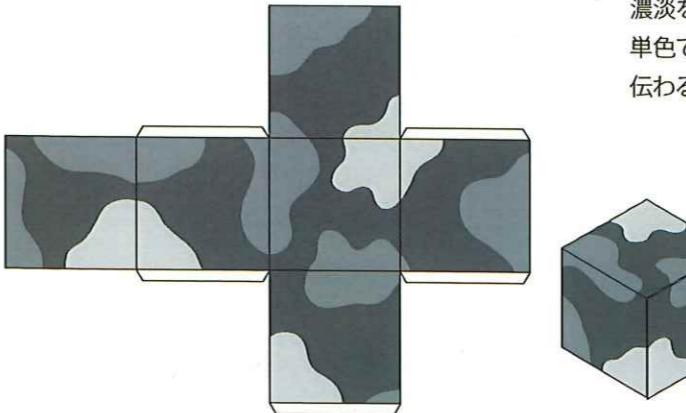
●課題4—対比を意識する

数字の形状を生かして
ネガとポジを表現する。



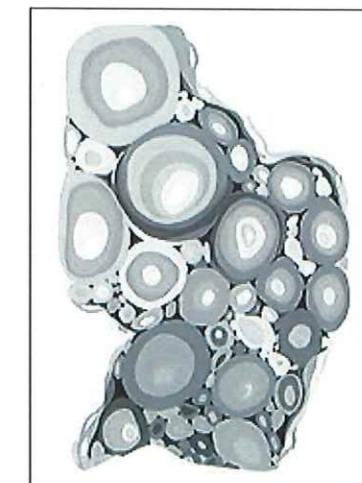
●課題6—サイコロを作る

立体になった状態を想定して構成する。



●課題1—状態を伝える

言葉の意味を形にする。
濃淡を上手く使って、
単色で状態のイメージが
伝わるように。



●2023年度 1,2年 指導計画書 <前期10回授業用> ©学校法人創造社学園2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	
必要出席回数 8 / 10	科目名 構成「平面・立体」
	セッション 1・2・3
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 10時間

※学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

企業オフィスのウォールデザイン サインデザイン等

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

美しくバランスのとれた平面及び空間の画面構成のテクニックは、人の心をうつビジュアルづくりに欠かせない能力である。デザイナーとしての重要な技能といえる。基本的な形状による造形要素のみによる構成から、意味やイメージを伝える構成まで、様々な構成演習を繰り返して身につける。

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材
記録欄	誕生日	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基準の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目処などを記載してください。	
1	/	■この授業について一構成って何 ■課題1 点による構成 ・点のみで画面構成。量感、動き、広がり等々を表す。 ・まずはじっくりと考える。その上で試行を重ねる。 <small>全員 共通 前半:アイデア出し・ラフ描画(3点以上)・検討→後半:制作</small>	点の集合と配置による意味のある造形の発現を実感する。 試行と検討を重ねてから本制作に移る。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー
2	/	■課題2 面による構成 黄金比率とは何か。数理的な美しい構成とは。正方形と円をそれぞれ用いた画面構成。重ねた場合、大きさを変えた場合等々条件を踏まえて構成する。 <small>全員 共通 テキストを良く読み要件を理解する事。不明点は聞く事。</small>	理論を知る。 単純な形状のみでできる美しい画面構成を探る。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー コンパス グレーのコピック
3	/	■課題3 文字による構成 一番身近な存在である自己を考える。自己を表わす単語を配列する事により平面構成。 強調したい部分をどう表現するか考えて画面構成。 <small>全員 共通 課題ごとに作品を掲示する。他者の作品をよく観察する事。</small>	強調、対比を学ぶ。 柔軟な発想・思考の重要性の認識。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー グレーのコピック
4	/	■課題4 ネガとポジ 平面作品における構成(絵画においての構図も同様)の基礎である、ネガ(地)とポジ(図)の関係を学ぶ。数字書体をネガとポジに切り分け、画面内で構成する。	数字の形状を考察。 ラフを多数描き、方向性を探る。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー 黒のコピック
5	/	■課題5 空間と立体 簡単な透視図法を用いた立体表現による画面構成。平面に立ち上がる立体構造物表現を試みる。光と影を意識する。 <small>全員 共通 作品は隅々まで気を配り、美しい仕上がりを心がける事。</small>	平面→立体の面白さを実感する。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー 黒のコピック

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材
6	/	■課題6 サイコロを作る 1辺90mmの正六面体(サイコロ)の全面にエンドレスな平面構成で表現する。どの面から見ても必ず模様・柄・色面が続いていること。 <small>立体 共通 平面同様ラフを多数案出し、立体カンプを制作する。</small>	小さいサイコロをたくさん作り、ラフスケッチする。立体化した状態をイメージする。	A3ケント クロッキー帳 定規、カッター コピックライナーグレーのコピック 両面テープ、のり
7	/	■課題7 立ち上げる 任意のアルファベットを選んでケント紙を用いて立体的に造作して空間上に構成。平面に立ち上がる立体構造物表現を試みる。展開図を考察する。 <small>全員 共通 必ず完成状態をイメージしながらそれに向けて制作する。</small>	平面→立体の面白さを実感する。	B4ケント クロッキー帳 定規、カッター コピックライナーグレーのコピック
8	/	■課題8 イメージを展開する立体造形 与えられた静物からイメージを広げ、各人でテーマを設定して、紙粘土で造形して立体構成。何を伝えたいかを意識し、視点を確立する。	具象造形でなく、立体構成であることを意識して制作する。	イラストボード クロッキー帳 紙粘土
9	/	■試験課題 表現する一イメージの伝達 「繋がる」をテーマに平面構成と立体構成を各1点を制作する。それぞれ条件を与える。 これまでに学んだ構成原理を生かして、的確なイメージ表出を試みる。	柔軟でオリジナリティ溢れる発想を心がける。充分に思考し、発想を形にする。	B3ケント クロッキー帳 定規、カッター コピックライナーグレーのコピック 両面テープ、のり糸
10		<small>試験課題名</small> ◆提出日 最終日 タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。 タイトル 表現する一イメージの伝達 <small>与件</small> 「繋がる」の言葉から、平面構成および立体構成を制作。 <small>制作内容</small> イメージを抽象化して平面構成する。 1点は平面構成。使用画材自由、単色。B3サイズ。 もう1点は立体構成。ケント紙使用。ベースB3サイズ。 <small>提出様態</small> 全課題の完成・提出が最低要件。 採点に関しては試験課題のみならず 課題3以降はすべて評価対象とする。 <small>評価項目</small> チェックポイント ① 知識・認識力 1 画面構成の基本(形の仕組み)が理解できているか ② 調査・分析力 2 素材・用具が的確に使用できているか ③ 企画・構想力 3 与件に応え、かつ的確な形状によるバランスのとれた画面構成か ④ 材料・用具使用力 ⑤ 構成・表現力 ⑥ 提案・説得力 計 <small>配点</small> 30 30 40 100	継続(2回)・当日 指導資料/参考図書 <small>使用教材・画材</small> ◆教材、ソフト等	

2023年度①・②年 教科計画書 <前期10回授業用>

©学校法人 創造社学園 2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	
必要出席回数	科目名
8 / 10	総合基礎
セッション	(1)・(2)・(3)
単位(2) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 10時間
※学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。	
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数	

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

こどもちゃれんじワークイラストなど

科目設定主旨(到達目標)

◆科目的指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。

①アイデアの出し方

マインドマップなどのブレーンストーミング方法を学びます。アイデアの出し方のヒントを学ぶことで、いろいろなアイデアがあることを体感します。

②検証の重要性

本制作に取り掛かる課程でデザイン検証します。検証を繰り返すことで、デザインの微調整ができる確認できます。よりニーズにあつた結果を得るために重要なポイントです。

使用画材

◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為に使用させる画材、素材をお書きください。

- 画材一般(スケッチブック、筆記用具、色鉛筆、コピック、カッター、ハサミなど)
- フォトショップ ●イラストレーター

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。

【効果予測】

- アイデアの出どころを知る
- マインドマップ・マングラートでのアイデア出し
- リサーチ・分析方法
- ラフ・カンプデザインの作成方法
- アナログ・デジタル制作技術
- デザインレイアウト技術を身につける
- 企画書制作技術

【仕事への繋がり】

●モノの見方、捉え方をデザイン目標で考える力がつきます。問題定義の出し方、問題解決などデザインできることにはどんな種類、方法があるのか体験して知ることができます。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

- アイデア出しの習得
- 表現方法のバリエーションを広げる
- 企画書の作り方

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル>

2024年版のカレンダー制作

<与件>

○○できるカレンダー

<提出様態>

企画書(A3サイズ) + カレンダーダミー

評価項目

評価ポイント

配点

①知識・認識力	1 デザインプロセスの理解	30
□調査・分析力		
□企画・構想力	2 アナログ・デジタル手法の併用	30
②材料・用具使用力		
③構成・表現力	3 デザインアイデアの具現化	40
□提案・説得力		
	計	100

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

第①課題

テーマ:「グーリーティングカード」

1:グーリーティングカードのリサーチ・分析

どんなグーリーティングカードのデザイン商品が市場に存在するか調べてくる。その際には良い点、悪い点、改善点などを分析してください。その結果を元にブレーンストーミングをしていきます。

2:カードデザインのアイデア

特別な人に送るグーリーティングカードのデザインを制作してもらいます。ターゲットを設定してアイデアを考えていきます。ブレーンストーミングをする際にアイデアをすぐに出せるように複数案のアイデアを考えてきてください。

第②課題

テーマ:「カレンダー」

1:カレンダーのリサーチ・分析

世の中にはどんなカレンダーの種類があるか調べてくる。その際には良い点、悪い点、改善点などを分析してください。その結果を元にブレーンストーミングをしていきます。

2:カレンダーアイデア

○○できるカレンダーを作成してもらいます。○○に当てはまる部分は各々がアイデアを考えますので、ブレーンストーミングをする際にアイデアをすぐに出せるように複数案のアイデアを考えてください。

設定課題例

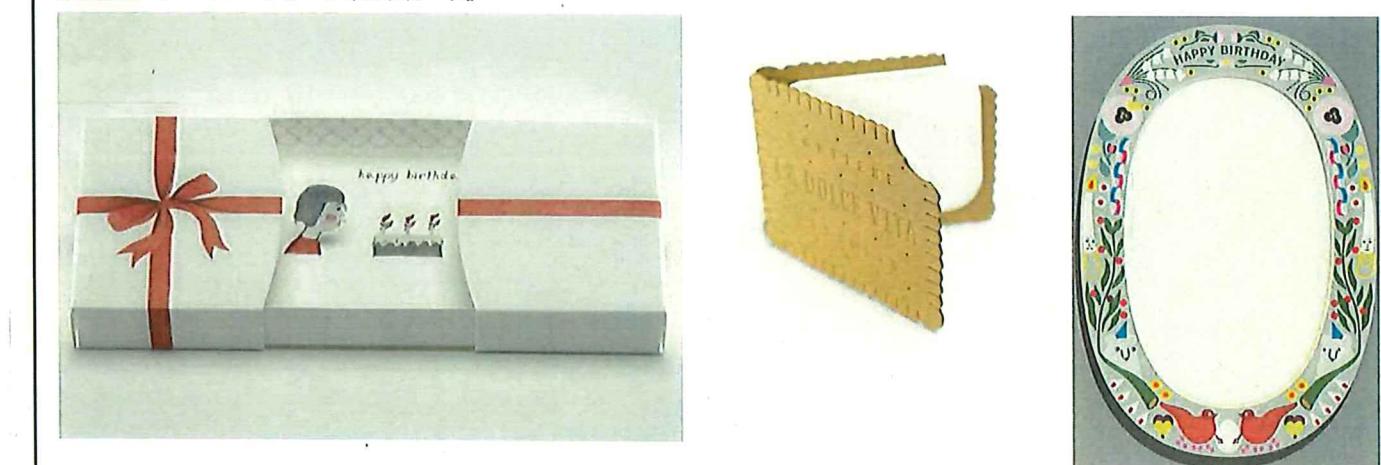
◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。

※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。

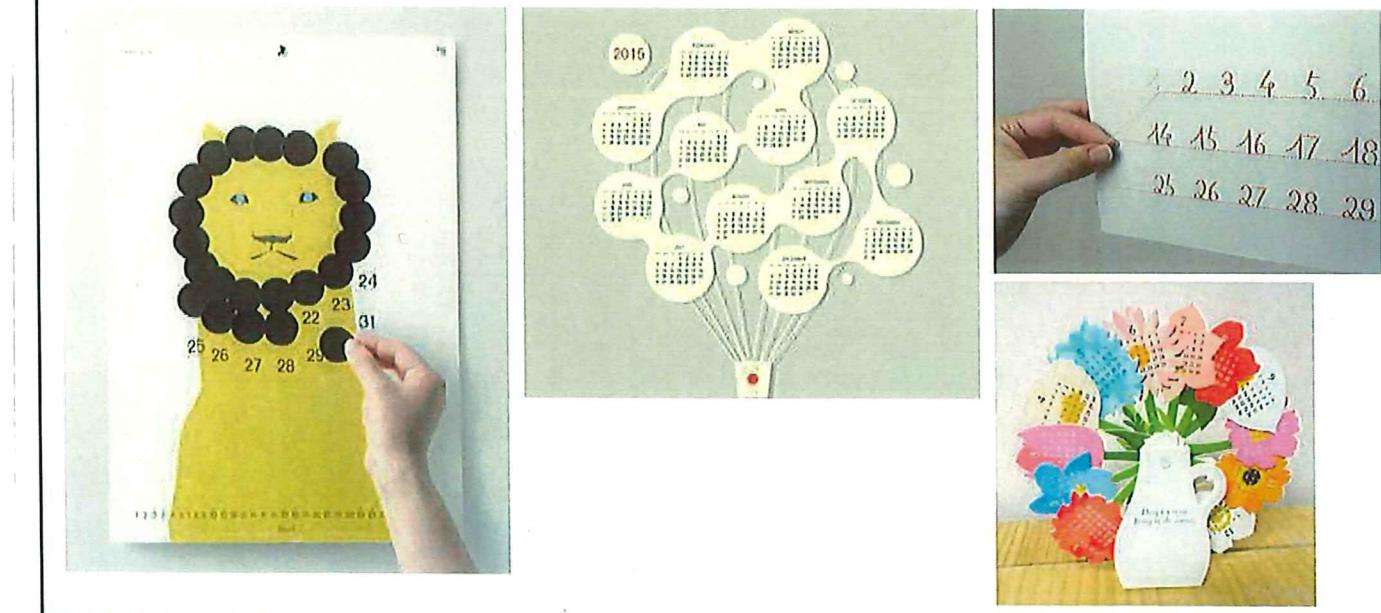
◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。

◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

第①課題 テーマ:「グーリーティングカード」



第②課題 テーマ:「カレンダー」



●2023年度①・2年 指導計画書 <前期10回授業用>

©学校法人創造社学園2023

	(基礎科目)・職業専門科目・展開科目・総合科目
必要出席回数 8 / 10	科目名 総合基礎
	セッション ①・2・3
単位(2) 2コマ×2日×5週	自主制作時間 10時間

※学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

こどもちやれんじワークイラストなど

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
デザイン思考の基本を課題を通して学んでもらいたい。問題定義→リサーチ・分析→アイデア出し→制作・編集・構築→展開→検証→仕上げ→プレゼンの一連の過程を経験することで、デザインのノウハウを経験することが目的です。ポイントとしては、①問題定義の発見、②アイデアの展開方法、③表現技法の3点を重点に学んでもらいたい。

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標 ／時間内完成目標	使用教材
	記載欄生	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基軸の統一のための工夫なども書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目処などを記載してください。	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	/	第①課題 テーマ:「グリーティングカード」 【内容】グリーティングカードのデザインを考えます。ターゲットを明確に設定して、どんなアイデア・デザインにすればターゲットに響く商品になるか想定しながら制作します。コンセプトの立て方、アイデアの広げ方、企画書の作成など制作プロセスを確認しながら進めます。	●アイデア出し ●アイデアは2案提出	
2	/	■「マインドマップ」という方法を使用してアイデア出しをします。自分の考え、他人の考えをもとに意見交換することで、アイデアの幅を広げることを目的とします。アイデアをまとめたらコンセプトシートを作成して企画全体像を把握します。 ■ラフを作成してより具体的にアイデアを具現化していきます。実制作の時によりイメージに近づけるための工程です。 ■実制作では、失敗を恐れずにチャレンジをしてみること。最初からきれいにできるものではありません。経験が技術と結びつきますので、色々な表現方法を学びます。そして検証することが大事です。なんども調整して制作物のクオリティーをあげていきます。 ■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋げます。	●コンセプトシート作成 ●ラフ作成	
3	/	■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋げます。	●作品制作・検証	
4	/	使用画材例:スケッチブック、コピック、色鉛筆、ガッシュ、アクリル絵の具、色紙、ケント紙、厚紙、マスキングテープ、シール、デザインボンド、のり、デザインカッター、ハサミなど 企画書サイズ: A3 サイズ 297 (タテ) x 420 (ヨコ) mm 横位置 グリーティングカードサイズ: 任意	●写真撮影	
5	/	制作ポイント 「アイデアをカタチにする」 アイデアは浮かんだけど、どうやってデザインをしていいのかわからない。デザインには正解はありません。頭で描いたイメージをカタチにするには経験が必要です。手を動かすこと、失敗をすること、経験を積み重ねることでデザインスキルは上達しますので、上手くいかなくても作ることの楽しみを感じて制作してください。	●企画書制作 ●作品展示・評価	

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標 ／時間内完成目標	使用教材
6	/	第②課題 テーマ:「カレンダー」 【内容】2024年版のカレンダーを制作します。○○できることをテーマに、使いやすさ、見やすさ、理解しやすさなど、アイデアからデザイン性と機能性が融合しているカレンダーを目指します。新しい形のカレンダーデザインを提案できるよう考案進めます。ごんたなカレンダーがあうたら良いなと思えるアイデアと制作を心がけましょう。	●アイデア出し ●アイデアは2案提出	
7	/	■「マンダラート」という方法を使用してアイデア出しをします。自分の考え、他人の考えをもとに意見交換することで、アイデアの幅を広げることを目的とします。アイデアをまとめたらコンセプトシートを作成して企画全体像を把握します。 ■ラフを作成して、より具体的にアイデアを具現化していきます。実制作の時によりイメージに近づけるための工程です。	●コンセプトシート作成 ●ラフ作成	
8	/	■実制作では、前回同様失敗を恐れずにチャレンジをしてみること。経験が技術と結びつきますので、色々な表現方法を学びます。それには検証することが大事です。なんども調整して制作物のクオリティーをあげていきます。仕上げ力も大事な要素です。細かなところまで注意して作成して、ダメーといえども本物の商品のように制作します。 ■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋げます。	●作品制作・検証 ●写真撮影	
9	/	使用画材例:スケッチブック、コピック、色鉛筆、ガッシュ、アクリル絵の具、色紙、ケント紙、厚紙、マスキングテープ、シール、デザインボンド、のり、デザインカッター、ハサミなど 企画書サイズ: A3 サイズ 297 (タテ) x 420 (ヨコ) mm 横位置 カレンダーサイズ: 指定なし	●企画書制作 ●作品展示・評価	
10	/	試験課題名 2024年版カレンダー ◆提出日 7 / 28 タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。 タイトル 2024年版のカレンダー制作 与件 ○○できるカレンダー 制作内容 ○○できる2023年カレンダー制作。デザイン性と機能性が兼ね備えてあるカレンダーを考えます。 企画書サイズ: A3 サイズ 297 (タテ) x 420 (ヨコ) mm 横位置 カレンダーサイズ: 指定なし 提出様態 企画書 (A3サイズ) + カレンダーダミー 評価項目 ① 知識・認識力 □ 調査・分析力 □ 企画・構想力 ② 材料・用具使用力 ③ 構成・表現力 □ 提案・説得力 チェックポイント 1 デザインプロセスの理解 2 アナログ・デジタル手法の併用 3 デザインアイデアの具現化 計 配点 30 30 40 100	●画材一般 (スケッチブック、筆記用具、色鉛筆、コピック、カッター、ハサミなど) ●フォトショップ ●イラストレーター	

■2023年度①・2年教科計画書<前期10回授業用>

©学校法人創造社学園 2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 構成「色彩」	科目配当 学科・専攻	
セッション 1・(2)・3		対象学科 コト・ビジュアル/モノ・産業	
単位(1) 2コマ×2日×5週	自主制作時間 6 時間	担当教員 小原 知美 先生	

※学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

VMDプランナー、カラーアドバイザー_子供服メーカーVMD、デザインスタジオ、大手チェーン店VMD統括を経てフリー

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
◆科目的指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する 為に使用させる画材、素材をお書きください。 ・カラーカード199a ・日本色研トーナルカラー93色 ・DICプロセスカラーチャート ・カッター、ステックのり、定規 ・スケッチブック
▶自分の感性を活かすために必要なロジック、自己反省できるスキル	
◎色の三属性、トーンなど基本理論の習得→「色のものさし」のベースを作る	
◎「色のものさし」による展開→感性、感覚の「後ろ盾=理論」の定着	
◎理論とイメージの連結→ベストな表現のためのプロット(筋道、構想)の構築、色彩心理の理解	

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり		
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。		
【効果予測】 基本理論の理解→適切な 色の選択力		
混色、トーンの理解→ カラーバリエーション		
表現テクニック→ 色の心理的効果、構成力		
【仕事への繋がり】 多彩な選択肢、正確な理論による客観性、柔軟性習得 →プランの展開力、クライアントへの説得力、提案力		
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 ・色の尺度(カラーシステム)についての理解 ・カラーバリエーションによる豊かなイメージ展開		
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル>『color process』 <与件>授業での課題をA4/10ポケットのファイルにまとめて提出(形式厳守) <提出様態>A4サイズ、プレゼンテーション		
評価項目	評価ポイント	配点
■知識・認識力	1 知識・認識力_色彩基本理論	30
□調査・分析力	2 材料・用具使用力_仕上げの清潔さ	30
□企画・構想力	3 構成・表現力_作品の魅力	40
■材料・用具使用力	計	100
■構成・表現力		
□提案・説得力		

予習事項

- ◆予習のポイントを明確に記入してください。

<POINT①>カラーカード199aは「予習」として使う。

- ・カラーカードを使用した「ドリル形式」のプリントで、基本的な理論を練習する。

→「色相」と「トーン」について理解し、授業内での制作に即時活かす。

*授業内で制作する課題は、ポートフォリオにも対応できるクオリティを目指す。

<POINT②>イメージソースを探す。

→「composition」の課題に必要なイメージの元となる情報を収集する。

*言葉や画像を集め、アイデアストックとしてまとめる。

*当然、ポートフォリオにも対応できるクオリティをもった作品制作を目指す。

設定課題例

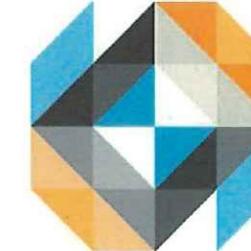
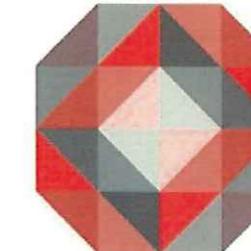
- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。

※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。

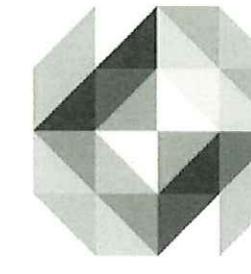
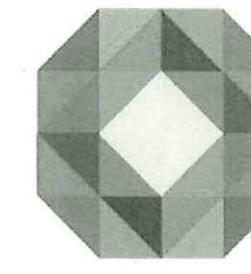
- ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。

- ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

与えられたツール、フォーマットを使って課題テーマを解釈し、表現する
composition<1><2>作品例



►美しい構成はモノクロームに転換してもコントラストが美しい



使用するツール:トーナルカラー93色

画面は美しく清潔に 時間配分に注意 コンセプトは端的に

●2023年度①・2年 指導計画書<前期10回授業用> ©学校法人創造社学園2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 構成「色彩」	科目配当 学科・専攻	対象学科 コト・ビジュアル / モノ・産業
セッション 1・(2)・3		担当教員 小原 知美 先生	
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 6 時間		

*学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
*自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

VMDプランナー、カラーアドバイザー_子供服メーカーVMD、デザインスタジオ、大手チェーン店VMD統括を経てフリー

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。

基礎理論と構成力

- ・無限にある色を『色のものさし』を体系的に理解・習得することにより、的確に整理・選択・展開できる力を持つ
- ・根拠を持つ事によって、客観的視点、説得力、かつ美しさの表現力の向上の目指す

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材
	記学 欄生	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基準の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目処などを記載してください。	
1	/	■ orientation 授業の目的、展開の理解 ・授業の流れ、カラーシステムの基礎理論 ・色相環、グレースケール作成・トーン表作成	色の三属性の理解 トーン体系の理解 *カラーシステムの基礎	カラーカード199a カッター 定規 スティックのり カッターマット
2	/	■ composition theory[1] +comment ・理論:同系色+無彩色(混色の理解、明暗コントラスト) トナルカラー(tonal color/color sheets)使用 共通フォーマットに色彩構成する	トーンによる画面構成の理解 【point】 同系色濃淡による表現 中間色の意識 明暗コントラストによる印象	カラーカード199a トナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
3	/	*共通フォーマットは配布します *PCソフト(イラレ)を使って混色でカラーバリエーションを描ける体験		
4	/	■ composition theory[2] +comment ・理論:反対色+無彩色(混色の理解、明暗コントラスト) トナルカラー(tonal color/color sheets)使用 共通フォーマットに色彩構成する	トーンによる画面構成の理解 【point】 反対色による対照性を表現 中間色の意識 明暗コントラストによる印象	カラーカード199a トナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
5	/	*共通フォーマットは配布します *5回目の授業は・ブレーンストーミングをします!お楽しみに♪		

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材
6	/	■ composition image[1] +comment ・30mm×30mm×16マス(共通フォーマット配布) <osaka × kyoto> *宿題として大阪、京都のイメージソースを用意する	カラーイメージの区別 【point】 キーワードと色とのリンク コンセプトの表現「なるほど」と思わせる説得力	カラーカード199a トナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
7	/	■ composition_image[2] +comment ・30mm×30mm×16マス(共通フォーマット配布) <kobe × nara> *宿題として神戸、奈良のイメージソースを用意する	カラーイメージの区別 【point】 キーワードと色とのリンク コンセプトの表現「なるほど」と思わせる説得力	カラーカード199a トナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
8	/	■ composition_my name 自分の名前を構成しているアルファベットをモチーフにして色彩構成する ex) TARO=「T」「A」「R」「O」 小文字でも大文字でもOK ただし、文字以外の要素はNG(文字と関係ない線など)	色彩による画面構成力 【point】 レイアウトのバランス 画面の構成力 モチーフ(文字)の使い方 エスキースの繰り返し *モチーフ(motif)=主題、テーマ(theme) *エスキース(esquisse)=下絵、ラフプラン	カラーカード199a トナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット *A4ケント紙
9	/	[画面サイズ] A4サイズのケント紙中央に160mm×160mmの正方形		
10		試験課題名 ◆提出日 最終日 タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。 タイトル color process 与件 授業内の課題全てをまとめて提出 制作内容 【色彩理論資料一式】「1 5 など数字が入っているプリント」 【授業内課題一式】「composition」5種類 【その他】「教科計画書」「指導計画書」 提出様態 A4・10ポケットファイル 注*このサイズしか受理しません 評価項目 ■知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力 ■材料・用具使用力 ■構成・表現力 □提案・説得力 チェックポイント 1 知識・認識力_色彩基本理論:基本理論を理解し、作品に反映することができる 2 材料・用具使用力_仕上げの清潔さ:美意識を持って作品を仕上げることができる 3 構成・表現力_作品の魅力_美しいと思える色彩構成を構築できる 計 配点 30 30 40 100	継続(回) ◆提出日 最終日 指導資料/参考図書 ◆教材、ソフト等 カラーカード199a トナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット PC	

2023年度 1・2年教科計画書 <前期10回授業用> ©学校法人創造社学園 2023

基礎科目		職業専門科目・展開科目・総合科目
必要出席回数		科目名 基本デザインスケッチ
8 / 10		セッション 1・2・3
単位(1)	2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 概ね 12時間

*学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

グラフィックデザイン アートディレクション

科目設定主旨(到達目標)

◆科目的指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。基本スケッチは専攻を問わずデザインの基本となる「観る力」「描く力」の基礎を養う為の科目となります。立体物を平面の中で表現する方法はいくつかありますが、この科目では『透視図法』を基本表現とし、様々なモチーフを使って繰り返し描いていく事で、『透視図法』の考え方や描き方を体感・習得していく。正確に形をとる所から表面の様子を簡単に描く事で、描き込んだデッサンの表現とは違い、短時間で多くの描写をこなしつつ他人に伝わる描き方を意識していきます。幾何形態など基本型から人物・空間など様々なものを『透視図法』を通して表現していくことで、2次元である紙の中で3次元である立体物を人間の肉眼で観た状態に近い表現として記録していく事に目標にしています。

使用画材

◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為に使用される画材、素材をお書きください。
 ●ルモグラフ鉛筆セット
 ●コピックマルチライナー7本
 ●PMPAD A3 規格
 ●ボリクロモス色鉛筆 36色セット 他 適宜

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。

【効果予測】

頭の中にあるアイデアを視覚化し他者と共有する際に、伝わりやすく自己確認しやすい描き方である『透視図法』を、課題を通してしっかり身につけることで「描く事・記録する事」などを日常化させる事が可能になります。

理想は言葉で説明するよりも、描いて説明する方が伝わりやすいと自分の意識が変化していく事です。

【仕事への繋がり】

様々なデザインの分野で自己のアイデアを他者に伝える場面が出てきます。また、その表現自体が仕事に重要な場面も。頭の中のアイデアを整理し、他者に伝えやすくなる事にも役に立つと思います。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

透視図法による描写表現が日常化し、自身が思い描く形や状況を描ける様になる。他者にも伝える事ができるようになる事を目標にします。

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル> アイデアのスケッチング

<与件> 幾何形態だけ組み合わせた動物の姿をしたおもちゃを制作すると仮定して、その形の考察過程のアイデアスケッチと完成予想の形状をS/Lの2つの大きさに変化させ、風景と共にスケッチする。

<提出様態> 試験課題の全てのスケッチ表現をまとめて提出する事で試験課題とする。

評価項目	評価ポイント	配点
知識・認識力	1 投影図法・透視図法などを理解し、様々な表現で平面上での立体表現を意識できているか	30
調査・分析力	2 鉛筆・色鉛筆・マルチライナーなど描画材の特徴を活かしてスケッチ表現できているか	30
企画・構想力	3 用紙の中でのバランス、点景や陰影表現により立体感・空間を感じるスケッチができるか	40
材料・用具使用力		
構成・表現力		
提案・説得力		
	計	100

科目形態	演習	実習	一般
科目配当	学科	専攻	
対象学科	コト・ビジュアル / モノ・産業		
担当教員	片山 雄次郎 先生		



予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

事前に準備するべきもの(材料や画像資料など)や制作しておかなければならぬモチーフなど、必ず揃えておくことはもちろんのこと、例えば画像資料などは漫然と探すのではなく

●担当教員のアドバイスや課題の内容と照らし合わせてどういう画像が必要とされているか

●同じ題材でも様々な角度やシーンのもの・クローズアップなど他にも多視点のものはないか

●ネットでの収集だけでなく普段から自分の視点で見て、画像に納めておくなど直接使えなくとも『画像で記録する=スケッチする』ことだと考えてまず実行する。

など意識をもって行って下さい。

授業内に描けなかった分は次の授業までに終わらせておいて下さい。

また、課題は連動していくように考えられています。過去の課題の苦手だったポイントなどを『その都度復習しておく事』は次の課題の『予習』に繋がります。授業内の未消化だと感じたポイントは各自が積極的に教員に質問し、疑問を解決→復習していくように意識ていきましょう。

授業回数は10回ですが、自宅学習なども加えて描く事を日常化していくをベースに考えています。わからない点など授業前後の時間やメールなどで質問などしてもらって大丈夫なので、疑問点などをそのままにして進んでいかないようにして下さい。

設定課題例

◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。

※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。

◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。

◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

『アイデアのスケッチング』 学生参考作品

指定された動物の中から自分が1つ選び、それを幾何形態とその変形の組合せで立体化する。完成したものを指定されたシチュエーションに合うように演出しスケッチ表現する。完成作品だけが重要ではなく、それに行き着くまでの過程のアイデアスケッチがとても重要で、様々なパターンを発想→スケッチによる定着→比較検証などしながら各バーツの形を吟味する事で、思いつきのアイデアに飛びつかず、より様々な方向性を探っていく思考を持つ事の重要性を体験する。



►これは画像資料と手描きしたアイデアスケッチを元に食材などを使って立体化して形を確かめた例。『立体によるスケッチ』とも言える方法です。例えば粘土や可塑的な素材、形状が近い人工物などを使ってもいいと思います。紙の上だけではなくこういった方法でも自身のアイデアを視覚化することができます。



►Lサイズモニュメントを考える上で、まず小さなSサイズで各部位の形状やバランスを考察していく。アイデアスケッチを重ねて決定した形を視線よりや下にある状態で手に持った状態をイメージしてスケッチ表現。2点透視図法を意識し、目の高さからの見え方の違いをイメージしながらスケッチし、光源を決めて軽く陰影をつけてみる。また、色鉛筆でも同じように陰影を意識しながら着彩することでカラースケッチ表現も身につける。



►Lサイズは見上げる位のサイズのモニュメントとして指定の空間の中に設置し、マルチライナーと色鉛筆によるカラー+モノクロ、立体表現と線表現など組み合わせたスケッチを行う。画面上の目の高さの設定位置を意識し、見上げた状態を作る事でモニュメントの大きさを表現する。人物を効果的に配置し、モニュメントがある空間の日常的な風景イメージと奥行きのある空間も表現する。

2023年度①2年教科計画書<前期10回授業用>

©学校法人創造社学園2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 コミュニケーションスケッチ	科目配当 (学科)・専攻	
セッション 1・②・③	対象学科 コト・ビジュアル / モノ・産業	担当教員 川端英樹 先生	
単位() 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 2×10 時間		

※学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験（当該科目に関する現在の仕事内容）

イラストレーター、キャラクターイラスト、雑誌や教科書等、出版関係の仕事を主に手がけています。

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
◆科目的指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 一般的なコミュニケーションは、伝える側と受け取る側に何らかの共通認識が無ければ成立しませんが、ビジュアルコミュニケーションでは、言語も文化も異なる人どうしが、限定的ではありますが、情報を伝え合う事が可能です。この授業ではビジュアルコミュニケーションの基礎を学びます。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為に使用せる画材、素材をお書きください。

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり		
指導スケジュール		
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。		回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
【効果予測】 ●多から出した感性ではなく、安定的、客観的な感性を育てる。 ●伝わるものと伝わらないものの理解。 ●伝える為のテクニックの習得。		1 タイトル 習得内容/留意点 ①ピクトグラム(絵文字)の様に単純化した描線で表現する。 ●出来るだけ単純な表現で余計な情報を入れずに伝える。
【仕事への繋がり】 デザイナーの仕事は、何らかのメッセージを相手に視覚(ビジュアル)を通して伝える事にあります。その為には、伝える行為の本質の理解が必要です。		2 ●出来るだけ共通認識を必要としない表現を行う。 ●描く対象の特徴、構造、多のものとの違いを理解し表現する。 ●モチーフ→猫、犬、鳥、花、人、乗り物。 ●例→猫、ネズミを捕る猫、眠る猫、じゃれる猫、怒る猫の順に描き進む。
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 ビジュアルコミュニケーションとは？を自己に問いかける姿勢の獲得。		3 ●視覚のみでは伝わる内容と伝えられない内容がある事の理解。
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> 最終課題 <与 件> 最終課題60%その他40%の比率で評価。 <提出様態> 全課題コピーを提出(オリジナルは自分で管理)		4 ②ある程度の表現力を必要とするコミュニケーション。 ●モチーフ→サラリーマン、学生、医師、母親、主婦、宇宙飛行士、 ●独りよがりにならない表現をする。(客観的な視点を持つ)
評価項目 ①知識・認識力 ②調査・分析力 ③企画・構想力 ④材料・用具使用力 ⑤構成・表現力 ⑥提案・説得力		5 ●見えないもの、形の無いものを視覚化する。 ●比喩的な表現や推論を用いた表現等、共通な言語や感性を必要とする表現。
評価ポイント 1 描いた内容の妥当性 2 描線の習熟度 3 伝える力、絵の完成度 計		6 ●伝えにぐいものを伝える為の方法を考える。 ●ある程度の絵画的表現を必要とする。 ●モチーフ→時刻、季節、風、音、擬音、 ●例→時刻(朝、昼、夜)、季節(春、夏、秋、冬)の順に描き進む。
配点 30 30 40 100		7 ●伝える為のテクニックのバリエーションの理解。
		8
9 ④想像力と客観的な共通認識を必要とするコミュニケーション。 ●描く事を楽しむ ●「レトロな喫茶店のマスター」あるいは「迷宮カフェのマスター」このどちらかをスケッチで表現する。 ●ある言葉から想起される客観的で妥当なイメージにオリジナルな発想を加える。		10

予習事項
◆予習のポイントを明確に記入してください。
●教科計画書をよく読んで、次の授業の予定をしっかりと理解しておく。
●次回授業の課題アイデアスケッチを出来るだけ多数(10案以上)描いておく。
●アイデアスケッチではなるべく消しゴムを使わずに、上手くいかない絵はそのままにして、次を描く。
●自分の判断で失敗と思ったものでも、別の眼で見ると使えるものもあるかもしれない。
●自分の絵を客観視するトレーニングを行う。例一鏡に映して左右反転させて見る。
●解らない用語や形や姿が解らないものは、ネット等で調べておく。



●2023年度①・2年 指導計画書 <前期10回授業用> ©学校法人創造社学園2023

	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目
必要出席回数 8 / 10	科目名 コミュニケーションスケッチ
セッション 1・②・3	
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 2×10時間

科目形態	演習・実習・一般
科目配当	(学科)・専攻
対象学科	コト・デジタル・モノ・産業
担当教員	川端英樹 先生

※学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

イラストレーター、キャラクターイラスト、主に出版関係の挿絵等のイラスト。

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
この授業では言葉を介さずに視覚(スケッチ)のみで様々な意味(内容)を伝達する力の習得を学びます。
視覚のみのコミュニケーションでは、伝える事が可能な内容と伝えられない内容がある事を知り、伝えられる内容に置き換える事が必要となります。

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材
記載欄	誕生日	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基準の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目処などを記載してください。	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	/	①ピクトグラム(絵文字)の様に単純化した描線で表現する。 ●猫→ネズミを捕る猫→眠る猫→じゃれる猫→怒る猫●犬→吠える犬→走る犬→番犬→盲導犬	●この授業の目的、この課題で求められているものの理解。 ●ピクトグラムとは?	
2	/	●鳥→小鳥→ニワトリ→羽ばたく鳥→ヒナ鳥 ●花→桜の花→梅の花→バラの花→花束	●余計な情報を入れない最小限の表現。	
3	/	●人→歩く人→走る人→座る人→寝る人→ジャンプする人 ●自動車→飛行機→船→ボート→電車	●自分の意図どおりに伝わる表現になっているか、の確認。	
4	/	②ある程度の表現力を必要とするコミュニケーション。 ●サラリーマン→学生→医師→母親	●人物スケッチの基礎的理解。	
5	/	●主婦→宇宙飛行士→サッカー選手	●正確に伝わる程よい表現。	

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材																	
6	/	③見えないもの、形の無いものを視覚化する。 ●時間→朝→昼→夜→春→夏→秋→冬	●比喩やシンボリックな表現が必要。																		
7	/	●風→嵐→そよ風→音→騒音→音楽	●記号的表現																		
8	/	●擬音を視覚化する。 ●ネバネバ→ゴチャゴチャ→フワフワ→ビリビリ→チクリ	●記号的、抽象的表現																		
9	/	④想像力と客観的な共通認識を必要とするコミュニケーション ●「レトロなカフェのマスター」あるいは「迷宮カフェのマスター」このどちらかをスケッチで表現する。 ●ある言葉から想起される客観的で妥当なイメージに、オリジナルな発想を加える。																			
10		<p>試験課題名 ◆提出日 最終日 継続(10回)・当日</p> <p>タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。</p> <p>最終課題</p> <p>与件 最終課題60%その他40%の比率で評価。</p> <p>制作内容 「レトロな喫茶店のマスター」「迷宮カフェのマスター」と言う言葉の解釈の妥当性と、創造性、描画作業のていねいさ等を評価します。</p> <p>提出様態 全課題コピーを提出(オリジナルは自分で保管する)</p> <p>評価項目 チェックポイント 配点</p> <table border="1"> <tr> <td>①知識・認識力</td> <td>1 描いた内容の妥当性</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>□調査・分析力</td> <td>2 描線の習熟度</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>□企画・構想力</td> <td>3 伝える力、絵の完成度</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>②材料・用具使用力</td> <td>計</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>□構成・表現力</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>□提案・説得力</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	①知識・認識力	1 描いた内容の妥当性	30	□調査・分析力	2 描線の習熟度	30	□企画・構想力	3 伝える力、絵の完成度	40	②材料・用具使用力	計	100	□構成・表現力			□提案・説得力			<p>指導資料／参考図書</p> <p>使用教材・画材 ◆教材、ソフト等</p>
①知識・認識力	1 描いた内容の妥当性	30																			
□調査・分析力	2 描線の習熟度	30																			
□企画・構想力	3 伝える力、絵の完成度	40																			
②材料・用具使用力	計	100																			
□構成・表現力																					
□提案・説得力																					

■2023年度①・2年教科計画書<前期10回授業用>

©学校法人創造社学園2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 ITリテラシー (Illustrator)	科目配当 学科・専攻	
セッション 1 · 2 · 3		対象学科 コト・ビジュアル／モノ・産業	
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 8時間	担当教員 伊庭 則明 先生	

*学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。

*自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

マルチメディアコンテンツ制作会社で、マルチメيديアクリエイターとして勤務、その後、Webデザイナー、HTMLコーダー、専門学校や職業訓練校などで非常勤講師としてAdobe系デザインアプリケーションソフトの操作習得科目／HTMLコーディング系科目の指導を担当。

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
◆科目的指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 Illustratorの基本操作をマスターし、今後の仕事や、作品制作に活かせるようにします。 産業デザイン学科でも、展示パネルや企画書作り等にIllustratorを活用しなくてはならないので、その練習となります。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する 為に使用させる画材、素材をお書きください。 パソコン Adobe Illustrator

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり		
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。		◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
【効果予測】 Illustratorの基本操作がマスター出来る。		回数 1 タイトル Illustratorの基本操作 習得内容/留意点 基本图形の描き方。色の指定。ペンツール。選択、移動、変形
デジタルイラストが作画出来る。		2 ペンツールの使いこなし ロゴやマークをペンツールでトレースする練習。
今後の作品制作や仕事に活かせる。		3 色々なツールを組み合わせて作画する 地図をトレースする。線パネルで点線の描き方。レイヤー操作。文字の入力。
【仕事への繋がり】 どのデザイン業界でも必須アプリであり、今後の作品制作でも欠かせないアプリである。		4 ツールの使いこなし グラデーション。マスク処理。パスファインダー。整列処理。透明パネル、半透明で塗る。
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 Illustratorの操作が出来る。 デジタルイラストの作画方法が身に付く。		5 試験課題1 ロゴをトレースする試験課題。ここまで理解度のテスト。
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> ロゴやイラストのトレース <与件> アプリの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか <提出様態> ファイルを提出		6 ツールの使いこなし アピアランスパネル。色々な特殊効果(3D、落書き、パンク/膨張、ワープなど)
		7 ツールの使いこなし テキストの回り込み。ブレンドツール。グラデーションツール。
		8 ツールの使いこなし パターンの登録、パターンで塗るカスタムブラシの登録。
		9 ツールの使いこなし パスの段組設定。カレンダーを作る練習。
		10 試験課題2 イラストをトレースする試験課題。ここまで理解度のテスト。

評価項目	評価ポイント	配点
①知識・認識力	1 理解度と、応用力の習得度	30
②調査・分析力	2 アプリの基本操作のマスター度	30
③企画・構想力	3 作業の丁寧さ、美的感覚等	40
④材料・用具使用力		
⑤構成・表現力		
⑥提案・説得力		
	計	100

予習事項

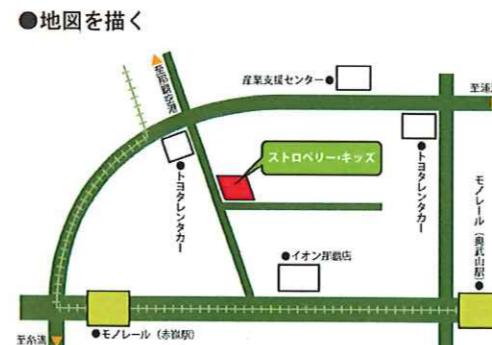
- ◆予習のポイントを明確に記入してください。

予習よりも復習を重視。

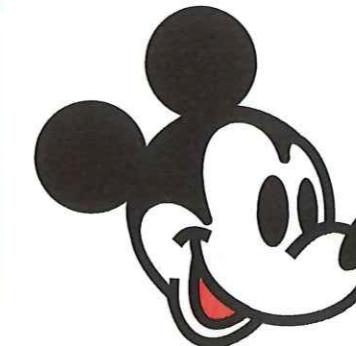
休み時間や放課後等を利用して、しっかりと復習をしておきましょう。

設定課題例

- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
- ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
- ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。



●イラストを描く



●2023年度①2年指導計画書<前期10回授業用>

©学校法人創造社学園2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 ITリテラシー (Illustrator)	科目配当 学科・専攻	
	セッション 1・2・3	対象学科 コト・ビジュアル / モノ・産業	
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 8時間	担当教員 伊庭 則明 先生	

※学生に対して、科目的性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当科目に関する現在の仕事内容)

マルチメディアコンテンツ制作会社で、マルチメディアクリエイターとして勤務。その後、Webデザイナー、HTMLコーダー、専門学校や職業訓練校などで非常勤講師としてAdobe系デザインアプリケーションソフトの操作習得科目／HTMLコーディング系科目の指導を担当。

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。

デザイン業界に於いても必須ソフトであり、今後の作品制作にも欠かせないソフトである。

そのソフトが使いこなせているかどうか。下絵をなぞってデジタルデータ化する手法がマスターできているかどうか。
Illustratorで一番難しいペンツールがマスターできているかどうか。

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材
	記載欄生	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基準の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目処などを記載してください。	自作プリント Illustrator
1	/	Macの基本操作 起動と終了、ウインドウ操作、ファイル操作、アプリの起動、USBメモリーの使い方、共有フォルダーの操作。 Illustratorの基本操作 新規ドキュメント、基本图形の描き方。色の指定の仕方。選択、削除、複製、移動、変形の各操作の練習。ペンツールで下絵をトレースする練習。	PC教室でのMacの操作が出来るようになる。 Illustratorの起動と、基本图形の描画が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
2	/	ペンツールの使いこなし 色々なロゴやマークを下絵に配置し、ペンツールで輪郭をトレースする練習を繰り返し、ペンツールをマスターする。	ペンツールの操作をマスターする。	自作プリント Illustrator
3	/	ツールを組み合わせる 地図を下絵に配置しトレースする練習。 線パネルで点線の描き方、線路の地図記号の描き方。 レイヤーパネルでレイヤーの操作。 文字の入力と書体の設定。	地図を題材に、色々なツールを組み合わせて作画していく手順がマスター出来る。	自作プリント Illustrator
4	/	ツールの使いこなし グラデーションを自作する、グラデーションで塗る。 マスク処理の操作の練習。 パスファインダーパネルの操作の練習。 整列パネルで色々な整列の仕方を学ぶ。 透明パネルの操作の練習、半透明の表現の仕方を学ぶ。	色々なツールを覚える。高度な彩色技法や高度な表現技法を習得する。	自作プリント Illustrator
5	/	試験課題1 ロゴをトレースする試験を実施。 ここまで理解度の習得度を計る。 アンカーポイントの位置、ハンドルの角度、ハンドルの長さ、下絵との差異の少なさ、曲線の滑らかさ。	自身の習得度を自覚することが出来る。 自身の作業速度を自覚することが出来る。	Illustrator

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材																																																																																			
6	/	ツールや特殊効果の使いこなし 色々な特殊効果の使い方と、それを使った表現の練習。 名刺の作成 → “エンベロープ”変形で写真と合成してモックアップを作る練習。 “パンク・膨張”変形で花を描く練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator																																																																																			
7	/	ツールや特殊効果の使いこなし2 写真と文章のレイアウト、テキストの回り込み。 ブレンダツール、メッシュツール、グラデーションメッシュで、簡易3D表現の作画手法の練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator																																																																																			
8	/	ツールや特殊効果の使いこなし パターンの登録とパターンで塗りつぶす方法、ストライプ模様、チェック模様、ドット模様の作り方。 カスタムブラシの作成と登録、線をブラシ模様で塗る方法。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator																																																																																			
9	/	ツールや特殊効果の使いこなし パスの段組設定の練習。 段組設定を利用してカレンダーを作る練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator																																																																																			
10		<table border="1"> <tr> <td>試験課題名</td> <td>イラストのトレース</td> <td>◆提出日</td> <td>最終日</td> <td>継続(回)</td> <td>当日</td> </tr> <tr> <td>タイトル</td> <td colspan="4">◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。</td> <td>指導資料／参考図書</td> </tr> <tr> <td>タイトル</td> <td colspan="4">ロゴやイラストをなぞってペンツールの習得度を計る</td> <td>自作プリント</td> </tr> <tr> <td>与件</td> <td colspan="4">ソフトの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか</td> <td>使用教材・画材</td> </tr> <tr> <td>制作内容</td> <td colspan="4">イラストの原画を下絵に配置し、背景やイラストの輪郭をペンツールやその他のツールでトレースし、特殊効果やグラデーション等の応用操作も駆使して着彩して仕上げる。</td> <td>◆教材、ソフト等</td> </tr> <tr> <td colspan="5"></td> <td>Adobe Illustrator</td> </tr> <tr> <td>提出様態</td> <td colspan="4">ファイルを提出</td> <td></td> </tr> <tr> <th>評価項目</th> <th colspan="4">チェックポイント</th> <th>配点</th> </tr> <tr> <td>① 知識・認識力</td> <td colspan="4">1 授業の理解度と、ツールやコマンドの組み合わせ等の応用の発想が出来るかどうか。</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>□ 調査・分析力</td> <td colspan="4">2 ソフトの基本操作が習得出来ているかどうか。</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>□ 企画・構想力</td> <td colspan="4">3 作業の丁寧さや、作業スピードや、仕上りが美しいかどうか。</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>② 材料・用具使用力</td> <td colspan="4"></td> <td>計</td> </tr> <tr> <td>③ 構成・表現力</td> <td colspan="4"></td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>□ 提案・説得力</td> <td colspan="4"></td> <td></td> </tr> </table>	試験課題名	イラストのトレース	◆提出日	最終日	継続(回)	当日	タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。				指導資料／参考図書	タイトル	ロゴやイラストをなぞってペンツールの習得度を計る				自作プリント	与件	ソフトの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか				使用教材・画材	制作内容	イラストの原画を下絵に配置し、背景やイラストの輪郭をペンツールやその他のツールでトレースし、特殊効果やグラデーション等の応用操作も駆使して着彩して仕上げる。				◆教材、ソフト等						Adobe Illustrator	提出様態	ファイルを提出					評価項目	チェックポイント				配点	① 知識・認識力	1 授業の理解度と、ツールやコマンドの組み合わせ等の応用の発想が出来るかどうか。				30	□ 調査・分析力	2 ソフトの基本操作が習得出来ているかどうか。				30	□ 企画・構想力	3 作業の丁寧さや、作業スピードや、仕上りが美しいかどうか。				40	② 材料・用具使用力					計	③ 構成・表現力					100	□ 提案・説得力						
試験課題名	イラストのトレース	◆提出日	最終日	継続(回)	当日																																																																																		
タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。				指導資料／参考図書																																																																																		
タイトル	ロゴやイラストをなぞってペンツールの習得度を計る				自作プリント																																																																																		
与件	ソフトの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか				使用教材・画材																																																																																		
制作内容	イラストの原画を下絵に配置し、背景やイラストの輪郭をペンツールやその他のツールでトレースし、特殊効果やグラデーション等の応用操作も駆使して着彩して仕上げる。				◆教材、ソフト等																																																																																		
					Adobe Illustrator																																																																																		
提出様態	ファイルを提出																																																																																						
評価項目	チェックポイント				配点																																																																																		
① 知識・認識力	1 授業の理解度と、ツールやコマンドの組み合わせ等の応用の発想が出来るかどうか。				30																																																																																		
□ 調査・分析力	2 ソフトの基本操作が習得出来ているかどうか。				30																																																																																		
□ 企画・構想力	3 作業の丁寧さや、作業スピードや、仕上りが美しいかどうか。				40																																																																																		
② 材料・用具使用力					計																																																																																		
③ 構成・表現力					100																																																																																		
□ 提案・説得力																																																																																							